

DUNGEONS & DRAGONS®

FORGOTTEN REALMS®

ГЕРОИ ФАЭРУНА

ДОПОЛНЕНИЕ ДЛЯ ИГРОКА


ДОПОЛНЕНИЕ
ДЛЯ ИГРОКА
FORGOTTEN REALMS
ГЕРОИ ФАЭРУНА

FORGOTTEN REALMS

ГЕРОИ ФАЭРУНА



Перевод: Денис Безыкорнов,
Виктория Безыкорнова
Редактура: Денис Безыкорнов,
Александр Поляков, Виктория Безыкорнова
Вёрстка: Александр Поляков,
Денис Безыкорнов
Карты: Сергей Кубичек
Отдельное спасибо: Антон Палихов

Авторы

Ведущий дизайнер: Jason Tondro
Дизайнеры: Bill Benham, Makenzie De Armas, Dan Dillon, Ron Lundeen, Ben Petrisor, Patrick Renie, Shahreena Shahrani, Carl Sibley, Chris S. Sims, David Somerville
Разработчики правил: Jeremy Crawford (руководитель), Makenzie De Armas, Ron Lundeen, Ben Petrisor, Patrick Renie
Редакторы: Adrian Ng Di Spaltro (руководитель), Judy Bauer, Michele Carter, James Wyatt

Арт-директор: Emi Tanji
Графические дизайнеры: Matt Cole (руководитель), Jino Choi, Meagan Kenreck, Paolo Vacala
Художники обложки: Billy Christian, Dominik Mayer
Художники внутренних иллюстраций: 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
Картограф: Mike Schley
Арт-директор концепт-арта: Josh Herman
Художники концепт-арта: Alex Branwyn, Michael Broussard, Daarken, Lake Hurwitz, Titus Lunter, Alex Ostrowski, Noor Rahman, Siren Song LLC, Anna Steinbauer

Консультанты: Basheer Ghouse, James Mendez, Shareena Shahrani

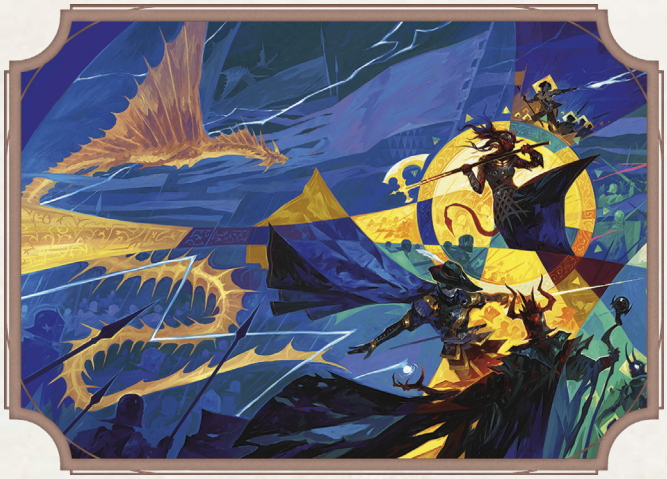
Продюсеры: Bill Benham, Siera Bruggeman, Rob Hawkey, Vanessa Hoskins

Особая благодарность Эду Гринвуду, Джефу Груббу и всем многочисленным людям, которые создавали и вносили свой вклад в Forgotten Realms на протяжении всей его удивительной истории.



На обложке

Ваджра Сафар, Карлах, Минск, Бу и Джарлаксл готовятся к битве среди руин Миф Драннора на этой величественной иллюстрации Билли Кристиана.



На альтернативной обложке

Ваджра Сафар, Карлах и Джарлаксл Бэнр ведут армию — и золотого дракона — в бой на этой искрящейся иллюстрации Доминика Майера.

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

Введение: Мир эпических героев 6
Глава 1: 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 чаропламени (Чародей) 26
Предыстории 27
Черты 37
Черты происхождения 37
Универсальные черты 39
Черты Эпических даров 42
Глава 2: 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
Древние Империи 64
Забытые Земли 68
Земли Интриг 72
Магические Империи 76
Побережье Мечей 80
Север 84
Сердцеземье 88
За пределами 92
Глава 3: Боги Фаэруна 95
Формы поклонения 95
Новые и чужеземные боги 95
Мёртвые и воскресшие божества 95
Загробная жизнь 96
Религиозные учреждения 96
Храмы и часовни 96
Общение с богами 96
Священничество 97
Религия и закон 97
Божественная магия 98
Избранные 98
Боги Фаэруна 98
Азут 100
Амберли 100
Амонатор 101
Асмодей 101
Баал 102
Бейн 102
Бешаба 103
Вокин 104
Гонд 104
Денеир 105
Ильматер 106
Келемвор 107
Красный Рыцарь 108
Латандер 108
Лейра 109
Ллиира 110
Ловиатар 110
Лолс 111
Майликки 112
Малар 112
Маск 113
Милил 113
Миркул 114
Мистра 114
Огма 115
Ориль 116
Селунэ 116
Сильванус 117
Суни 118
Талона 119
Талос 119
Темпус 120
Тимора 121
Тир 121
Торм 122
Хельм 123
Цирик 124
Чонтиа 124
Шар 125
Шондакул 126
Эйлистри 127
Эльдат 127
Глава 4: 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
Глава 5: Магия Фаэруна 137
Плетение 137
Магические предметы 137
Чаропламя 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
Глава 6: Фракции Королевств 149
Описание фракций 149
Особые постройки 149
Отношения между фракциями 149
Культ дракона 150
Цели и деятельность 150
Лидерство и структура фракции 150
Награды за очки Славы 152
Персонажи, состоящие в Культе дракона 152
Отмеченные драконом 152
Изумрудный анклав 154
Цели и деятельность 154
Лидерство и структура фракции 154
Награды за очки Славы 156
Персонажи, состоящие в Изумрудном анклаве 156
Арфисты 158
Цели и деятельность 158
Лидерство и структура фракции 158
Образы Арфистов 160
Награды за очки Славы 160
Персонажи-Арфисты 160
Альянс лордов 162
Цели и деятельность 162
Лидерство и структура фракции 162
Награды за очки Славы 164
Персонажи, состоящие в Альянсе лордов 164
Геральдика Альянса лордов 164
Орден перчатки 166
Цели и деятельность 166
Лидерство и структура фракции 166
Награды за очки Славы 168
Персонажи, состоящие в Ордене перчатки 168
Высшее призвание 168
Рыцари Пурпурного дракона .170
Цели и деятельность 170
Лидерство и структура фракции 170
Награды за очки Славы 172
Персонажи, состоящие в рядах Рыцарей Пурпурного дракона 172
Задания драконов 172
Красные волшебники 174
Цели и деятельность 174
Лидерство и структура фракции 175
Тэйские анклавы 175
Награды за очки Славы 176
Персонажи, состоящие в рядах Красных волшебников 176
Магия тату 176
Жентарим 178
Цели и деятельность 178
Лидерство и структура фракции 179
Награды за очки Славы 180
Персонажи, состоящие в Жентариме 180
Знаки отличия Жентарима 180
Преступные синдикаты 182
Другие организации 184



Добро пожаловать в Фаэрун

Мир Фаэруна полон бесчисленных героев, прошедших удивительные приключения: Дриззт До'Урден, его жена Кэтти-Бри и их дочь Бриеннель; Алустриэль Среброрукая и остальные Семь Сестёр; Карлах Клифгейт, Астарион и Шэдоухарт; 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 Майликки, 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 Майликки 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 могущественной 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 саму 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:

Культ 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 Мечей — 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 дополнят *«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 Мечей» 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, эльфу-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 Мечей.

Романы

В мире Забытых Королевств разворачиваются сюжеты сотен романов. Рекомендуем начать с серии *«Легенда о Дриззте»* 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 Мечей» 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

ГЛАВА 1

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, Милил 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 Абейр 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 Абейр, особенно в королевстве Тиманчебар. Когда во время Магической чумы Абейр 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 дварфов является Морадин, и, согласно легенде, он выковал первых дварфов на Кузнице Душ из железа, мифрила, земли и камня.

Дварфийская культура

Общество дварфов 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 дварфов — это щитовые и золотые дварфы.

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

Золотые дварфы, 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 дварфы с энтузиазмом занимаются торговлей и путешествиями, а также радушно принимают незнакомцев. Работа мастеров золотых дварфов 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 дварфы, 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 дварфов, 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 распростёртыми 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, побудили 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 полурослико 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 полурослико окрашена постоянным присутствием более крупных и угрожающих видов, окружающих общины полурослико. Некоторые народы в ответ на постоянную угрозу могли бы замкнуться в себе, но традиция полурослико — перенимать культуры более крупных соседей, дружить с ними и растворяться среди них. История учит, что в итоге полурослики становятся незаметными, и таким образом общины полурослико 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 полурослико 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 Меррурборос 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 Мечей 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. Многих 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, сравняли 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 инфернальным 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 инфернальное наследие является самым частым наследием тифлингов в Фаэруне.

Жизнь среди других

Хотя тифлинги и гораздо распространённее 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 инфернальным наследием легко приспособились к суровым условиям Калимшана и часто находят место при дворе ифритов, живущих в пустыне Калим. Места с культами, 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 подействовало 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 инфернальное 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 не более 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: Первобытные 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.

Использовав 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 Вдохновлённое затмение, существо, получившее кость Бардовского вдохновения, также может стать Невидимым и Реакцией сразу же телепортироваться на расстояние не более 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 вперёд союзников воодушевляющим лидерством

Знаменосцы — это образцы доблести и лидерства, которые защищают невинных и сплачивают искателей приключений во имя справедливости и свободы. Многие из них — рыцари, служащие в Кормире, Серебряных Пределах, Дамаре, Чессенте 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. Одинокий Знаменосец — искусный воин, но когда он ведёт отряд союзников, один такой воин может превратить даже плохо оснащённое 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, не более вашего модификатора Харизмы (минимум один), в Эманации с радиусом 30 футов, с центром на вас. Каждый из этих союзников восстанавливает количество Хитов, равное 1к4 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, не более вашего модификатора 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)

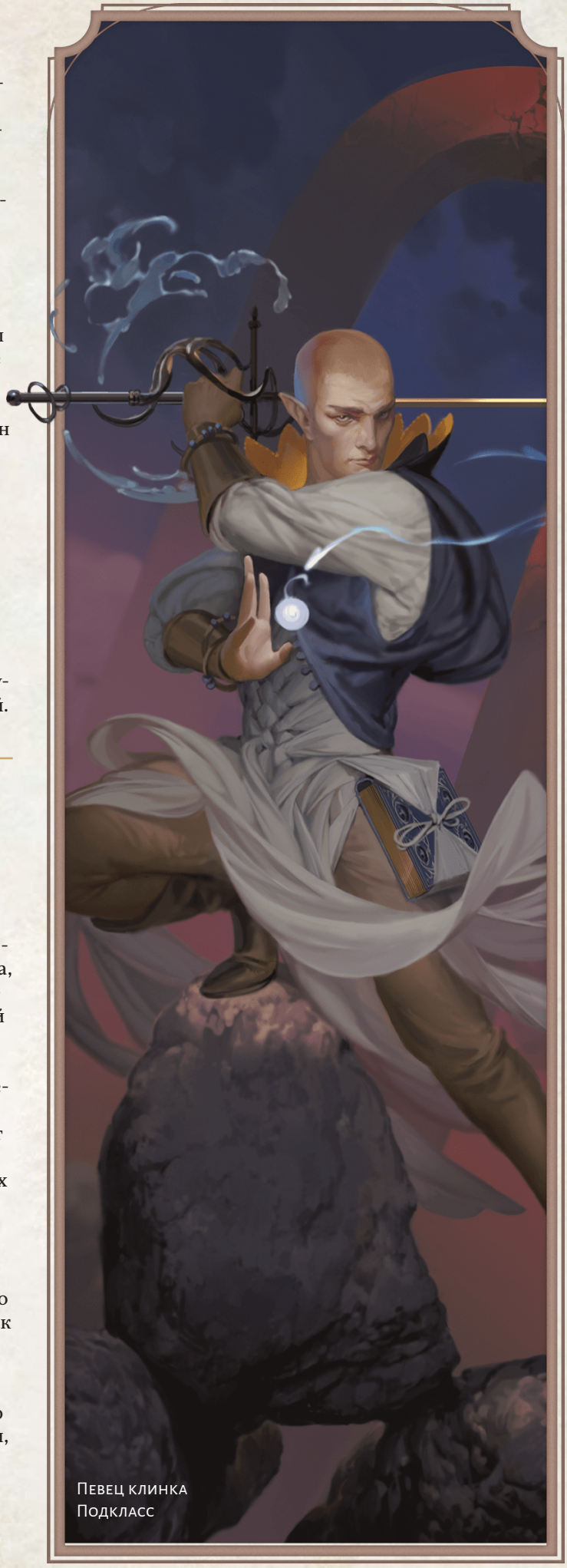
Владейте оружием и волшебством в элегантном тандеме

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 Песнью 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. Использовав 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 великолепие 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 — кишащей 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 имеете Сопротивление Дробящему, Колющему и Рубящему урону и Иммунитет 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 марида. 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 2к10 + 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). Использовав 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 телепортироваться 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	*Леденящее 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 злобными сущностями 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	*Ледяной кинжал [Ice Knife]*
5	*Удержание личности [Hold Person]*
9	*Снятие проклятья [Remove Curse]*
13	*Град [Ice Storm]*
17	*Конус холода [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.

Использовав 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 Иммунитет 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 Мечей, 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 заполучить.

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 Restoratio], 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 чаропламени 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 чаропламени, 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, не более вашего модификатора 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 вовсе 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 Чондатанский 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 чаропламени» представляет персонажей, рождённых со способностью управлять чаропламенем, которое описано в главе 5. Эта предыстория, наряду с соответствующими чертами далее в этой главе, может отражать персонажа любого класса, обладающего талантом к чаропламени. Персонажи-Чародеи с такой предысторией также могут выбрать подкласс «Чародейство чаропламени», 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 Мечей
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	Культ 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 Мечей. 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 Культа 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 Культа 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: Дикий атакующий
Владение навыками: Акробатика и Скрытность
Владение инструментами: Воровские инструменты
Снаряжение: *Выберите вариант А или Б:* (А) 2 Кинжала, Воровские инструменты, 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 реликвии 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, слывут одними из самых крепких и стойких воинов на побережье Мечей, 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 Кошелька, 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 Рашемена — 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 писаниями 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 соглашаются 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 чаропламени	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 чаропламени	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 чаропламени

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 чаропламени. 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 сотворять 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 не более 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 Сопротивление 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 *Изменение тяготения [Reverse Gravity]*.
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.
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 броски 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 совершении 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.

Сопротивление урону. Когда вы получаете эту черту, выберите: Кислота, Холод, Огонь, Электричество или Яд. Вы получаете Сопротивление 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 не более 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 длится, пока вы не рассеете её (действие не требуется), 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

ГЛАВА 2

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 дварфов, скрытые анклавы 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 истории 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

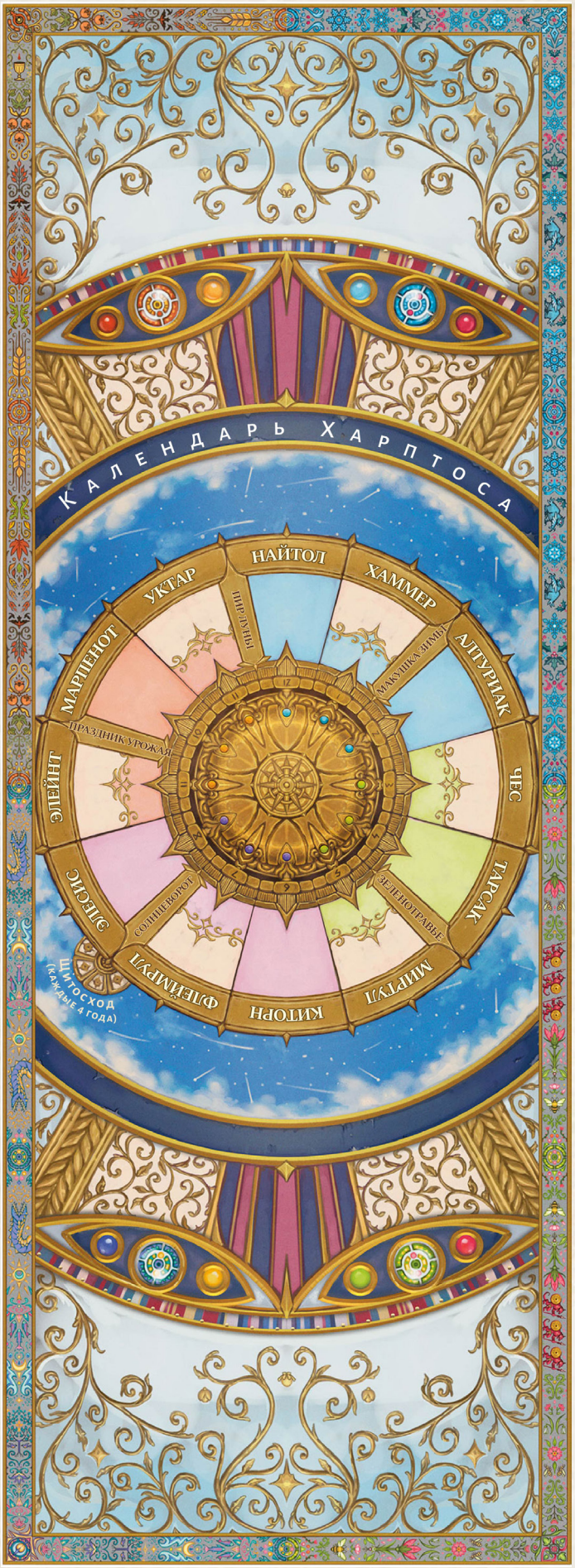
Хотя существует несколько способов измерения времени и названий для конкретных отрезков времени, большинство жителей Фаэруна используют для этого Календарь Харптоса.

По календарю Харптоса, год на Ториле 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 Зеленотравье 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 советоваться, 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 уславливаются 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. Эталоном, используемым 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 Меррурборос, 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 Абейра.
Второй Раскол (1482 ЛД до 1489 ЛД). Абейр 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 условностями.

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 беззащитный 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.

Забытые 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 Мечей. 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	Полурослико в	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
N
W
E
S
Большой город
Маленький город
Руины
0 25 50 100 250 500
miles


Анорох
За пределами
Великий ледник
За пределами
Забытые Земли
Тень
Теневая Долина
Миф Драннор
Сердцеземье
Магические Империи
Гора Тэй
Иллигон
Вилхонская Протока
Вилхонская Протока
Мессемпрар
Древние Империи
За пределами

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 шпили, 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 злобные аберрации, 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 теневарами, 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 теневаров. 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 теневары 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 опытны в путешествиях по этим маршрутам и берут высокую плату за то, чтобы безопасно провести торговцев и путников через пустыню вместе с их караванами.

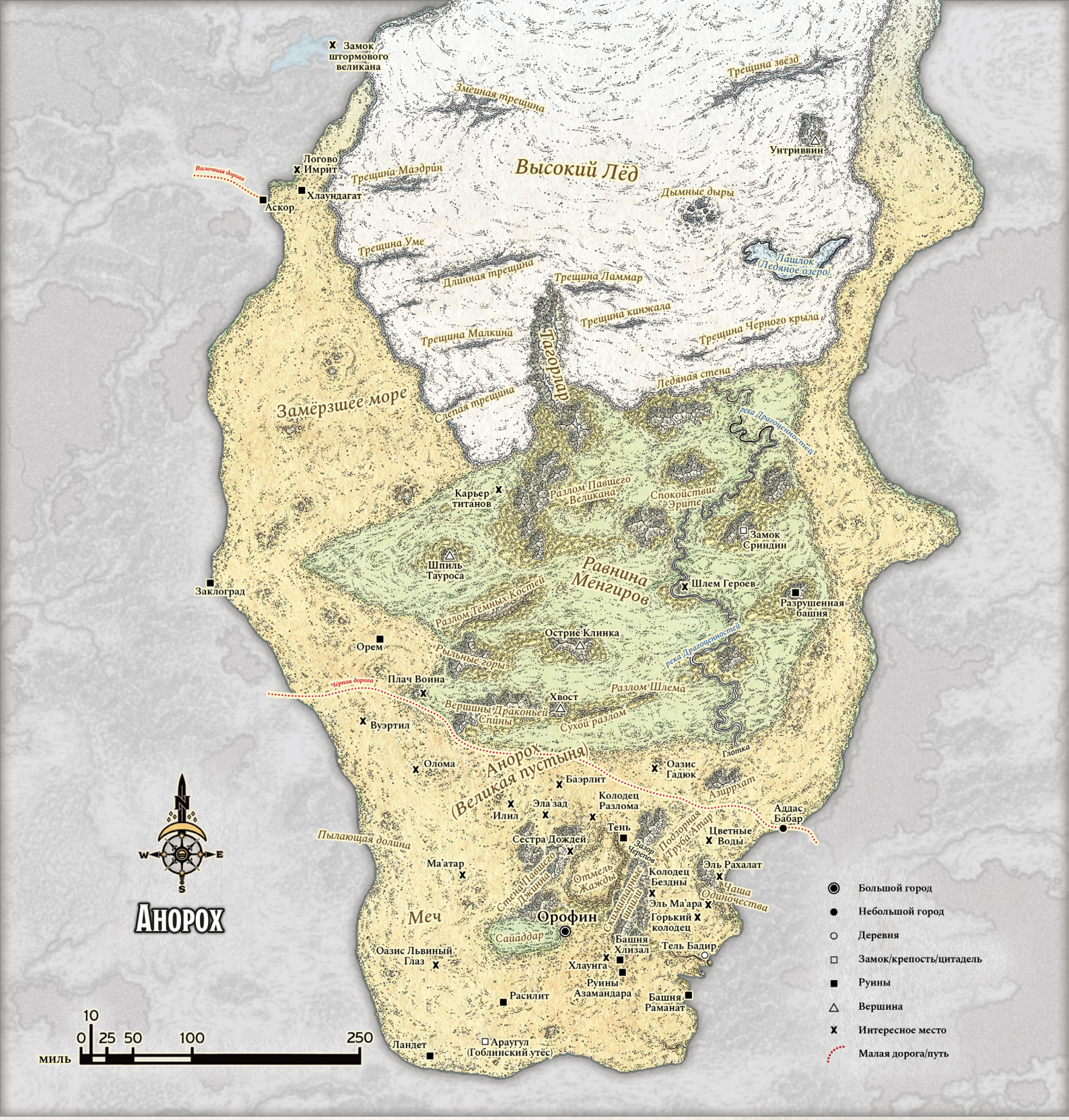
Чёрная дорога. Чёрная дорога — это главный торговый путь, пересекающий Анорох. Гарнизоны и патрули Жентарима следят за дорогой и защищают плодородные оазисы, расположенные вдоль неё. Они оказывают огромное влияние на эту дорогу. Предоставляя защиту, места для отдыха и доступ к оазисам, жентаримцы ожидают,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

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 Льду, 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 Льду 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 Льду 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.

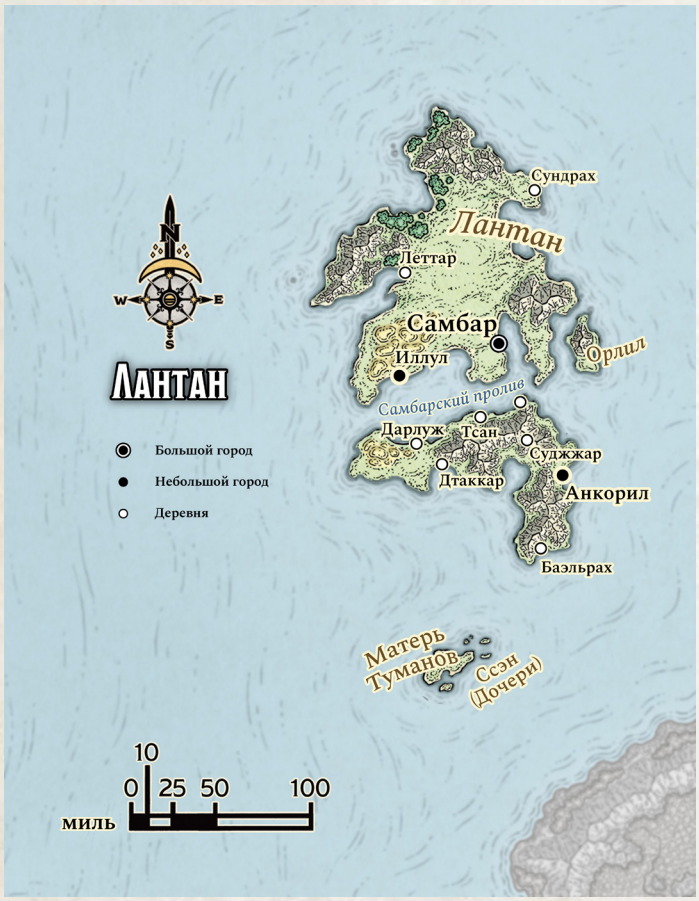
Королевства: Лантан, Минтарн, острова Муншае

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 Эмбюрхан — 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 *«Забытые 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 вампирши Эрлизы Дариссы солдаты Амна разграбили шахты острова, вырубили леса и загрязнили пруды. Жители Муншае объединились, чтобы уничтожить Эрлизу и изгнать жителей Амна, но вампирша 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 Дерида 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 оберегами, возвышаются над несколькими островами, а некоторые из них торчат прямо из моря. Пираты Нелантера обходят эти башни стороной из-за смеси ужаса и суеверий.

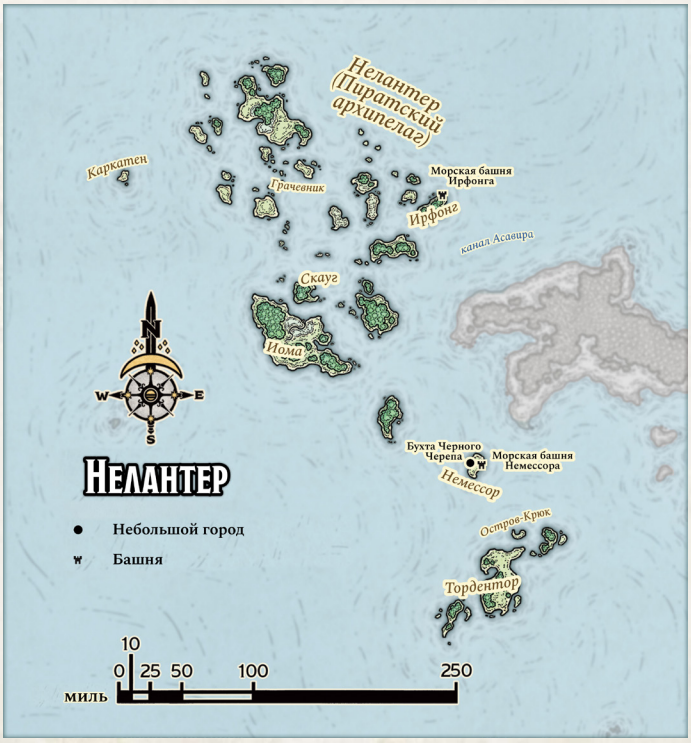
Острова Нордланд. Культура норландцев зародилась давно на безрадостном, гористом острове Руатим на островах Нордланд, к северу от островов Муншае. Большинство норландцев давно покинули те острова, выбрав более дружелюбный климат, но там всё ещё присутствуют несколько разрозненных поселений. Королева 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 Мечей проходят вплотную к берегу.

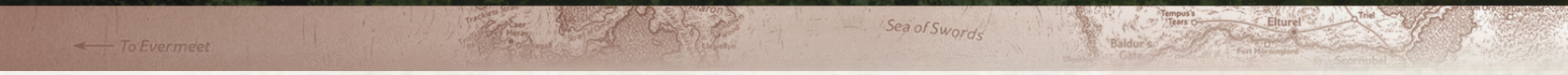
Туэрн. На вулканическом острове Туэрн, далеко к северо-западу между собой постоянно воюют красные драконы и огненные великаны. Десятилетиями они облагали данью Гуманоидов Туэрна. Когда те в конечном счёте перестали платить, драконы и великаны стали заставлять их служить в качестве «пушечного мяса» в 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 самозваные «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 невиновных. 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 пытают своих жертв и оставляют их на ужасную смерть. Они рыщут на торговых путях Амна, Калимшана, побережья Мечей 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 Руатима 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, Орсронские горы, Сияющие Равнины

Угрозы: Эпидемии, вулканическая активность

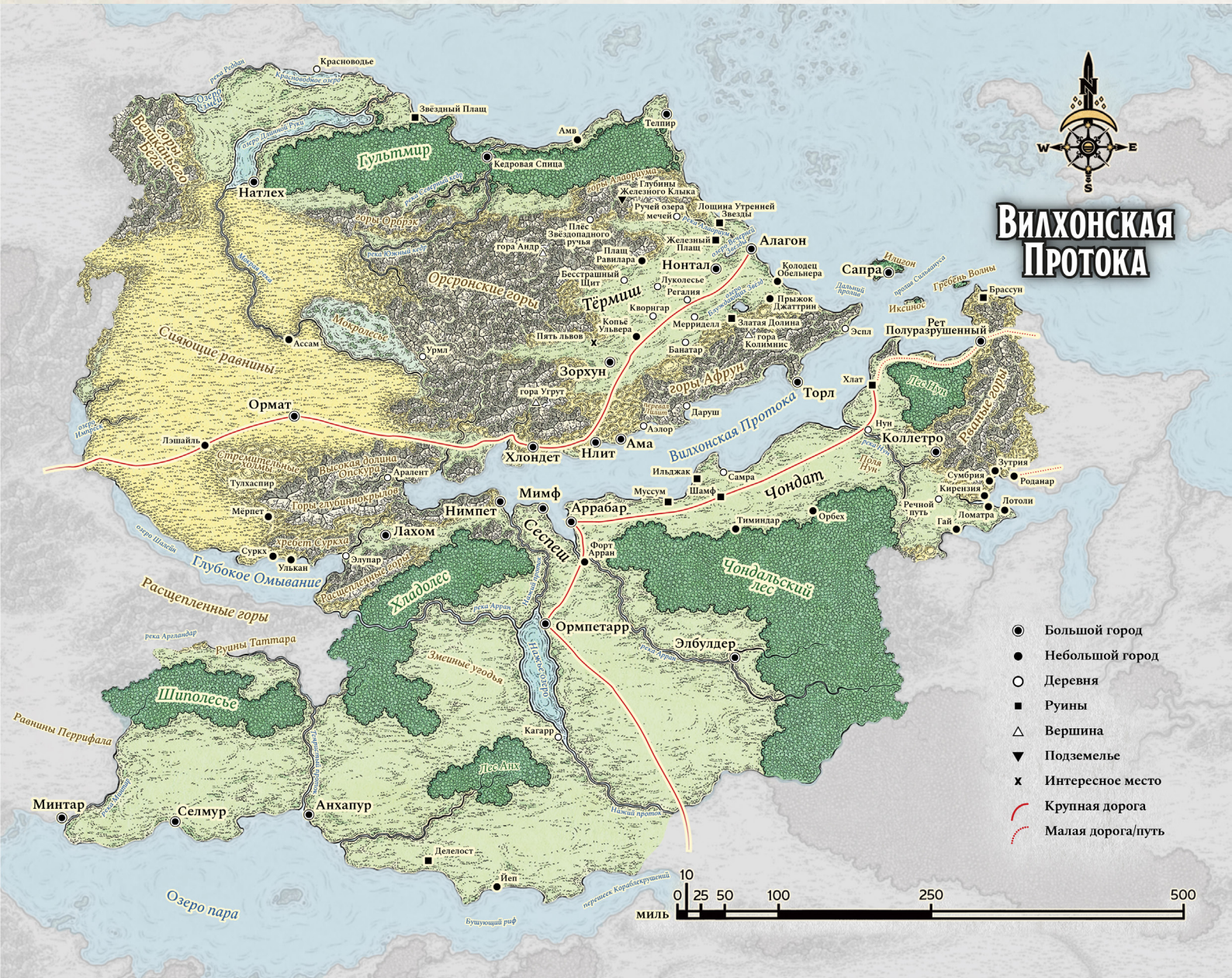
Субтропическая Вилхонская Протока раскинулась вдоль одноимённого залива к юго-западу от моря Павших Звёзд. Природу здесь уважают больше, чем в других областях Фаэруна, и причина тому — как огромное влияние Изумрудного анклава, так и произошедшие в этих землях природные катастрофы.

Существа, опасающиеся 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 Орбеха. 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 полурослико — 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. Использование 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).

Нажье озеро. Пресное Нажье 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 Нажьего озера. Здесь расположен скромный особняк, из которого Барон Йорик Кленостоп правит Сеспешем. Это немногословный полуросли, 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 орд 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 кишащие 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 элементалями 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.

Плёс Звёздопадного 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 немногочисленными 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 полурослико в, 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 подальше от магов. Илигон охраняется Семью стражами Сильвануса — гигантскими элементалями, 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, кишащие 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.

Древние Империи

Обзор

Краткий обзор: Среди смертных ходят живые божества и ведут своих последователей сквозь циклы ужасных войн, за которыми следуют золотые века.

Королевства: Чессента, Мулхоранд, Унтер

Языки: Чессентский, Мулхорандский, Унтерский

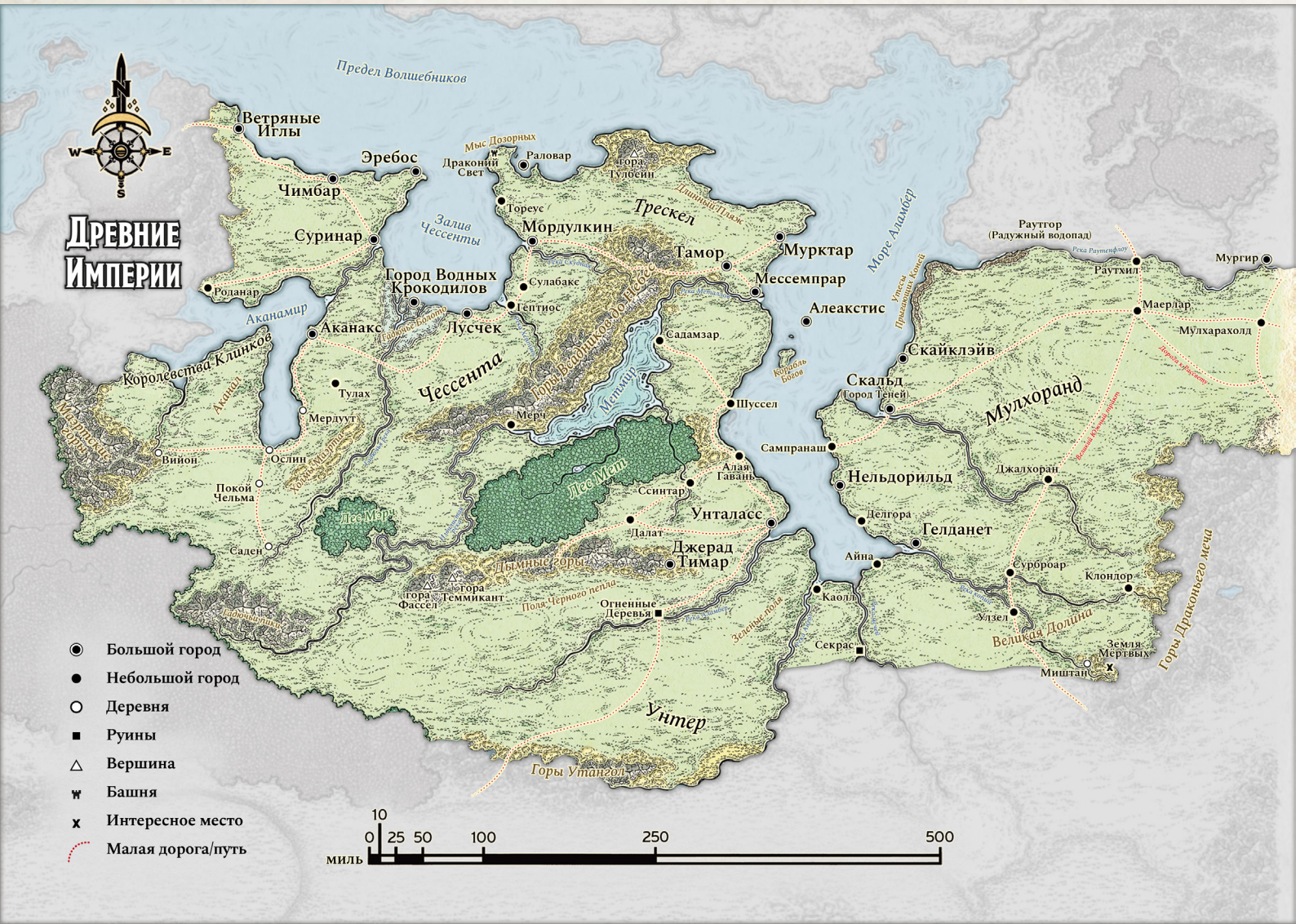
Ориентиры: Аламберское море, равнина Чёрного Пепла, горы Драконьего Меча, Великая Долина, Земля Мёртвых, гора Тулбейн, река Мечей

Угрозы: Чужеземцы и местные жители вынуждены уживаться с волей безжалостных богов-правителей, обширными пространствами негостеприимных пустынь и древней кровной враждой, раздирающей эти королевства.

Королевства Древних Империй — самые древние из существующих цивилизаций в Фаэруне. На протяжении более трёх тысяч лет народы Мулхоранда, Чессенты и Унтера попеременно то процветали, то приходили в упадок, достигая беспрецедентных высот и выживая в невиданных ранее катастрофах. В результате сформировались три королевства, разделённые обширными пластами истории и аспектами культуры, которые кажутся чужеземцам весьма своеобразными: строгие теократические правительства, огромные военно-бюрократические комплексы и уникальные достижения в искусстве, науке и магии.

Те, кто совершает опасное путешествие через море Павших Звёзд в порты Древних Империй, обнаруживают пустынные побережья, припорошённые сверкающим пурпурным песком; прибрежные базары, переполненные бирюзой, лазуритом и бронзовыми изделиями; и террасные сады при храмах, ломящиеся от винограда, фиников и инжира. В глубине страны над морями спелого зерна возвышаются известняковые монолиты рядом с невероятно бедными городами-трущобами. Затопленные руины у рек и крепости в выжженных саваннах кишат пустынными чудовищами, а поля сражений населены неупокоенными мертвецами, среди которых встречаются прежние воплощения самих богов.

Со своими чуждыми божествами, непостижимыми технологиями и прошлыми обидами Древние Империи не похожи ни на какой другой регион Забытых Королевств. Для исследователей и наёмников с чужбины Мулхоранд, Унтер и Чессента — королевства, полные мистики. Для местных жителей этих земель открыты все возможности стать героями, шагнув навстречу опасностям пустыни или пролив свет на коррумпированную власть. Как бы то ни было, Древние Империи манят бесценными наградами храбрых, полезными секретами хитрых и захватывающими приключениями всех остальных.



История Древних Империй начинается с империи под названием Имаскар, чьи выдающиеся изобретатели и владыки способствовали возвышению царства, поработив десятки тысяч жителей далёкого мира. Угнетённые умоляли своих божественных покровителей о свободе, и их молитвы были услышаны. Низшие классы Имаскара самостоятельно освободили себя, и на месте свергнутой империи основали две новые: Мулхоранд и Унтер.

Несмотря на своё схожее происхождение, Мулхоранд и Унтер питают взаимную неприязнь друг к другу со дня своего основания. Постоянные территориальные споры в итоге породили на северо-западе независимое королевство Чессента.

Чессента

Чессента — необычная империя с хаотичным набором городов-государств, находящихся в вечном конфликте друг с другом. Там, где постоянная борьба могла бы ослабить менее великие королевства, бесконечная риторика и междоусобицы Чессенты лишь закаляют и без того крепкий народ.

Чессентийцы предаются войне с таким же задором, с каким другие культуры наслаждаются спортом или пиршествами. Первое столкновение молодёжи со смертью в Чессенте — это обряд посвящения, а жизнь без битвы — вовсе не жизнь. Чессентийцы, которые не принимают участия в кровавых военных кампаниях своих городов, трудятся дома и снабжают армию: выращивают засухоустойчивые культуры на скудной каменистой почве, куют прочное, но лёгкое оружие и щиты, пригодные для жарких летних войн, и производят тысячи бочек знаменитого в регионе рубинового вина для поддержки солдатского боевого духа.

В Чессенте важна религия, и у чессентийцев есть множество богов и полубогов, совершенно чуждых для иностранцев. Но, пожалуй, ни одно божество в Чессенте так не примечательно, как Чаззар, легендарный бог-правитель, объединивший в древности города-государства Чессенты и возглавивший единственный золотой век королевства. Смерть Чаззара четыреста лет назад повлекла за собой великий раскол между городами Чессенты. И только недавно жестокий бог вернулся в земли Фаэруна в своём истинном обличье Великого Красного Дракона. После того как Чаззар вернул себе и поработил город Чимбар, теперь он стремится объединить раздробленные силы Чессенты в идеальное военное королевство.

Ветряные Иглы. Город Ветряные Иглы дрейфует над берегами залива Волшебников на острове из парящего камня. Процент орков и генази (описаны в книге *«Морденкайнен представляет: Чудовища мультивселенной»*) среди его населения значительно выше среднего. Его теократическое правительство — Церковь Баэлроса — требует ежемесячных жертвоприношений, дабы умилостивить своего кровавого бога. Летающий город использует своё выгодное положение, чтобы досаждать давнему политическому сопернику на востоке — Чимбару. Если бы не Чаззар, божественный правитель Чимбара, Ветряные Иглы, вероятно, уже уничтожили бы своего давнего врага.

Чимбар. Бывшая столица объединённой Чессенты, Чимбар остаётся одним из крупнейших мегаполисов раздробленной империи. Этот город является центром власти Чаззара. Естественным образом, учитывая драконью натуру Чаззара, Культ дракона прочно обосновался здесь. И хоть этот порт пропитан кровью и полон опасностей, Чимбар может похвастаться одним из крупнейших флотов во всём Внутреннем море. Здесь также находятся знаменитые учреждения, такие как Университет — величайший центр высшего образования в Древних Империях.

Лусчек. В Лусчеке военное рвение сочетается с религиозным фанатизмом: правящая семья Каранок преследует практиков тайной магии во имя Энтропии — странного бога с чужеродным разумом, обитающего где-то в просторных подземных разломах под городом. Десятки, если не сотни одарённых беженцев-волшебников ежегодно бегут из Лусчека, спасаясь от этого культа.

Трескел. Южнее дремлющего вулкана, известного как гора Тулбейн, и севернее Всадников в небесах лежат малонаселённые земли Трескела. Чессента и Унтер оба претендуют на Трескел, но этот глухой край известен тем, что им правят злые драконы. Немногие жители Трескела влачат жалкое существование на бесплодных фермах, зажатых между скалистыми берегами и продуваемыми ветрами скалами. Отчаянное положение этих земель породило множество героических искателей приключений, которых драконы с радостью уничтожают.

Мулхоранд

Мулхоранд — самая старая из Древних Империй, и была буквально создана богами. Божества из далёкого мира — с именами Анхур, Хорус-Ра и Сет — приняли физический облик и повели за собой поселенцев, которые обосновались в богатых густонаселённых мегаполисах и построили огромные каменные пирамиды. И по сей день эти воплощённые божества продолжают ходить по земле и непосредственно влиять на ход дел в королевстве.

Несмотря на то, что за этими землями в конечном итоге следят фараоны божественного происхождения, Мулхорандом управляет класс могущественных теократов: верховные священники, мудрецы и святые воины, служащие воплощённым богам. Все мулхорандцы, от благородных дворян до обычных уличных торговцев, во всех аспектах повседневной жизни следуют воле своих богов-правителей. Если последняя партия товара торговца благополучно прибывает в порт, то это благодаря воле Нефтиды; успешные роды новой матери находятся лично под наблюдением Хатор; а мулхорандские полководцы молятся о победе над унтерцами, угрожающими их границам, Анхуру, Божественному генералу.

Великая Долина. Житница Мулхоранда производит достаточно ячменя, чечевицы и лука, чтобы

накормить миллионы жителей империи, и помимо этого она также является основным источником папируса в королевстве. Большие бронзовые насосы — лишь одна из передовых технологий Мулхоранда — поднимают воду из реки Копий, которая орошает просторные фермы в долине. Горы Драконьего Меча на востоке отбрасывают свои тени на Великую Долину; в их предгорьях похоронены фараоны и величайшие верховные жрецы империи. Эти склепы отмечены десятками памятников и сложных гробниц, древними ступенчатыми пирамидами и возвышающимися обелисками, что в совокупности носит название Земли Мёртвых.

Река Мечей. Эта длинная река является нынешней границей между Мулхорандом и Унтером. На окровавленных берегах реки Мечей, этом вечном поле брани, довольно мало поселений. Большая часть воды в реке слишком солёная для питья или полива посевов. В небольшом городе Секрас есть машина, которая качает воду из реки и фильтрует соль, и только горстка жрецов Тота знает, как управлять этим насосом. Секрас так часто переходил из рук в руки, что даже его немногие постоянные жители не знают, какой империи — если вообще какой-то — они сейчас служат.

Скальд. Любой, кто желает познакомиться с культурой Мулхоранда в её наиболее совершенном виде, посещает мегаполис Скальд. Этот так называемый Город Теней имеет примечательное отличие: он является старейшим из обитаемых городов в Фаэруне и ни разу не был покинут. Его центральный район носит название Город Богов. Здесь воплощения богов-правителей Мулхоранда живут в величественных храмах, с которых открывается вид на пышные сады со вкусными плодами и дворы с позолоченными статуями.

Унтер

Несмотря на свою общую историю, Мулхоранд и Унтер — совершенно разные королевства. Некоторые могут назвать Мулхоранд раем, а вот большая часть Унтера — не что иное, как адский пейзаж. Как написал один мудрец: «Общество Унтера — одна из самых жалких тираний, которые когда-либо знал Фаэрун». Это земля, управляемая насилием — постоянно меняющаяся территория пылающих военных лагерей, отравленных рек и полей сражений, где солдаты творят неслыханные зверства во имя своего королевства. Наёмники могут заработать состояние, служа в армиях Унтера, но ценой этого будет собственная душа.

В большей степени в таком положении королевства виноват покровительствующий бог-правитель Унтера, Гилгеам. Пока боги-правители Мулхоранда благожелательно невнимательны к своим владениям, Гилгеам не является ни благожелательным, ни невнимательным. Будучи жестоким и мстительным, он запрещает поклонение любому другому божеству. Он оправдывает насилие судьбой, силой, которой, как он настаивает, подчинён даже он, будучи богом. Именно Гилгеам привёл Унтер к нынешнему разложению и хаосу. Ранее был короткий период относительного мира без этого устрашающего бога, но то время прошло, и теперь Гилгеам ведёт новое поколение агнцев на заклание. И вот Унтер вновь стал королевством, раздираемым насилием и беспорядками; и всё удерживается грубой силой Гилгеама и волей его самых преданных последователей — класса воинственных гоплитов, святых воинов и колдунов, зовущихся Детьми Гилгеама.

Равнина Чёрного Пепла. Эта бесплодная пустошь получила своё название из-за угольков и пепла, вечно летящих с ближайших вулканов Дымящихся гор. Из поражённой засухой земли возвышаются суровые руины — пережитки Древнего Мулхоранда и более ранних империй. Эти руины магическим образом перемещаются по пустыне сами собой. Те, кто осмелится спуститься в их глубины, окажутся в вечно меняющемся лабиринте из базальтовых коридоров и гранитных колонн, украшенных жуткими знаками, не похожими ни на один из известных языков.

Джерад Тимар. Город-крепость под названием Джерад Тимар был столицей Тиманчебара — империи драконорождённых, которую во время Магической чумы перенесли с её родного мира Абейра на Торил, и она слилась с Унтером, образовав новое королевство Тимантер. Когда Унтер вернулся во время Второго раскола, его армии сокрушили силы Тимантера, но Джерад Тимар выстоял. Своим внушительным каменным зодчеством (город высечен в склоне горы) и обширными художественными районами Джерад Тимар служит знаковым представителем драконьей культуры и предметом великой гордости драконорождённых.

Мессемпрар. Большой город Мессемпрар — безусловно, лучшее и самое гостеприимное поселение в Унтере. И не случайно это также единственный большой город, который в данный момент не находится под пятой Гилгеама. Вместо него поселением управляет коалиция магов, известная как Северные волшебники, придерживающаяся антигилгеамовской позиции. Северные волшебники насаждают форму демократии, неведомую в иных местах Древних Империй. Будучи основным портом, Мессемпрар со всех сторон окружён желающими завоевать его: военными кораблями из Чессенты, армиями Мулхоранда и вольными пиратами Внутреннего моря, прибывшими из дальних земель. Для защиты независимости этого большого города постоянно требуются храбрые искатели приключений.

Унтласс. Предположительно, Унтласс когда-то был одним из самых больших городов Королевств: раем цветущих садов, статуй из алебастра и особняков из известняка. Любой посетитель этого города в его нынешнем виде едва ли поверит в подобные легенды. Всё здесь было принесено в жертву во имя неутолимой жажды завоеваний бога-правителя Гилгеама. Улицы из сырцового кирпича утопают в грязи и крови, ибо Гилгеам не терпит инакомыслия в своей столице. Сам тиран правит Унтером из внушительной гранитной крепости в Унтлассе, называемой цитаделью Чёрного Пепла.



Нингал, Избранная Селунэ, отдыхает в террасных садах Мессемпрара

Жизнь в Древних Империях

Посетители Древних Империй часто бывают удивлены различиям культурных ценностей этих королевств, их уникальной архитектурой и обычаями, а также суровым южным климатом. Для уроженцев Древних Империй это всё обыденность.

Древняя история. Мулхоранд, Чессента и Унтер невероятно стары — и построены поверх руин ещё более древних королевств. Прежде всего, Мулхоранд и Унтер являются наследниками Империи Имаскар. По сей день бесчисленные руины Имаскара разбросаны по всему региону, ожидающие быть исследованными храбрыми искателями приключений.

Замкнутые королевства. Население Древних Империй мало заботит то, что происходит в остальном Фаэруне. И правители, и простолюдины считают себя и свои королевства значительно выше детских проблем более молодых земель. Жители Мулхоранда и Унтера поддерживают эту точку зрения, ссылаясь на богов и их потомков, сформировавших эти империи в степени, практически неизвестной в других частях Королевств. Чессентийцы же, со своей стороны, просто считают другие культуры слабыми и трусливыми. Кроме того, правители Древних Империй слишком поглощены внутренней борьбой за власть, чтобы обращать внимание на то, что находится за горизонтом.

Живые боги. В отличие от большинства божеств Фаэруна, боги Древних Империй регулярно принимают осязаемые, легко воспринимаемые формы. Это даёт возможность богам-правителям этих земель принимать активное участие в делах своих последователей. Божества лично доносят свои повеления и издают указы, не оставляющие сомнений в их мотивах или намерениях. Из-за этого священники в Древних Империях, как правило, выполняют функции скорее бюрократов или стражей порядка, нежели духовных наставников.

Технологии и магия. Народы Древних Империй — мастера необычных технологий и видов магии, не встречающихся больше нигде в Фаэруне. Некоторые из этих секретов они унаследовали от магов Имаскара, называемых изобретателями. Другие же — просто уникальный плод гения мулхорандцев или унтерийцев. Примерами служат бронзовые водяные насосы и заклинания очистки водных масс, позволяющие транспортировать и фильтровать драгоценную влагу, а также песчаные сани с парусами и простые для изучения заклинания парения, позволяющие путешественникам преодолевать огромные расстояния на ветрах пустынь.

Забытые Земли

Обзор

Краткий обзор: Процветающие торговые города разбросаны по суровой дикой местности в этом разнообразном регионе, где бьют ключом неразработанные богатства: усыпанные драгоценными камнями горы, могущественная первозданная магия и реликвии разрушенных королевств.

Королевства: Дамара, Великая долина, Импилтур, Нарфел, Теск, Просторье

Языки: Дамаранский

Достопримечательности: Билдубарис, Бурый лес, горы Каменной Твёрдости и Каменного Шпиля, Восточный пролив, Великий ледник, Прокампур, Телфламм

Угрозы: Множество чудовищ, коварный климат и древнее зло отпугивают всех, кроме самых отчаянных исследователей и искателей приключений.

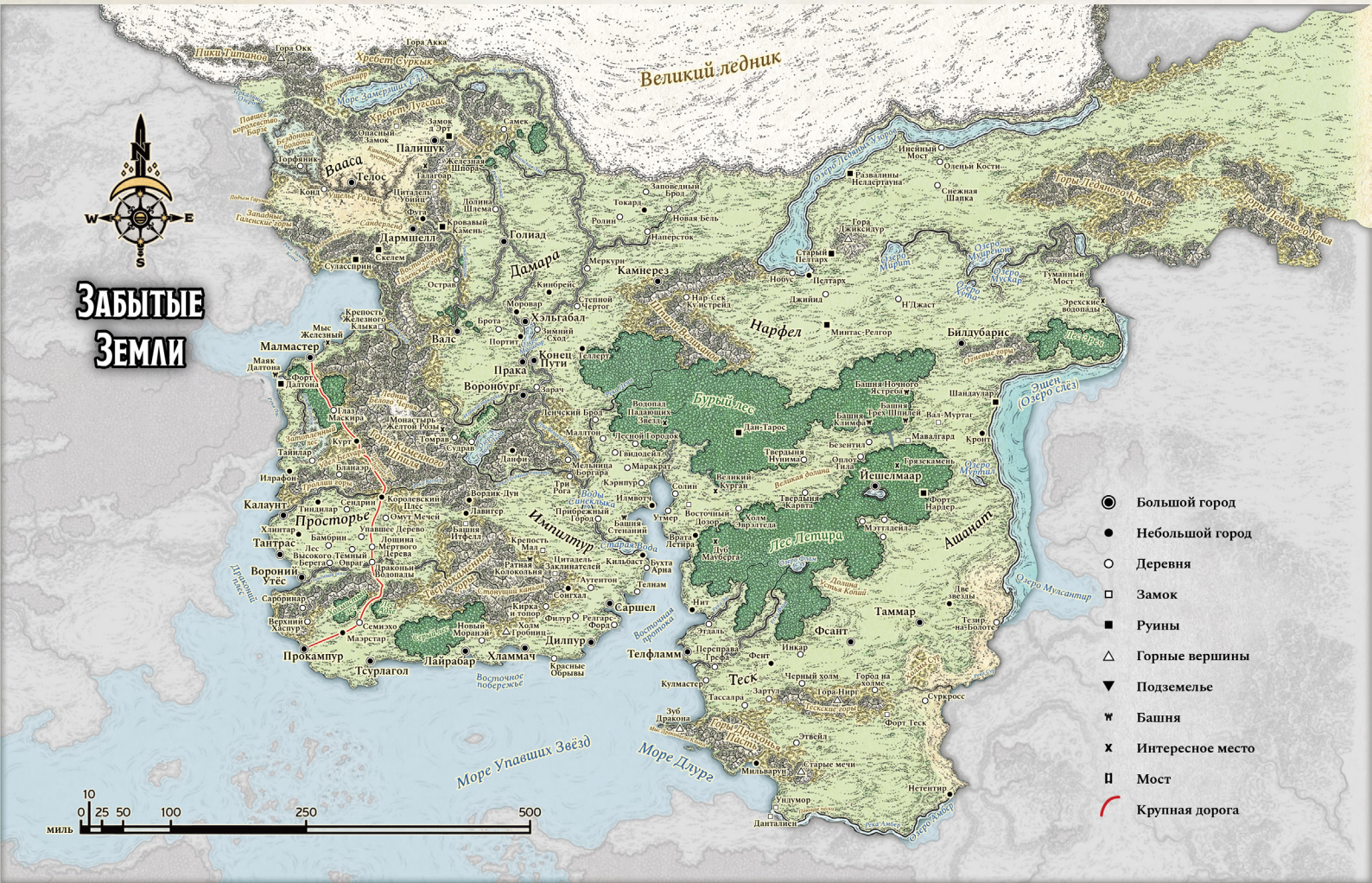
Северо-восток Фаэруна — это земли утраченных магических тайн, погребённых древних империй и гор богатства, которым ещё никто не овладел. Здесь, между морем Павших Звёзд на юге и Великим ледником на севере, торговые принцы и архидруиды борются за господство над суровой, но прекрасной дикой местностью и её обильными ресурсами. Даже сама земля соперничает за верховенство; на каждого правителя, претендующего на контроль над этой местностью, есть магический ледник, переменчивый запутанный лес или кишащий чудовищами горный хребет — в этих краях ничто не поддаётся истинному контролю.

Отдалённый север — Дамара, Нарфел и Великая долина — полноправно считается краем суровым. Климат здесь удручающий, почва каменистая, а еда пресная. Но под этой грубой оболочкой лежат золотые жилы размером с реки, усеянные драгоценными камнями пещеры и погребённые города. Готовые тяжело трудиться в замёрзших северных землях могут сорвать куш в любой момент.

В то же время, в богатых королевствах Импилтур и Теск, не говоря уже о плодородных пастбищах и холмах Просторья, сверкающих золотым зерном, комфорта в изобилии. И хотя Импилтур и Теск не бедствуют, в них царит жестокая конкуренция. В такие города как Прокампур и Телфламм толпами стекаются искатели приключений. На севере в достатке имеются золото и драгоценности, но те, кто надеется преуспеть в этих местах, должны быть готовы действовать быстро и сталкиваться лицом к лицу с ужасными опасностями.

Дамара

В Дамаре закалённый невзгодами народ самого разного происхождения работает сообща, превращая каменистую почву в пахотные угодья или добывая гелиотроп в горах на западе. В настоящее время на троне династии Убийц Драконов самодовольно восседает узурпатор — король Ярин Ледяная Мантия — пока его подданные жалуются на тиранию и растущую угрозу демонов по всему



королевству. Вопреки этому, а может, и благодаря, Дамара является процветающим центром для искателей приключений.

Гелиотроп. Нигде в Забытых Землях нет такой сильной торговли гелиотропом как на западе Дамары. Здесь, среди Восточных Галенских гор, отделяющих земли Дамары от соседней Ваасы, известный своей дурной славой перевал Гелиотропа отмечен руинами одноимённого поселения. За свою 150-летнюю историю он служил полем битвы для чудовищ, наёмных убийц, колдунов и бесчисленного количества других существ, желавших взять контроль над торговлей драгоценными камнями в свои руки. Последние захватчики Гелиотропа стёрли его с лица земли. От поселения почти ничего не осталось, кроме древнего окаменевшего дерева, на котором, если верить легендам, когда-то росли золотые листья.

Ледник Белого Червя. В самом сердце гор Каменного Шпиля сокрыт ледник Белого Червя — массив льда, населённый стадами титанических белых реморазов и, по слухам, правящим ими «червём-королём». Последователи Ильматера из находящегося неподалёку монастыря Жёлтой Розы практикуют здесь свои священные ритуалы укрощения реморазов. Говорят, монах, который воззвал к белому реморазу, а затем оседлал его, получает «дар червя» и большой почёт. Мудрецы Жёлтой Розы предполагают, что ледник должен быть магическим, ибо в противном случае он не смог бы находиться так далеко на юге. Источник этой магии, однако, остаётся неизвестным.

Великая долина

Между Нарфелом, находящимся на севере, и Теском, стоящем на юге, простираются два внушительных леса: Бурый лес и лес Летира. Они, в свою очередь, окружают узкую равнину — Великую долину. Агрессивные к чужакам друиды, следопыты-изоляционисты и загадочные феи считают этот край своим домом и редко впускают в него кого-либо. Те, кто осмелится проникнуть в глубину Великой долины, должны быть начеку и держать наготове свои книги заклинаний — привычные карты практически бесполезны в этом лесу-лабиринте, что делает магию школы Прорицания необходимой для навигации.

Бурый лес. Бурый лес — это топь, с растущими в ней пихтами и дубами, которая на севере переходит в сфагновые болота Богатая торфом почва сохранила руины эльфийских и нарфелских городов. Бесчисленные тайны Бурого леса соблазняют охотников за сокровищами, достаточно смелых, чтобы бросить вызов чудовищам, свирепствующим в этом краю: наполненным демонической силой зомби, древним живым деревьям, чьи мотивы непостижимы, и семействам жестоких зелёных драконов.

Дан-Тарос. Эти огромные руины в центре Бурого леса — бывшая столица древнего Нарфела. В туманном болоте лежат наполовину погребённые величественные площади и разрушенные храмы, посвящённые демоническим силам. Самые разные зловещие силы овладевали этими жалкими руинами, которые практически не исследовались искателями приключений. Вскоре эти места перестанут быть такими неизведанными. В придорожных тавернах ходят слухи о могущественных нарфелских сокровищах, покоящихся в разрушенных святилищах и затопленных залах призыва, скрытых под древними руинами Дан-Тароса.

Лес Летира. Мрачный лес Летира полон загадок. Здешние друиды допускают в свои священные рощи лишь небольшое число чужаков и прибегают к насилию, если кто-то намеревается эксплуатировать ресурсы этого места. Чужестранцы, которые продолжают исследовать Летир несмотря ни на что, могут обнаружить Йешелмаар — центр цивилизации в Великой долине и памятник эльфийской инженерии. Здесь гостям открываются архитектурные чудеса, среди которых огромные парящие сады, многоярусные каменные строения и каменные гроты, на чьих стенах высечены витиеватые узоры, с бассейнами кристально чистой родниковой воды.

Великий ледник

Великий ледник был образован из ледяного ожерелья божества Улутиу. Народ, называющий эту обширную территорию своим домом, зовётся улутиунцами. Мало кто из южан когда-либо общался с ними. Вместо местных жителей большинство чужеземцев, осмелившихся отправиться в эти арктические пустоши, сталкиваются со свирепыми чудовищами, адаптировавшимися к леднику, — белыми драконами, реморазами и даже ледяными дьяволами. Поговаривают, что последние являются слугами древнего могущественного жреца Ориль, называющей себя «Ледяной королевой».

Импилтур

В прошлом Импилтур был одним из богатейших королевств Фаэруна. Однако за последнее столетие оно безуспешно боролось с изменённой магией географией, вторжениями демонов и тех, кто им поклоняется. Теперь же воды моря Павших Звёзд снова поднялись, и богатство Импилтура, а также его влияние возвращаются. Полные надежды обыватели перешёптываются о том, что потерянный монарх из старой правящей семьи взойдёт на престол, чтобы вернуть своему королевству потерянное звание великой империи.

Лайрабар. Столица Импилтура — Лайрабар — гордится большим количеством мореплавательных академий. Они яростно соперничают друг с другом и круглый год проводят регаты и другие состязания. Одна из академий — Морской университет Водного пути — специализируется на обучении магов-мореплавателей школы Ограждения. В Лайрабаре находится штаб-квартира Мечей Войны — закованных в кольчугу солдат, отвечающих за патрулирование торговых путей Импилтура и защиту торговцев от разбойников и чудовищ. Мечи Войны иногда могут назначить искателя приключений на должность «острия меча» — временного служителя закона, наделённого особыми правами Импилтура.

Нарфел

По равнинам, по которым теперь кочуют всадники на лошадях, разбросаны руины двух древних империй — Нарфела, дома демонопоклонников, и Рауматара, известного своими боевыми магами. Они предлагают кучу возможностей для подвигов и исследования. Нарфелцы не заботятся о династиях или линиях наследования. Вместо этого они уверены в том, что дела важнее слов. Этот вполне логичный образ мышления также объясняет, почему большинство всадников предпочитает избегать населённых демонами руин древнего Нарфела. Хотя некоторые нынешние жители равнин желают подчинить себе могущественную зловещую магию древнего государства, чтобы она досталась новому поколению нарфелских демонологов.

Билдубарис. На огромной пустой равнине в тени горы Нар каждое лето на одну декаду собираются десятки тысяч кочевников на ежегодной торговой ярмарке, образуя огромный палаточный город Билдубарис. Здесь нарфелцы торгуют лошадьми, мехами и украшениями, делятся новостями и рассказывают истории, а также празднуют время изобилия, которого в этих землях всегда очень мало. В последние годы нарфелские демонологи стали приходить в Билдубарис, принося с собой демонические реликвии и оружие из погребённых городов древнего Нарфела в надежде набрать больше последователей.

Теск

Теск известен многим как Врата на восток, поскольку является последней западной остановкой Золотого Пути — древней торговой артерии, соединявшей Фаэрун с землями за горами Восхода. Хотя большая часть Золотого Пути теперь разрушена, остатки старой дороги всё ещё встречаются на часто посещаемых путешественниками холмах между крупнейшими городами Теска — Телфламмом, Фсантом и Таммаром. Те великие дни, когда это государство было торговым мегаполисом, прошли, и теперь его богатства находятся в руках высших эшелонов общества, представляемых олигархами, которые эксплуатируют рабочий класс с помощью совершенно безумных инвестиционных схем.

Золотой Путь. Несмотря на то, что Золотой Путь когда-то был самым известным торговым маршрутом, соединяющим Фаэрун и восточные земли, теперь он лишь тень прошлого себя. В Фаэруне эта дорога начинается на западной границе Теска, где поддерживаемые в хорошем состоянии дороги связывают Телфламм, Фент, Фсант и Таммар. За пределами Теска Золотой Путь превращается в тропу, идущую через равнины Ашаната, соединяется с Рашеменом с помощью паромов и распадается практически на груды камней — дорожные указатели, — огибая горы Восхода и уходя всё дальше на восток через земли Орд и далее. Вдоль дороги то тут, то там разбросаны лагеря и путевые станции, предоставляющие убежище тем, кто отваживается на многомесячное межконтинентальное путешествие.

Телфламм. Теск не контролирует свой крупнейший город. Телфламм находится во власти Повелителей теней — религиозной воровской гильдии, владеющей городскими тавернами и игорными домами и оказывающей значительное влияние на правительство королевства. Повелители Тени действуют из Дома Тени Повелителя — крупнейшего храма Маска в Фаэруне.

Просторье

Просторье является не единым государством, а лишь обобщающим названием для обширной территории, ограниченной Драконьим Пределом на западе, Лунным морем на севере, Импилтуром на востоке и морем Павших Звёзд на юге. Название региона произошло от Вастара — орочьего королевства, которое когда-то правило этими землями и воевало с находящимися вокруг поселениями эльфов и дварфов. Ныне Просторье — это в основном мирные пахотные земли, окаймлённые процветающими прибрежными городами. Здесь под поверхностью земли покоятся бесчисленные сокровища — в дварфийских руинах, орочьих склепах или на забытых полях сражений.

Как и в других областях, граничащих с горами Каменного Шпиля, в Просторье сильна торговля драгоценными камнями, поэтому многие шахтёры и искатели приключений устремляются в горы попытать свою удачу. Самые мудрые из них проявляют должную осторожность, поскольку многие туннели, окружающие горный массив, ведут в Подземье, жители которого куда менее радушно встречают чужаков.

Прокампур. Одно из старейших ныне существующих поселений на берегу моря Павших Звёзд — Прокампур — было построено над подземным дварфийским городом, Проскампаларом. Прокампур известен районами, обнесёнными стенами, и зданиями, чьи крыши покрыты сланцем. Но этот город славится не только своей величественной архитектурой, он также является самым богатым независимым поселением на севере Внутреннего моря. Сотни ювелиров и мастеров огранки называют это место домом, и Прокампур стал бы желанной целью для пиратов, если бы не его превосходные укрепления и бдительное правительство.

Жизнь в Забытых Землях

Из-за лютых зим, опасных просторов и свирепых соперников в Забытых Землях лишь самые закалённые способны выживать продолжительное время. Те, кто способен ответить на вызов этих краёв, являются поистине грозными созданиями, что поддерживает репутацию этого региона как земель суровых поселенцев и беспощадных торговцев.

Сердце приключений. Забытые Земли популярны среди искателей приключений со всего Фаэруна. Эти места богаты историей и магией, способной превратить простолюдина в монарха. Однако не все, кто путешествует в этот регион, жаждут славы. Многие отправляются в удалённые места вроде Дамары, чтобы забыть прежнюю жизнь и начать новую. Забытые Земли полны ма-



Белый Червь застаёт врасплох Карлах, Астариона и Шэдоухарт

териальных богатств — стремящиеся обогатиться могут поднять их с морского дна, добыть из горы или найти в подземелье.

Экономика, сфокусированная на гелиотропе. Королевства в этом уголке Фаэруна процветают благодаря обилию ресурсов в местных горных хребтах. Восточные Галенские горы, а также горы Каменного Шпиля и Каменной Твёрдости богаты редкими металлами и драгоценными камнями, особенно халцедоном, или, как его кличут местные, гелиотропом. Его здесь так много и он так важен для местной экономики, что этот регион иногда называют Землями гелиотропа.

Суровый климат. Жизнь на большинстве территорий Забытых Земель трудна. Долгая морозная зима и мимолётное дождливое лето значительно усложняют земледелие. Многие ищут другие способы прокормиться — например, самоловный промысел, добычу ископаемых или рыболовство. Эти занятия, однако, лишь ненамного легче в суровом климате Забытых Земель. Привередливые дворяне и избалованные горожане не протянут здесь долго. Среднестатистический житель этого региона — одно из самых стойких и простых существ, которых только можно встретить.

Необходимость уживаться с природой. Местным жителям приходится мириться с негостеприимным климатом. Например, кочевники Нарфела мигрируют на юг в неблагоприятные месяцы, избегая основного удара стихии. В других местах, таких как монастырь Жёлтой Розы в Дамаре, жители справляются с капризным климатом, постигая магию и используя помощь местной фауны. (см. выше раздел «Ледник Белого Червя»).

Преобладание обмена. Несмотря на разговоры о независимости и самоопределении, народ Забытых Земель понимает, как важно делиться припасами и информацией. Торговля в этих королевствах берёт начало в горах Дамары и равнинах Нарфела, откуда она направляется к морю Павших Звёзд словно бурная река, текущая в богатые порты Импилтура и Теска. Золото в Забытых Землях находится повсюду, но, в отличие от других богатых регионов, вроде Калимшана и побережья Мечей, местные жители предпочитают копить богатство, а не выставлять его напоказ в виде роскошных дворцов или позолоченных статуй.

Земли Интриг

Обзор

Краткий обзор: Эти богатые торговые королевства внимательно наблюдают друг за другом, одновременно аккуратно решая свои политические проблемы.

Королевства: Амн, Калимшан, Тетир

Языки: Алжедо, Чондатанский

Достопримечательности: Аткатла, пустыня Калим, Калимпорт, Дарромар, Лес Тетира (Вэлдат)

Угрозы: Пираты и разбойники досаждают этим землям набегами, пока гении и созерцатели строят козни на расстоянии.

Земли Интриг поддерживают друг с другом цивилизованные отношения, даже когда борются за власть над торговлей в Фаэруне. Хотя Амн, Калимшан и Тетир и не сталкивались лбами на поле боя в последние несколько сотен лет, они шпионили друг за другом, заключали агрессивные торговые сделки и обменивались землями в деликатных танцах едва прикрытого недоверия.

Каждое королевство борется с собственной паутиной интриг. Торговые дома заключают между собой союзы и стравливают друг друга в головокружительных сочетаниях, чтобы утвердить своё влияние над Амном. Вокруг королевы Тетира не утихают споры о её происхождении и праве на престол. Четыре фракции гениев Калимшана раздражает растущая самостоятельность народа королевства — особенно Султаны Сонгал, его правительницы.

Приключения в этих землях часто разворачиваются на фоне политических махинаций. Персонажи могут общаться с влиятельными дворянами на гала вечерах, заключать тайные сделки в грязных подземных городах или шпионить за одним знатным гением, работая на другого. Возможно, они проникнут в ряды Теневых воров — преступной сети, чьи происки ощущаются во всех Землях Интриг.

Каждое из трёх королевств этого региона имеет хотя бы один активный портовый город и прилагающиеся к нему торговые маршруты. Новости здесь распространяются так же быстро, как и товары, а вот переход армий из одного королевства в другое затрудняется пустынями, лесами и горными хребтами.

Амн

В Фаэруне нет королевства богаче Амна. В отличие от своих соседей, овладевающих богатством ради присущего ему комфорта, амнийцы изыскивают его и тратят как знак статуса. Управляю-



щим органом Амна выступает анонимный Совет Пятерых, в который, как говорят, входят главы самых влиятельных торговых семей королевства. Открытое поклонение Цирику здесь законно благодаря глубоким связям между Церковью Цирика и советом. Кроме этого у Амна давно имеются имперские амбиции под стать этому богу. Однако сотворение заклинаний запрещено. Закон разрешает делать это только священникам Цирика и Закутанным волшебникам — специализированным магам на службе у торговых домов Амна.

Аткатла. Аткатла, Город Монет — столица Амна и невероятно богатое место. Заплатите достаточно, и в этом оживлённом портовом городе никто и слова не скажет против ваших противозаконных, аморальных и отвратительных действий. Совет Пятерых правит из крепости, находящейся здесь, — Дома Совета.

Облачные пики. Облачные пики изобилуют не только железом, драгоценными камнями и металлами, но также реморазами и белыми драконами. Ледяные великаны иногда взбираются на утёсы этих скал, чтобы проводить свои церемонии или игры.

Эсмельтаран. Дворяне и богатые туристы Амна стекаются в прекрасный город Эсмельтаран зимой, чтобы насладиться теплом горячих источников озера Эсмель. Молодой медный дракон начал подшучивать над посетителями курорта, которые принимают существо за местное легендарное чудовище по имени Эсмельда.

Миф Лхараст. На протяжении трёх столетий город Миф Лхараст был священен для Селунэ. Своим домом его считали доброжелательные ликантропы, а также эльфы и другие народы. Но даже мощный мифал, находящийся в нём, не смог защитить город от внутренних распрей, которые и привели к его падению много веков назад. Когда злые волшебники и их неживые и элементальные слуги завоевали Миф Лхараст, Селунэ переместила его из мира в отдельный демиплан. Теперь в этот город можно попасть только в полнолуние.

Башня Оргота. Оргота Осквернённого — выдающегося волшебника, погибшего от рук трёх призванных им буйных исчадий — погубила гордыня. Говорят, что его книга заклинаний, «*Алкайт*», до сих пор лежит в башне Оргота. Эльфы леса Шилмиста предостерегают от её поисков, поскольку ходят слухи, что три призванных исчадия по-прежнему бродят по залам строения.

Малые Зубы. На юге, высоко по обе стороны от центрального перевала гор Малые Зубы расположены храмы Цирика — Башни-близнецы Вечного затмения. Древняя синяя драконица Ириклатагра, также известная как Остроклыкая, спит глубоко в недрах Малых Зубов, пробуждаясь раз в столетие. Убить её пробуют только безумцы. Вместо этого искатели приключений пытаются разграбить множество кладов, разбросанных по её обширному логову.

Змеиный лес. Сумрачную лощину, находящуюся в кишащем змеями Змеином лесу, населяют священники Эльдата. Два года назад хитрый созерцатель по имени Серсентрик сразил зелёного дракона Рингримеральзота и занял его логово. С тех пор Серсентрик превратил детёнышей своего поверженного врага в преданных слуг.

Горы Троллей. Тролли — не единственная опасность в этих горных массивах. В потухшем вулкане Дымовой Шпиль обитает внушающий ужас всем Землям Интриг древний красный дракон Балагос «Летучее Пламя». Поблизости находится Залив Штормов — рассечённый молниями каньон и место паломничества почитателей Талоса. Ветер свистит в пустых глазах, ушах и рту Завывающего Дварфа — высеченного в склоне горы высотой в милю изображения огромного дварфа. Под этим монументом находится заброшенный дварфский город, кишащий слизью. Именно в нём происходит действие *«Последней экспедиции Ланкамета»* — знаменитой баллады, повествующей о смерти Бриама Ланкамета и его четырёх спутников, вооружённых могущественными магическими предметами, которые так и не были найдены.

Калимшан

В Калимшане под правлением Султаны Сонгал сосуществуют традиции и инновации. У здешнего народа напряжённые и сложные отношения с четырьмя фракциями гениев этого королевства. Эти существа на протяжении десяти тысяч лет истории Калимшана не только порабощали его жителей, но и сражались с ними плечом к плечу. В то время как калишиты из пустыни и других диких мест полагаются на магию гениев ради выживания, жители Калимпорта, напротив, переняли и усовершенствовали инновации из Лантана, что привело к новой волне *Механических чудес [Mechanical Wonder]*, преобразивших жизнь в городе.

В Калимшане проживает самая большая популяция генази (описаны в книге *«Морденкайнен представляет: Чудовища мультивселенной»*) во всём Фаэруне. Некоторые из них живут среди простого народа, в то время как другие водятся с четырьмя фракциями гениев. Дополнительную информацию о Калимшане можно найти в главе 4 книги *«Забытые Королевства: Приключения в Фаэруне»*.

Горы Алимир. Тысячи лет назад Калимшан сумел отразить нападения созерцателей с гор Алимир в серии конфликтов, известных под названием Войны Ок-тиранов. Теперь в этом месте в огромном улье живёт почти пятьдесят созерцателей, выжидая удобного момента и восстанавливая свою численность.

Пустыня Калим. Много эр назад, когда бессмертные гении Калим и Мемнон оказались заточены в *Кристалле Калимемнон [Calimemnon Crystal]*, образовавшаяся в результате этого магическая волна превратила окрестности в непригодную для жизни пустыню Калим. В ней царит хаос, наводимый дикой магией и песчаными бурями.

Калимпорт. Столица Калимшана, Калимпорт, является одним из старейших городов Фаэруна. Этот знаменитый центр торговли полон чудес —

как магических, так и механических. Чтобы войти в город, гении должны принести связывающую магией клятву Султане Сонгал — Зарок Султаны. Под Калимпортом — в Музаде — скрываются культы, преступники и нелегальные рынки.

Лес Миир. В лесу Миир сокрыт Миф Дираалис — процветающий город, имеющий тесные связи как со Страной Фей, так и с планом Арборея. Могущественный мифал позволяет видеть этот так называемый Фантомный город только тем, в ком течёт фейская кровь. Рядом находится Даллнотакс — поселение, большая часть которого находится под землёй. Оно посвящено Ваэрону, богу воровства дроу.

Крепости гениев. Четыре фракции гениев Калимшана обосновались в фантастических крепостях, разбросанных по всему королевству. Крепость дао Олимп Даг стоит в Марширующих горах; город маридов Маран Сайя лежит глубоко под поверхностью Сияющего моря; парящий город джиннов Бурин Бир со следующими за ним дворцами дрейфует над лесом Миир, а крепость ифритов Гоцва Ка стоит в пустыне Калим, сокрытая мерцающими иллюзиями. Эти дворцы, управляемые знатными гениями, служат домом для их многочисленных помощников и слуг, приспособленных к предпочитаемой среде обитания своих хозяев.

Марширующие горы. В Марширующих горах находятся руины Первого некрополя Никкара — древнего места, где калишиты готовили к погребению почтенных усопших.

Никкар, остров Памяти. Ближе к современности калишиты воздвигли множество мавзолеев и кладбищ в некрополе на так называемом острове Памяти, названном Никкар в честь древнего некрополя в горах. Порядок здесь поддерживают священники Келемвора, а снабжение обеспечивает флот Смерти. Маяк на северной оконечности острова обслуживается командой инженеров.

Паучье болото. Хотя Занассу, Демон-паук и был изгнан из Паучьего болота на южном побережье Калимшана много лет назад, это зловонное место всё ещё кишит квазитами и другими демонами. Болото также служит домом для скрытного паучьего народа, называемого араней. Пока им удаётся оставаться незамеченными при посещении городов для торговли, поскольку они используют магию, чтобы скрывать свою сущность. Араней подробно описаны в книге *«Забытые Королевства: Приключения в Фаэруне»*.

Тетир

Хотя Тетир и не является такой мощной торговой державой как его соседи, он поддерживает тесные отношения с эльфами Вэлдата, которые торгуют редкими товарами исключительно с ним, в то же время игнорируя Амн. Тетир — это феодальное королевство с лордами и вассалами, а его королевская семья апеллирует к божественному покровительству Сиаморф, полубогини благородства, чтобы утвердить своё право на правление. Когда королева Анаис Риндаун умерла от старости, на престол взошла её сводная племянница и приёмная дочь Изабель Линден. Она управляет Тетиром с отважным сердцем и твёрдой рукой уже три года, однако её до сих пор не благословила Сиаморф. Некоторые дворяне Тетира перешёптываются о том, что Изабель слишком далека от рода Риндаунов — и от милости божественной покровительницы королевства — чтобы править.

Замок Тетир. Замок Тетир был исторической резиденцией королевской семьи Тетира, пока не сгорел примерно 150 лет назад. Теперь в подземельях под ним свои интриги плетёт древний созерцатель по имени Зиталлотлан. Сотни глаз покрывают его тело — это благословение Великой Матери, покровительницы созерцателей.

Дарромар. Королева Изабель Линден правит Тетиром из дворца Фэрнтарн, находящегося в столице — городе Дарромар. Недавно в последний прибыл аасимар Сэйрвин Блистательный, намеревающийся оспорить право её высочества на престол и заявляющий, что является ребёнком полубогини Сиаморф. Говорит ли он правду или является самозванцем — ещё предстоит выяснить.

Лес Тетира. Многие называют лес Тетира Вэлдатом, что на Эльфийском означает «нетронутые леса». Он служит домом для чудовищ, фей, мирной золотой драконицы Гарлоканты и двух племён лесных эльфов: Сулдуск и Элманисс. У племени Сулдуск есть свой собственный город на деревьях — Сулданесселлар. Элманисс стремятся восстановить мифал рядом с Миф Ринном — эльфийским городом-гробницей, кишащим блуждающими огоньками.

Горы Омларандин. Самоцветы омлара можно найти только в горах Омларандин. Эти редкие бирюзовые камни впитывают магию, как губка, что делает их особенными компонентами для создания магических предметов. Спрос на омлары у гениев-правителей Калимшана истощил большинство существующих в горах шахт, что побуждает шахтёров и искателей приключений спускаться всё глубже под землю.

Пурпурные холмы. Нет в Землях Интриг вина лучше, чем то, что делают полурослики Пурпурных холмов на юго-западном побережье Тетира. Они также недавно открыли заново Канаит, легендарную академию бардов. Барды из дальних краёв приезжают, чтобы изучать там ремесло.

Горы Звёздного Шпиля. Балагос — красный дракон из гор Троллей — хранит часть своих сокровищ в дополнительном логове, горе Таргил в горах Звёздного Шпиля. Пять лет назад он поймал молодого бронзового дракона по имени Иксолотингейр, оторвал ему крылья и приказал стеречь это место под угрозой смерти.

Велен. В Велене водятся призраки, но его жителей это не смущает. По неизвестным причинам многие умершие остаются здесь в качестве привидений, сосуществуя с живыми. Автономное герцогство Велен получило независимость от Тетира в 1424 ЛД. Оно поддерживает дружеские отношения со своим западным соседом, используя свой внушительный флот для защиты себя и Тетира от пиратов Нелантера.



Кайя обучает дао на улицах Калимпорта

Жизнь в Землях Интриг

Жители Земель Интриг больше интересуются политикой, чем тайнами этого региона.

Пираты Нелантера. Орды людоящеров, огров и минотавров-пиратов устремляются с островов Нелантер (подробнее о них в разделе «Бесследное море» этой главы), чтобы атаковать корабли, отправляющиеся от Земель Интриг. Торговцы из всех трёх королевств нанимают искателей приключений, чтобы те отправились на эти острова и вернули украденное добро.

Ночные разбойники Эрлказара. Восточные окраины Земель Интриг страдают от набегов соседнего королевства Эрлказар. Глухими ночами войска вампиров-разбойников проскальзывают в лагеря торговцев и перепрыгивают через городские стены. Те, кто отправляется в Эрлказар, не находят ни следа нападающих, ни украденных вещей. За пределами этого королевства о вампирской природе Ночных разбойников ничего неизвестно, ибо местные жители слишком напуганы своими хозяевами-вампирами, чтобы выдать их секрет чужакам.

Взлёт и падение Мурандина. В конце 14 века пара они завоевала город Муран на юго-западе Амна и основала Мурандин — недолго просуществовавшую империю орков-мародёров и огров, приносивших живых в жертву своим богам, Груумшу и Вапраку. К концу 15 века ЛД войска Амна и Тетира убили основателей и вернули почти все земли. Однако сын этой пары — мрачный они по имени Аваскит — всё ещё правит злодейским Мураном. Город окружён мощной стеной, сделанной из толстых, заострённых брёвен.

Теневые воры Амна. Безжалостные Теневые воры начинали в Глубоководье как обычная гильдия воров. После того как Лорды Глубоководья ликвидировали многих основателей этой фракции и изгнали остальных, она возродилась в Амне. Теневые воры прекрасно себя чувствовали в Аткатле, став нарицательным именем и наладив скрытые связи с правящим Амном Советом Пятерых. Теперь фракция дёргает за ниточки, протянутые по всем Землям Интриг, и строит планы мести Лордам Глубоководья. Подробнее о Теневых ворах можно узнать в главе 6.

Шанатар. До появления Земель Интриг был Шанатар. Это древнее королевство щитовых дварфов простиралось в Подземье этого региона и состояло из восьми подкоролевств, каждое из которых было посвящено одному из божественных детей Морадина. Давным-давно дуэргары и другие захватчики из Подземья привели Шанатар к падению. Единственным уцелевшим подкоролевством является Илтказар, расположенный под горами Омларандин. За ним присматривает бог Клангеддин Серебробородый, а правит им мудрый древний серебряный дракон — король Мит Барак. Последний желает вернуть *Трон Драконьих Черепов [Wyrmskull Throne]* — могучий артефакт Шанатара, исчезнувший много эр назад.

Магические Империи

Обзор

Краткий обзор: На местные культуры оказывает глубокое влияние тайная магия: чародейство в Агларонде, волшебство в Тэе и договоры колдунов в Рашемене.

Королевства: Агларонд, Рашемен, Тэй

Языки: Агларондский, Рашеми, Тэйский

Достопримечательности: Иммилмар, Тэйское плато и гора Тэй, горы Восхода, Велприналар, Юирский лес

Угрозы: Тэй и его правитель — лич Сзасс Тэм — давно представляют угрозу соседним королевствам в качестве прелюдии к завоеванию всего Фаэруна.

Красные волшебники угрожали Фаэруну на протяжении столетий, но никто не ощущал исходящую от них опасность острее, чем жители Агларонда и Рашемена, отбившие набеги тэйцев и удержавшие Тэй в пределах его старых границ. Чтобы сделать это, агларондцам и рашеми пришлось освоить тайную магию, достаточно мощную, чтобы противостоять магии Красных волшебников.

Агларонд, Рашемен и Тэй — вместе известные как Магические Империи — управляются заклинателями. Хотя в этих землях практикуется всевозможная тайная магия, у каждого королевства своя магическая традиция. В Агларонде, где некогда правила легендарная Симбул, царит чародейство. В Рашемене колдуньи, называемые хатранками, заключают договоры с могущественными духами — телторами. В Тэе слово Красного волшебника — закон. Все Магические Империи поддерживают крупные группировки боевых сил, усиленные лидерами-заклинателями. Обыватели этого региона, однако, не являются заклинателями, поскольку обучение магии — символ статуса и власти.

Приключения в этих местах посвящены борьбе со сверхъестественными врагами, где и герои, и злодеи ловко орудуют ослепительной тайной магией. Иногда подобные столкновения разворачиваются на поле боя между двумя армиями. Но гораздо чаще персонажи воюют в тенях, проникая в тэйские крепости или выискивая агентов Красных волшебников.

Агларонд

Королевство Агларонд было основано пять столетий назад в результате объединения поселенцев-людей и эльфов Юирского леса, заключивших договор о взаимозащите и дружбе. На протяжении столетий постоянной угрозой для них были Красные волшебники Тэя, из-за чего агларондцы не доверяли тайной магии. Это изменилось под руководством Симбул, обладавшей легендарной мощью чародейки, в чьей доброте — хотя и капризной — невозможно было сомневаться. Под её руководством лица, с рождения обладающие тайной магией, обучались чародейству, и эта традиция сохранилась и после её смерти. Сейчас королевством правит Совет симбархов, большинство из которых являются заклинателями тайной магии.



Агларонд известен как единое королевство, образованное союзом людей и эльфов. Браки между существами этих видов там совершенно обычное явление.

Альтумбел. Маленькое королевство людей Альтумбел часто считают частью Агларонда, но его жители отстаивают его независимость и самобытность. Здешние жители живут за счёт даров моря, а их столицу — Спанделийон — кличут Городом Пиратов.

Свет Клыка. Маленький полуостров, выступающий к северу от Велпринталара, называют Южным Клыком. Мыс Драконий Клык в Теске, расположенный к северу от моря Длург, в Агларонде называют Северным Клыком. Это изолированная провинциальная глушь, жителей которой другие обитатели Магических Империй пренебрежительно зовут «клыкарями». На самом кончике Южного Клыка стоит Свет Клыка — волшебный маяк, обслуживаемый магом, который проводит корабли в море Длург и обратно. Пираты часто выбирают эту постройку своей целью.

Солнечная поляна. Прямо у южной окраины Юирского леса располагается Солнечная поляна — двойной круг из менгиров, украшенных эльфийскими рунами. Это древнее место было построено обитателями Юирского леса и является священным для них. Они давно покинули эти края или вообще вымерли. Внешнее кольцо из больших камней содержит посвящения божествам эльфийского пантеона, — Селдарин — а внутренние представляют божеств давно исчезнувших людей, населявших Юирский лес. И хотя постройка очевидно давно заброшена, она находится в отличном состоянии, а на залитой солнцем поляне ощущается нечто таинственное, ожидающее, чтобы с ним заговорили.

Умбровые болота. Умбровые болота, названные так из-за того, что здешние воды окрашивают в ржавый цвет залежи железа, служат границей между Агларондом и Тэем. Через это место, прославившееся невыносимыми кровососущими насекомыми и смертоносными чудовищами, прошло огромное множество захватчиков и завоевателей.

Велпринталар. Жемчужиной полуострова Агларонд является Велпринталар — один из красивейших городов Фаэруна. Совет Симбархов, состоящий из чародеев и других заклинателей, правит Агларондом из величественного дворца из бледно-зелёного мулхорандского камня. Сюда приезжают обучаться чародеи со всего Фаэруна.

Дозорная стена. Между городом-крепостью Гларондар и склонами горы Умбрагот протянулась каменная Дозорная Стена протяжённостью пятнадцать миль, сооружённая много лет назад галеб дуром для правящей династии Агларонда. Дозорщики — назначенные служить на стене стражники — неустанно выслеживают проявления тэйской агрессии.

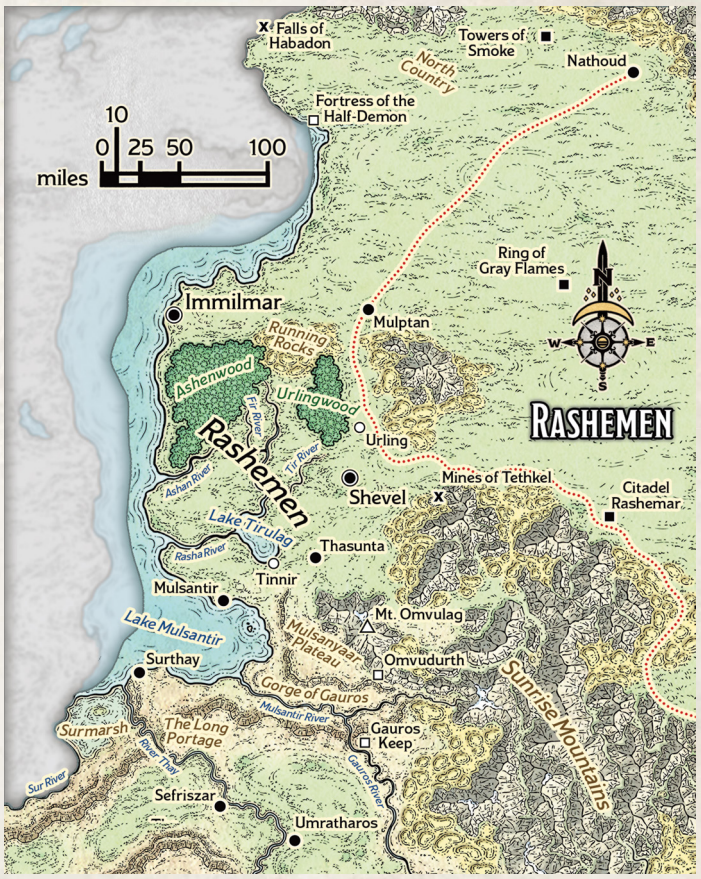
Залив Волшебников. Номинально города вдоль южного побережья Агларонда ему подчиняются, но на практике чем дальше на восток, тем сильнее влияние Красных волшебников. Прибрежные болота затрудняют переходы через границы королевств. Из опушек Юирского леса выходят чудовища и бродят по побережью Предела Волшебников.

Юирский лес. Эльфы, поселившиеся в этом лесу тысячи лет назад, звались юирами. С течением лет к ним примкнули и переняли их традиции люди, начав жить среди древних юирских руин. Эти леса охраняет мощная магия, блокирующая заклинания наблюдения и обнаружения. Многие опасные животные считают это место своим домом, и здесь также полно Перекрёстков фей.

Рашемен

Рашемен — печально известное изолированное королевство густых лесов, высоких гор и продуваемых ветрами пустошей. Здесь практикуют магические обряды, которые чужеземцы считают странными, однако уважают за их пугающую мощь. Здешние воины — берсерки, знаменитые своей бешеной яростью в битве. Правитель страны, носящий титул Железного Владыки, избирается из числа берсерков советом заклинательниц в масках — хатранок. Последние управляют многими аспектами рашеменского общества, черпая магию из договоров с могущественными духами, обитающими в магических лесах королевства. Нынешним Железным Владыкой является Манган Урук, который занимает этот пост уже целое поколение.

Народ Рашемена почитает трёх богинь, которых они называют Троицей: Баллу (Матушку Берлоги), Келлиару (Лесную Деву) и Незримую. Помимо них в лесах и диких уголках королев-



ства обитает бесчисленное количество могучих и опасных духов, называемых телторами. Они, как и богини, заключают договоры с заклинателями, которые после этого носят индивидуальные маски, олицетворяющие эти договоры. Признавая мудрость, дарованную ими, заклинателей в масках зовут викларанами («мудрыми»).

По традиции женщин-викларанок называют хатранками («мудрыми сёстрами»), они образуют правящий совет, выбирающий Железного Владыку. Мужчины-викларане зовутся времионни («древними»), они поддерживают хатранок, создавая магические предметы и придумывая новые заклинания. Теперь, когда Рашемен стал более открытым ко внешнему миру, а викларане за его пределами вообще ими не связаны, эти роли больше не так строги.

Пепельный лес. По приказу хатранок никто не имеет права жить в этом древнем лесу, который является домом для могущественных духов, разумных животных и свирепых чудовищ. Рашеми входят в Пепельный лес, чтобы общаться с этими существами или охотиться на них, поднося духам дары и еду.

Цитадель Рашемар. Когда-то цитадель Рашемар была могучей крепостью, но более века назад её сравняли с землёй захватчики с востока, перебившие весь гарнизон из двух тысяч воинов. Теперь руинами управляет шабаш карг, которому служит небольшая армия гоблинов, гигантских животных, огров и других чудовищ.

Высокогорье. Северная часть гор Восхода называется Высокогорьем. Этот опасный регион отличается дикой магией, странными явлениями и разрушающимися монолитами, построенными древней империей Рауматар. Эти монолиты удерживают демонов, вызванных и некогда контролируемых Нарфеллом; теперь их ежегодно проверяют хатранки, чтобы удостовериться, что защитные барьеры не ослабли. Этими горами заправляет древний белый дракон Киссеткашан, но местонахождение его логова неизвестно.

Иммилмар. Торговцы, дипломаты и туристы, приезжающие в Рашемен, часто впервые попадают именно в Иммилмар, столицу королевства. Железный Владыка — номинальный лидер рашеми — правит из внушительного замка, возведённого много веков назад магией хатранок и защищённого ей же. За его стенами граждане живут в бревенчатых домах с двускатными крышами, достающими до земли. Город закрыт для чужаков, и гостей всячески стараются поскорее выпроводить из него.

Шахты Теткеля. Живущие и работающие в этом железном руднике рашеми печально известны своей вздорностью, жестокостью и неуправляемостью. Гоблины-разбойники и ворги грабят окраины поселения, а в шахтах устроили себе логово кобольды. Они обустраивали его десятилетиями, делая достойным для дракона. Недавно в сокровищнице вылупилось одно из яиц, и из него появился детёныш глубинного дракона.

Северный край. Северный край — это земля между водопадами Эреха и башнями Дыма. Хотя официально эти земли и являются частью Рашемена, они слабо заселены и усеяны руинами поселений древних королевств Нарфелла и Рауматара. Воины-рашеми отправляются в Северный край, чтобы разграбить эти руины, доказывая тем самым свою доблесть.

Кольцо Серого Пламени. Круг из пяти древних башен, построенных рауматарцами, называют Кольцом Серого Пламени. Большинство из этих строений разрушено, но два уцелели, и из них доносятся механические звуки и скрежет. Над всеми пятью башнями горит серое пламя. Внутри этих зданий или рядом с ними не действует божественная магия, а по этой области ходят странные стражи — буквально ожившие заклинания тайной магии.

Шевел. Купцы основали Шевел недалеко от торгового пути, Золотой дороги, чтобы создавать и сбывать свои товары. Со временем небольшое поселение выросло в процветающий, окружённый стенами город иммигрантов в остальном изолированном Рашемене. С момента падения цитадели Рашемар набеги с восточных земель стали регулярным явлением, что обеспечивает постоянное наличие работы для наёмников в Шевеле.

Горы Восхода. Почти непроходимые горы Восхода практически единогласно считаются восточной границей Фаэруна. Они достигают высоты в пятнадцать тысяч футов и усеяны руинами башен древнего Рауматара и загадочными колодцами, которые относят к некой другой забытой культуре. Немногочисленные местные перевалы чрезвычайно опасны, а в глубоких пещерах и подземных ходах обитает множество смертоносных существ.

Урлингский лес. Густой дикий Урлингский лес — мистическое сердце Рашемена — населён телторами и сверхъестественными зверями. Законы королевства разрешают находиться в нём только хатранкам, нарушение карается смертью.

Тэй

Тэй имеет репутацию бесплодной пустоши, управляемой волшебниками-тиранами и населённой их неживыми приспешниками. В реальности всё сложнее.

Хотя большая часть Тэя остаётся бесплодной, древние погодные заклинания приносят достаточно дождей рекам и лесам. Слово Красного волшебника — закон, но большинство из них больше заинтересованы не в завоеваниях, а в собственном продвижении. Нежить действительно открыто ходит по Тэю, но некромантия является лишь одной из восьми школ магии, а в этом королевстве живёт множество обычных граждан, которые просто живут свою жизнь. Всё это показывает, что Тэй это больше, чем карикатурный образ, известный на всем Фаэруне, даже если эта преувеличенная репутация основана на реальных фактах.

Печально известный неживой правитель Тэя — Сзасс Тэм — управляет королевством при помощи семи других зулкиров, каждый из которых является мастером своей школы магии. Мало кто



Сзасс Тэм правит Тэем из Цитадели, своей крепости на горе Тэй

смеет противостоять ему, но зулкиры и правители тэрхов Тэя имеют значительную свободу действий, пока не привлекают внимание правителя.

Агларонд и Рашемен гордятся тем, что удерживают Тэй в узде, мешая территориальным и магическим амбициям Красных волшебников. Правители этого королевства, тэрхионы, пытаются вторгнуться в Агларонд или Рашемен каждые десять лет или около того, а набеги на границы вообще не прекращаются.

Цитадель. Цитадель — это огромная древняя крепость, существовавшая ещё до Красных волшебников Тэя. Она была высечена из одной из самых высоких гор Тэя ящероподобным народом, который оставил свои образы в статуях и фресках. Цитадель возвышается среди лавы, пепла и острых как бритва камней и имеет обширные подземные уровни. На протяжении веков она была величайшей крепостью Тэя, пока Сзасс Тэм не присвоил её себе. В Цитадели до него невозможно добраться. С тех пор как Сзасс Тэм перебрался в неё, здесь произошло множество магических преступлений.

Дельхьюмид. Изначально Тэй был колонией далёкой империи Мулхоранд, и его столицей был Дельхьюмид. Теперь же старый город превратился в опасные руины, населённые исчадиями, злыми феями и отчаянным народом. Из-за этих угроз окрестности руин остаются малонаселёнными, но искатели приключений отваживаются проникать в Дельхьюмид в поисках утраченных сокровищ Тэя.

Тэйское плато и гора Тэй. Центральный Тэй стоит на огромном пустом плато. Систематизированная давным-давно Красными волшебниками магия призывает в это место дожди, что обеспечивает выживание небольших поселений, городов и лесов. Из первого плато вырастает второе, более высокое, увенчанное вулканическими пиками горы Тэй. Это место позволено посещать только Красным волшебникам и их гостям.

Налоговые посты. Небольшие крепости, называемые налоговыми постами, разбросаны как на внешних границах Тэя, так и на внутренних, а также на дорогах. В каждом из них солдаты проверяют документы и взимают небольшие, но многочисленные пошлины. На обычном налоговом посту расположен гарнизон из тридцати-пятидесяти воинов, часто включающий стаю гноллов.

Тэрхи. Тэй разделён на районы, — тэрхи — многие из которых названы в честь выделяющегося города соответствующего региона. Каждым тэрхом управляет тэрхион, отчитывающийся одному из восьми зулкиров. Всего таких районов одиннадцать: Алаор (два острова, на которых размещены флот и верфи Тэя), Дельхьюмид, Эльтабар, Гаур (все земли между рекой Гаур и горами Восхода), Верхний Тэй (ограниченный Вторым утёсом), Лапендрар (граничит с Тесском и Агларондом), Приадор, Пьярад, Суртэй, Тазалхар и Тиратур.

Побережье Мечей

Обзор

Краткий обзор: этот регион, населённый существами совершенно разных видов, славится своими крупными городами и угрозами, способными сокрушить Королевства.

Королевства: Эльтургард, Альянс лордов, Наджара

Языки: Чондатанский

Достопримечательности: Врата Балдура, Цитадель Свечи, Эльтурель, Великая пустошь, Сс'тар'тисс'ссун, Подгорье, Глубоководье

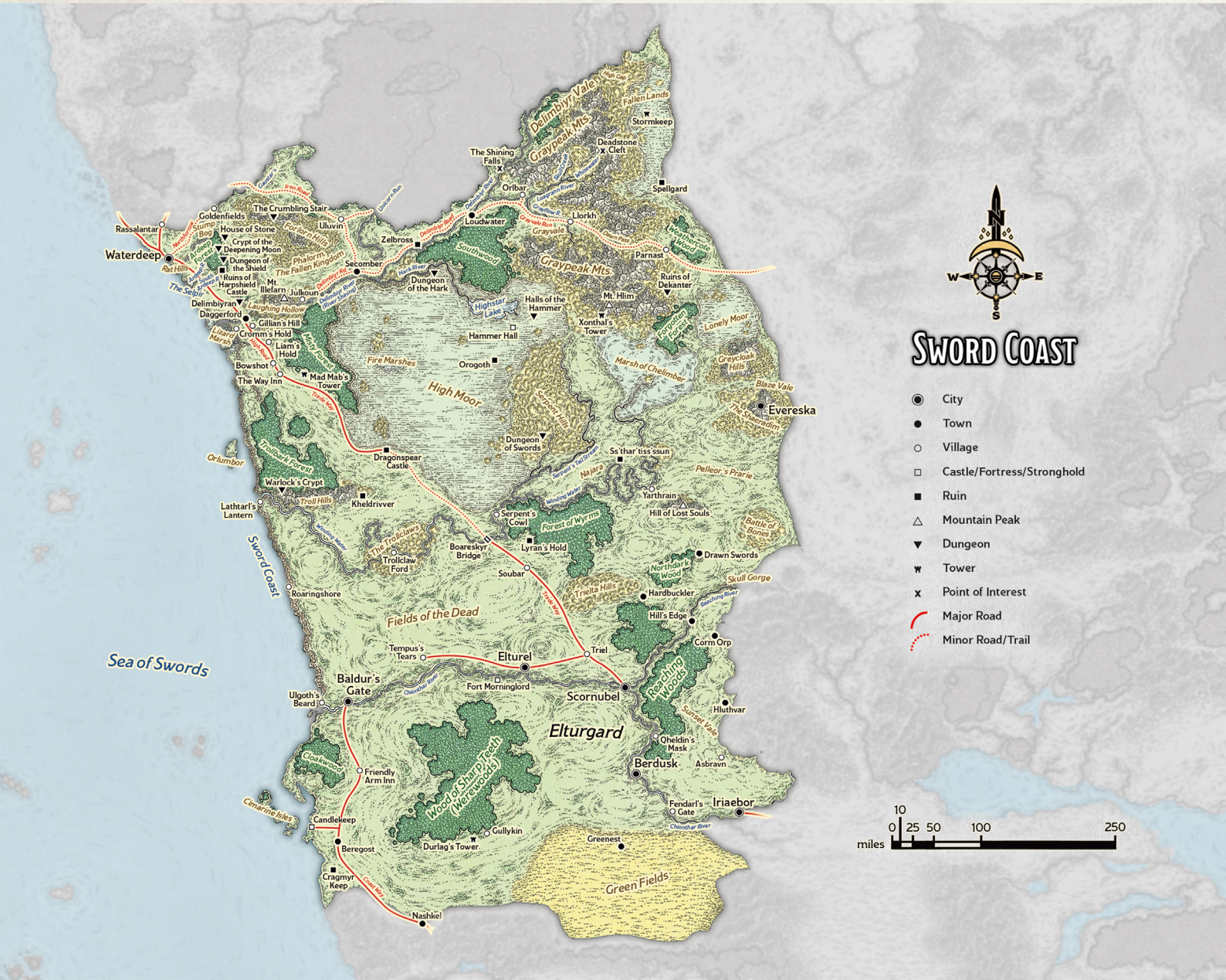
Угрозы: городские преступные синдикаты, Мёртвая Троица, Халастер Чёрный Плащ

Земли вокруг и между двумя прибрежными городами — Глубоководьем и Вратами Балдура — на протяжении последнего столетия подвергались безжалостным испытаниям: восхождение и падение драконьих и стихийных культов, интриги иллитидов и мёртвых богов и даже путешествие в Девять Преисподних.

Тогда как большинство правительств Фаэруна известны своей территориальностью, города-государства побережья Мечей совершенно не интересуются земельными спорами. Альянс лордов следит за тем, чтобы крупные поселения как в этом регионе, так и на Севере, фокусировали всё своё внимание на взаимных угрозах.

Побережье Мечей может похвастаться одними из самых разнообразных по населению городами Фаэруна. В таком городе, как Глубоководье или Врата Балдура, гость в одном городском квартале может встретить драконорождённого-чиновника, аасимара-торговца и голиафа-лютниста. Даже жители небольших деревень редко имеют предубеждения и склонны быть более открытыми для новых идей, чем в таких консервативных местах, как Сердцеземье, или на островах Бесследного моря, которые славятся своим изоляционизмом.

Это регион приключений, где отважные души исследуют развалины древних крепостей и давно утраченные руины. Огромные города побережья Мечей также служат отличной ареной для приключений в городе, в которых персонажи обнажают коварные схемы дворян-интриганов или подозрительных фракций.



Альянс лордов

Альянс лордов — это не настоящее королевство, а скорее неорганизованная коалиция городов на побережье Мечей, среди которых Глубоководье, Врата Балдура, Кинжальный Брод и Амфаил. В эту фракцию также входят несколько городов на севере Фаэруна, например, Невервинтер (см. раздел «Север» в этой главе). Каждый участник Альянса лордов на первое место ставит собственные интересы. Но при этом города также соглашаются поддерживать торговые связи друг с другом, соблюдать взаимный мир и объединяться против общих угроз. Без Альянса лордов многие великие города западного Фаэруна давно бы пали под натиском внешних угроз.

Врата Балдура

Врата Балдура — это мрачный, перенаселённый город, расположенный вдоль реки Чионтар. Его дворяне, называемые патриарами, живут в Верхнем городе, в то время как основная часть населения проживает в Нижнем городе. Во Внешнем городе обустраивают свои скромные жилища беженцы и нищие. Неподалёку на востоке находится обнесённый стеной Маленький Калимшан — процветающий квартал иммигрантов из одноимённого южного королевства. Совет Четырёх под руководством Великого герцога Ульдера Рейвенгарда управляет Вратами Балдура. Дополнительную информацию об этом городе можно узнать в главе 6 книги *«Забытые Королевства: Приключения в Фаэруне»*.

Криминальное подполье. Во Вратах Балдура существует криминальная подпольная организация, известная как Гильдия. Она действует по всему городу под скрытным руководством криминального босса по имени Девятипалая Кин. У неё есть агенты по всему городу, включая местную банковскую сеть.

Мёртвая Троица. Боги Бейн, Баал и Миркул имеют общую историю, которая связана с Вратами Балдура, где они известны как Мёртвая Троица. Будучи смертными, они получили долю силы бога смерти Джергала и погибли в Смутное время. Все трое вернулись, и их почитатели вновь укрепили свои позиции во Вратах Балдура и окрестностях, скрываясь в тенях общественной жизни. Культисты Мёртвой Троицы бесконечно строят козни, чтобы обеспечить возвышение своих божеств за счёт невинных. (См. главу 5, чтобы узнать больше о трёх богах)

Эльтургард

Королевство Эльтургард включает в себя Эльтурель, Триэль, Скорнубель, Соубар и Бердаск. В его состав также входит большая часть окружающих земель, включая поля Мёртвых. Когда Эльтурель был затянут в Девять Преисподних и вернулся обратно, прежде сияющее королевство Эльтургард погрузилось в хаос. Даже после возвращения столицы ему трудно вернуться в норму. Некоторые его окраинные города попытались отделиться от королевства, всё больше погружающегося в религию. Эльтурель удерживает их под своим контролем, угрожая отозвать Всадников Ада — кавалерийский отряд, оберегающий лояльные Эльтургарду города от опасностей.

Падение Эльтуреля и его последствия. В 1444 ЛД над Эльтурелем словно взошло второе солнце. Это была сияющая сфера, названная Компаньоном. Жители Эльтуреля вознесли хвалу богу Торму за это благословение, а сам город получил статус святого в Эльтургарде. На самом деле Компаньон был призван архидьяволицей Зариэль, чтобы отомстить городу, на который она давным-давно затаила обиду. В 1492 ЛД сфера превратилась в потрескивающий шар тьмы, втянувший Эльтурель и его обитателей в Авернус — первый слой Девяти Преисподних.

Хотя все разумные существа знают и боятся Девяти Преисподних, этот страх не основан на личном опыте. Лишь некоторым доводилось видеть подобное место своими глазами или ощущать его жар на собственной коже. Горожане Эльтуреля оказались в числе этих немногих, когда их друзей и родных убивали мародёрствующие дьяволы. После того как храбрые герои уничтожили Компаньона и вернули Эльтурель в Материальный план, теократическое правительство Эльтургарда ужесточило контроль за обязательным поклонением Торму, Тиру и Ильматеру — трём доброжелательным богам, именуемым Триадой.

Эльтурель. После возвращения из Девяти Преисподних жители Эльтуреля стали более набожными, в отчаянии желая попасть в загробной жизни в Высший план. Но произошедшее породило и новые проблемы. Население, охваченное паранойей обвиняет в падении города тифлингов и не доверяет им. Последние, опасаясь за свою безопасность, массово бежали во Врата Балдура.

Наджара

Древнее королевство Наджара простирается через Змеиные холмы, топь Челимбер и лес Змиев. Это земли юань-ти, наг и людоящеров. Население Наджары чрезвычайно прагматично и лишено чувств. Побережье Мечей оставалось в неведении относительно Наджары более тысячи лет, пока её нынешний правитель — духовная нага Джарант — не решил, что соседям следует узнать о существовании этого королевства. На данный момент коварные мотивы Наджары остаются не ясными. И Альянс лордов, и Эльтургард были слишком заняты другими угрозами, чтобы разбираться в делах змеиного королевства. Наджара, свернувшись словно змея в ожидании идеального момента для нападения, набирает силу прямо у них под носом.

Сс'тар'тисс'ссун. Древняя и злая духовная нага Джарант, с помощью серебряного ободка, который носит название *Мергелевый шпиль Наджары* (см. *«Путеводитель приключенца по побережью мечей»*), правит королевством из его столицы Сс'тар'тисс'ссун. Этот артефакт дарует Джаранту могущественную магию школы Ограждения и контроля над рептилиями, который распространяется и на Терпенци — первого правителя королевства, а ныне могущественную костяную нагу, называемую Стражем Наджары.

Глубоководье

Глубоководье, известное также как Город Роскоши, находится под управлением совета лордов. Текущий Публичный лорд — Лаэраль Среброрукая — не скрывает своего лица от общественности. Лорды в масках правят вместе с ней анонимно, что предотвращает возможность их подкупа или запугивания. Глубоководье может похвастаться выдающейся магической академией в башне Чёрного Посоха, которой руководит волшебник, занимающий пост Чёрного Посоха — ныне Ваджра Сафар.

Городские районы. Глубоководье разделено на несколько районов. Они не отделены друг от друга стенами или вратами, и перемещение между ними ничем не осложнено. К городским районам относятся Морской район, отличающийся поместьями-крепостями богатых и влиятельных горожан; тихий и элегантный Северный район; а также Торговый район с его оживлёнными рынками. Южный район является домом для многих иммигрантов, а Портовый район стал местом, где живут и работают самые бедные жители города. В Городе Мёртвых — огромном парке, представляющем собой открытый мавзолей внутри Глубоководья, горожане находят своё последнее пристанище. За пределами Глубоководья большой комплекс убежищ, некогда служивших временным жильём для беженцев, превратился в отдельный район, названный районом Полей. Он не патрулируется городскими стражниками, в нём нет канализации или других городских удобств; это дом для самых отчаявшихся граждан Глубоководья.

Оборона. Хотя в Глубоководье есть ополчение и городская стража, его самые знаменитые защитники — это магические ходячие статуи и кавалерия на грифонах. Ходячие статуи — это восемь огромных изваяний, замерших в ожидании среди зданий города. Чёрный Посох может активировать их для защиты в критические моменты, превращая каждый монумент в неудержимого каменного колосса. Грифонья кавалерия состоит из обученных всадников и их скакунов-грифонов. Каждый наездник носит *Кольцо падения пёрышком [Ring of Feather Falling]*, позволяющее ему безопасно спешиться в попытках атаковать любого врага.

Подгорье. Подгорье — это двадцатитрёхэтажное мегаподземелье, уходящее под Глубоководье. Надеясь найти сокровища, искатели приключений входят туда через колодец в таверне «Зияющий портал». На самом нижнем уровне подземелья находится логово Халастера Чёрного Плаща. Его мотивы неизвестны, а возможно, и непостижимы. Он построил этот исполинский подземный комплекс задолго до основания Глубоководья и с тех пор постоянно наполняет его различного вида опасностями. Многие существа также проникли в Подгорье по собственной воле, создав цивилизации в его залах. Примером может служить оживлённый и криминогенный Град Черепа.

Гильдия Занатара. Гильдия Занатара — это преступная организация, базирующаяся в Граде Черепа, подземном городе под Глубоководьем. Её бандитская деятельность часто распространяется и на сам Город Роскоши. Единицы знают, кто или что такое Занатар на самом деле: параноидальный, одержимый манией величия созерцатель, который души не чает в своём питомце — золотой рыбке по имени Сильгар. У Занатара есть глаза и уши по всему оживлённому Глубоководью, которые позволяют ему наблюдать за его ненавистным соперником — Жентаримом. Больше о Гильдии Занатара смотрите в главе 6.

Другие локации

Хотя Глубоководье и Врата Балдура имеют огромное влияние в этом регионе, их официальные территории не простираются далеко за городские стены. Большая часть земель в этом регионе не находится под юрисдикцией какого-либо из королевств.

Лес Ардип. Лес Ардип, некогда бывший сердцем эльфийского королевства, стал лишь местом вырубки деревьев, которые отправляют в Глубоководье на постройку кораблей и домов. Примерно десятилетие назад эльфы из Эвермита вернулись в лес, чтобы защитить его от дальнейшего вторжения и эксплуатации. Они агрессивно изгоняют всех незваных гостей. Но множество расположенных в лесу Ардип интересных руин и магических мест по-прежнему привлекает искателей приключений всех мастей.

Цитадель Свечи. Цитадель Свечи хранит крупнейшее собрание письменных знаний в Фаэруне. Это высокая библиотека, окружённая крепостными стенами, гордо стоящая на вершине морского утёса. Чтобы войти в цитадель, посетитель должен предоставить письменное произведение, которого ещё нет в её залах. Тома из библиотеки посетителям приносят её жрецы-библиотекари — Признанные. Защиту Цитадели Свечи обеспечивает мифал и призрачный дракон по имени Миирим, Змий-Страж.

Замок Драконьего Копья. Такое название носят дварфийские руины, находящиеся на краю Великой пустоши. В глубине развалин скрыты инфернальные врата. Сейчас они запечатаны наглухо, но тех, кто решится открыть их, путь приведёт в Авернус, первый слой Девяти Преисподних. В наши дни густое облако тумана укрывает замок Драконьего Копья от палящего солнечного света. Таинственная группа вампиров, известная как ковен Сзарлнакси, скрывается внутри.



Искатели приключений сталкиваются со слишком большим количеством троллей в Трольих Когтях

Эвереска. Эльфийский город Эвереску часто называют «карманом Эвермита», и он разделяет с этой легендарной землёй неуловимую мистику. По слухам, Эвереска находится в великой долине среди гор возле Анороха, защищенная мифалом и охраняемая эльфийскими воинами, верхом на гигантских орлах.

Поля Мёртвых. На Полях Мёртвых за века произошло бесчисленное множество войн и стычек. Эта простирающаяся за видимый горизонт равнина покрыта продуваемыми ветрами травами. Изредка она изрыгает враждебную нежить — погребённые останки давно забытых войн.

Горы Серого Пика. Каменные великаны и голиафы называют горы Серого Пика своим домом. Эта горная цепь пронизана покинутыми шахтами дварфийского и нетерильского происхождения.

Великая пустошь. Тролли и жестокие гобликноиды рыскают по скалистой дикой местности Великой пустоши, наряду с кочевыми орками и людьми-берсерками. Злой драколич по имени Древний обитает в Ороготе, развалинах виллы на пустоши, и по-прежнему охраняет древние богатства давно сгинувшей нетерильской дворянской семьи.

Орлумбор. Нет лучшего места на побережье Мечей для покупки или ремонта корабля, чем Орлумбор. Этот скалистый, испещрённый пещерами остров скрывает великую гавань, полную одарённых кораблестроителей и докеров, которые сооружают одни из самых крепких судов в округе с рекордной скоростью. В данный момент, Орлумбор поддерживает эксклюзивные деловые отношения с Глубоководьем.

Триельтские холмы. В живописных Триельтских холмах идиллической и пасторальной жизнью живут полурослики. У этих скромных существ мало ценных вещей, которые могли бы вызвать чью-то заинтересованность, что ограждает их от нападок Наджары, находящейся на севере от них. Кратковременные золотые лихорадки то и дело приносят чужеземцев в Триельт.

Тролльи Когти. Тролльи Когти кишат прожорливыми троллями. Караваны, следующие на юг к Вратам Балдура или с Полей Мёртвых на север, чтобы безопасно пересечь реку у брода Трольих Когтей, нанимают искателей приключений, которые помогают им отбиться от чудовищ, известных своей регенерацией.

Склеп Колдуна. Более тысячи лет назад нетерильский город рухнул на землю в холмах Троллей, превратившись в руины, ныне известные как Склеп Колдуна. Среди разбитых руин и искривлённых башен этого места обитает бесчисленное количество нежити. Личи, включая великого Ларлоха, ставят над существами из окрестных земель странные эксперименты и выпускают их обратно в дикую природу в виде ужасающих созданий.

Лес Острых Зубов. Сотни лет назад в этих лесах располагался город Вехларр, который населяли верволки. Ходят слухи, что злые ликантропы вновь собираются в этих лесах, чтобы восстановить то общество.

Север

Обзор

Краткий обзор: В этой суровой и прекрасной дикой местности ничто не вечно, а выживание — задача на каждый день.

Королевства: долина Ледяного Ветра, Королевство Много Стрел, Альянс лордов, Лускан, Мензоберранзан, северные дварфийские твердыни, Дикое Порубежье

Языки: Ботхия, Чондатанский, Иллусканский, Регхедский

Достопримечательности: Вечнотопье, Мерцающий лес, Нетерильские горы, ледник Регхед, море Движущегося Льда, горы Хребет Мира

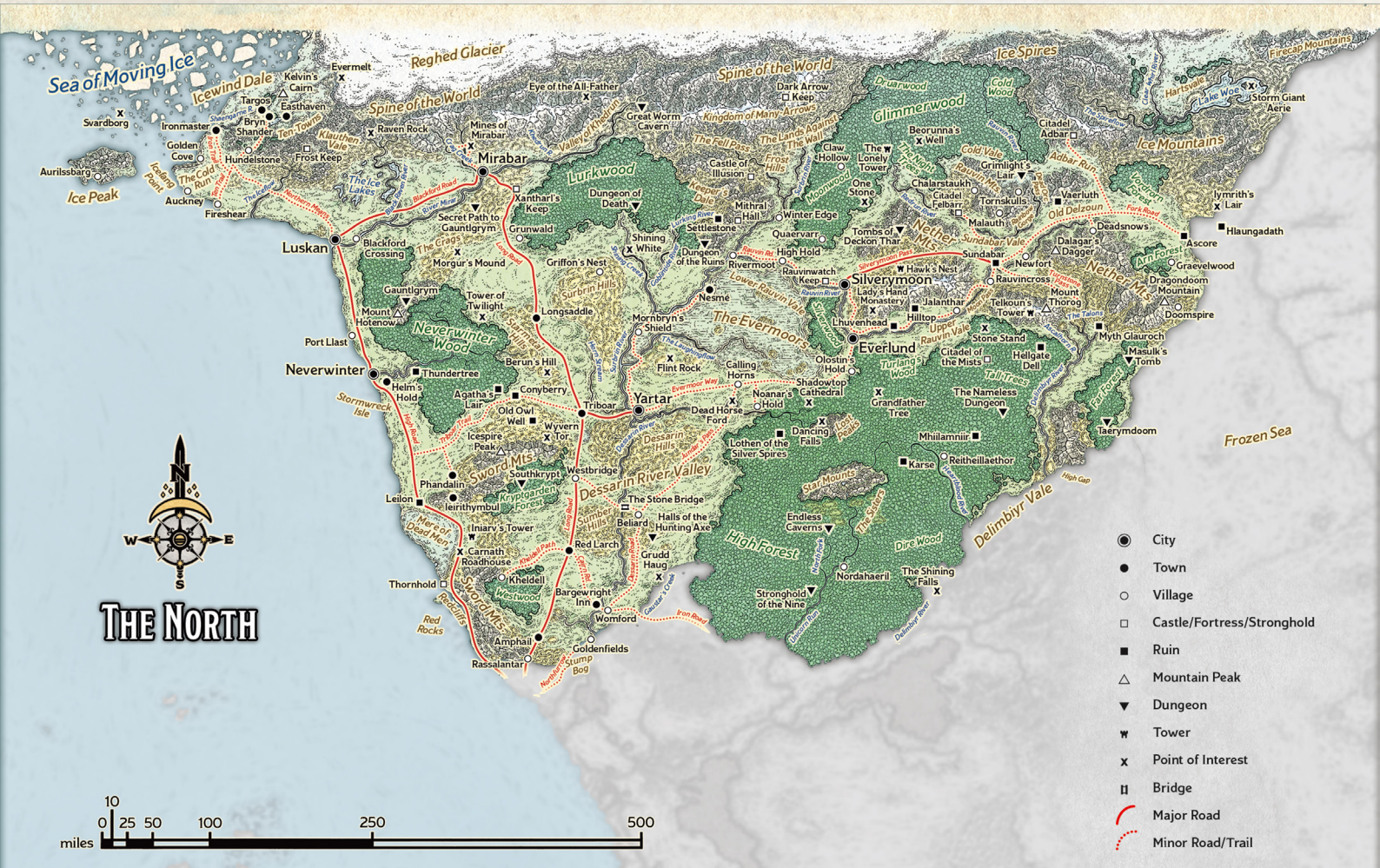
Угрозы: гнев природы, великаны, драконы, кочевые разбойники и угроза из Подземья.

Ничто не вечно на Севере. Этим землям угрожают ледяные великаны, белые драконы и разбойники, а где-то рядом всегда находится зима, готовая уничтожить всё, что уцелело. Этот регион был опустошён Войной Серебряных Пределов — масштабным конфликтом между Королевством Много Стрел, Мензоберранзаном и городами Альянса лордов, — а позже столкновениями между великанами. В то же время Север богат плодородными речными долинами, месторождениями полезных ископаемых, густыми лесами и потрясающими природными красотами. Это дикая местность с суровыми контрастами, скрытыми чудесами и изолированными оплотами, с трудом выживающими вопреки всему.

Эти земли обширны, холодны и закона в них нет, а цивилизация сохраняется лишь благодаря страху, тяжёлому труду и пролитой крови. Независимые крепости ведут себя как города-государства, объединённые в слабые союзы. За крепостными стенами фермеры, старатели и поселенцы влачат полное лишений существование, пока кочевники делают всё необходимое для выживания, не забывая при этом чтить свои традиции. В древних дварфийских твердынях и руинах в лесах разносятся эхом воспоминания о давно исчезнувших королевствах. Жители Севера поклоняются свирепым богам и боятся ледяной тьмы.

Приключения здесь сосредоточены, прежде всего, на выживании — как личном, так и коллективном. Здесь искателям приключений приходится отражать вторжения захватчиков и сталкиваться со стихийными бедствиями, пытаясь закрепиться на неприветливой земле. Они заключают хрупкий мир между враждебными крепостями, раскрывают заледеневшие секреты, сражаются с драконами и великанами и бросают вызов судьбе, чтобы создать что-то, что сможет пережить здешний холод.

Север поделён сетью хрупких альянсов между независимыми городами и твердынями, объединёнными в нечёткие конфедерации с целью взаимопомощи, обороны и торговли. Эти независимые города-государства в первую очередь заботятся о своих собственных интересах, защищая свои ресурсы и накапливая новые. Они ведут дела со своими союзниками не из верности или чести, а ради общих интересов и повышения своих шансов на выживание.



Долина Ледяного Ветра

На самом дальнем северном конце побережья Мечей, за Хребтом Мира, лежит долина Ледяного Ветра. Ограниченная ледником Регхед на востоке и щёлкающей зубами пастью моря Движущегося Льда на севере и западе, долина Ледяного Ветра представляет собой обветренную пустошь, над которой одиноко возвышается лишь вершина Пирамиды Кельвина. Грубо вытесанные Десять Городов объединились, чтобы добывать скрытые богатства Севера: драгоценные камни, древесину и ценные кости тупоголовой форели. Желающие стать героями и злодеи стекаются в долину Ледяного Ветра в поисках артефактов ледяных великанов, чудес Подземья и секретов нетерильцев. Однако большинство из них сталкивается со свирепыми чудовищами, местными жителями и жрецами Ориль — не говоря уже о проклятом чардалине, извращающем умы и души в погоне за властью. Дополнительную информацию о долине Ледяного Ветра можно найти в книге *«Забытые Королевства: Приключения в Фаэруне»*.

Брин Шандер. Самый выдающийся среди Десяти Городов — группы небольших поселений в долине Ледяного Ветра — Брин Шандер является местным центром торговли и власти. Он служит укреплённым убежищем для тех, кто спасается из соседних городов в тяжёлые времена.

Королевство Много Стрел

Начав с разрушенной крепости Тёмная Стрела, самопровозглашённый король Орруск Ведущий Домой работает над восстановлением орочьих владений на дальнем севере. Королевство Много Стрел объединило разрозненные орочьи племена Хребта Мира более чем на сто лет, пока не было разрушено в Войне Серебряных Пределов. Орруск хочет воссоздать его заново, и его видение нового независимого королевства привлекает орков, которые прибывают каждый день.

Альянс лордов

Альянс лордов — это не королевство, а хрупкая, но мощная коалиция конфликтующих поселений Севера и других регионов, созданная для поддержания мира, процветания и безопасности среди своих членов. В него входят Невервинтер, Серебристая Луна, Мифриловый Зал и другие, в том числе могущественное Глубоководье, находящееся на юге (см. раздел «Побережье Мечей» в этой главе). Каждое поселение, состоящее в Альянсе, в первую очередь заботится о своих собственных интересах и только после этого о нуждах своих союзников. Фракция нанимает искателей приключений для исследования угроз региону и их устранения и не брезгует использовать для достижения своих целей насилие и обман. Дополнительную информацию об Альянсе лордов можно найти в главе 6 этой книги.

Главный тракт. Главный тракт — это важная транспортная артерия, связывающая поселения вдоль побережья Мечей и являющаяся одним из главных торговых путей Севера. Он начинается в Лускане, идёт на юг через Невервинтер, а затем продолжается вдоль побережья до Глубоководья (где переходит в Торговый путь). После десятилетий запустения эта дорога снова стала безопасной для путешествий благодаря усилиям Дагульта Неверэмбера и Фрахтовой компании Главного тракта.

Мирабар. На реке Мирар стоит обнесённый наклонными внешними стенами самый богатый город Севера. На поверхности живёт в основном человеческое население, управляемое наследным маркизом, но Мирабар глубоко пронизан дварфийской культурой. Из массивной подземной части города к крупным шахтам побережья Мечей ведут туннели, кузницы и литейные. Под землёй правят старейшины дварфов из Совета Блестящих Камней, а город защищает от любых угроз — сверху или снизу — Секира Мирабара, хорошо вооружённый отряд дварфов-солдат.

Невервинтер. Город Умелых Рук когда-то славился своими мастерами-ремесленниками, качественными товарами и пышными садами, круглый год согреваемыми водами реки Невервинтер, текущей от горы Хотноу. Город был практически уничтожен, когда произошло извержение вулкана, и разверзлась огромная расселина, ведущая в Подземье. Теперь, когда природный гнев утих, а расселина запечатана, Невервинтер восстанавливается под властью лорда-защитника Дагульта Неверэмбера.

Серебристая Луна. Справедливо называемый Жемчужиной Севера, этот тихий разношёрстный город является сильным членом Альянса лордов и центром обучения, музыки и культуры. Стены, увитые плющом, и башни, где сады и деревца бросают тенистую тень на мирные улицы, оберегают Рыцари в Серебре и магическая защита. Некоторое время Серебристая Луна была столицей тесно связанного союза, расположенного в Серебряных Пределах — регионе между Мерцающим и Высоким лесами. Война Серебряных Пределов положила этому союзу конец и запятнала репутацию его столицы, но город по-прежнему уважают и любят во всём регионе.

Лускан

Лускан — Город Парусов — когда-то был величественным портом, но годы преступной деятельности и невезения превратили его в захолустье с грязными улицами, шаткими причалами и пиратами, плохо скрывающимися под личиной торговцев. Над дурно пахнущим туманом, подобно скрюченной руке возвышается Главная башня волшебства — место обитания Волшебного братства (описано в главе 6). Пять пиратов-лордов, называемых Старшими Капитанами, правят Лусканом и отвечают за его оборону и официальную торговлю, а также за разграбление островов Нордланд на западе.

Мензоберранзан

Мензоберранзан — город дроу, высеченный в сталактитах огромной пещеры в Подземье, находящейся между Серебристой Луной и Мифриловым Залом. Это центр поклонения Лолс в Фаэруне. Мензоберранзан или Город Пауков знаменит своей культурой обмана, манипуляций, а также захватом и последующей продажей порабощённых

жителей поверхности. Хотя формально городом управляет совет матрон из восьми величайших домов, на самом деле он находится под пятой Дома Бэнре и Матроны, правящей от имени Лолс. На высоком плато стоит Академия — Тир Бреш, где обучаются жрицы, маги и благородные воины. Более ста туннелей связывают Мензоберранзан с другими частями Подземья, а дроу-торговцы продают купцам из глубин яды, странные грибы, вьючных животных, свитки, вино и секреты.

Северные дварфийские твердыни

Многие дварфы Севера живут в независимых крепостях, называемых дварфийскими твердынями. Хотя многие из них утрачены, заброшены или заполонены чудовищами, некоторые всё ещё твёрдо стоят. Дварфы из Мифрилового Зала, Цитадели Адбар, Цитадели Фелбар, Гонтлгрима, крепости Каменный Вал и Железного Мастера ведут свою родословную от Делзуна — древнего дварфийского королевства Севера. Мирабар и Сундабар также являются дварфийскими твердынями, хотя первый открыл двери для людей, а второй был разрушен до основания Королевством Много Стрел в войне Серебряных Пределов. До этого большинство дварфийских твердынь присоединились к Альянсу лордов, но когда Серебристая Луна не смогла помочь Сундабару, их лидеры объявили о том, что с этих пор будут полагаться только друг на друга.

Цитадель Адбар. Цитадель Адбар — это крепость в Ледяных горах, построенная дварфами древнего Делзуна, которая противостояла захватчикам восемнадцать веков. Война Серебряных Пределов сократила число когда-то великих Рыцарей Мифрилового Щита до небольшой горстки, но их армия защитников — Железная Стража — остаётся сильной.

Гонтлгрим. Гонтлгрим, некогда бывший бастионом Делзуна, веками оставался в забвении под горами, пока король Бруэнор Боевой Молот и его армия щитовых дварфов не отвоевали его у последователей Лолс. В сердце Гонтлгрима находится легендарная кузница, в которой заточён огненный элементаль — Маегера Титан Рассвета.

Мифриловый Зал. Родовой дом клана Боевой Молот — это практически неприступное убежище, находящееся под Замёрзшими холмами. Несмотря на почти мифическую репутацию, Мифриловый Зал больше напоминает крепость, а не город, туннели которого находятся глубоко под его шахтами и ведут в другие дварфийские твердыни. Этим местом правит королева Дагнабет Путебородая, твёрдо поддерживающая Альянс лордов.

Сундабар. Сундабар, как и его братский город Мирабар, был подземной дварфийской твердыней, а также городом на поверхности, пока не был стёрт с лица земли орками Много Стрел в войне Серебряных Пределов. Беженцы с поверхности бежали на запад, в Серебристую Луну и другие близлежащие поселения, а дварфы из подземной части покинули Альянс лордов и запретили чужакам входить в город. Пока стены и здания наземной части Сундабара превращаются в захваченные чудовищами руины, из туннелей и скрытых залов поднимается чёрный дым — там по-прежнему работают подземные кузницы.

Дикое Порубежье

Дикое Порубежье — это обширная зона никому не подконтрольных земель, населённых опасными чудовищами. Путники могут днями брести по его вершинам и снежным полям, не встретив даже и охотничьего домика

Вечнотопье. В этом необжитом районе преимущественно расположены сокрытые туманами холмы, холодные болота, невысокие вершины и разваливающиеся руины. Здесь обитают холмовые великаны, эттины, огры, бесчисленное количество троллей и враждующие банды орков. Над Вечнотопьем, на высоте мили парит замок облачных великанов Лин Армаал, который лишь изредка мелькает в пасмурном небе.

Мерцающий лес. Этот обширный лес объединяет густое, кишащее вервольфами Лунолесье, лес Друар, на который претендуют племена утгардцев, и Холодный лес, покрытый льдом и снегом даже в разгар лета, если только его не выжигают странствующие огненные великаны.

Высокий лес. Самый большой из существующих в Фаэруне лесов имеет огромный размер и множество тайн. Он является отголоском былых времён, когда континентом, покрытым зеленью, правили эльфийские королевства, такие как Иллефарн и Ээрланн. Размеры Высокого леса, покрывающего горы и скрывающего бесчисленные тайны, сравнимы с каким-нибудь королевством. Здесь обитают невообразимо огромные тренты, олени с рогами шириной с повозку, огромные медведи, совомедведи, волки, кентавры, единороги и другие, ещё более странные существа, названия которых никто и не помнит. На самой окраине леса живут дровосеки и сбежавшие преступники, но в глубине тайны этого места оберегают лесные эльфы и утгардцы из племени Дерева Духов.

Ледяной пик. Ледяной пик — самая высокая вершина в горах Меча, заметная даже из Фандалина. Гора скрывает мифриловые шахты, давно опустошённые дварфами, а зимой её водопады замерзают, образуя потрясающие ледяные занавесы. Но на данный момент Ледяной пик стал домом для гоблинов, ледяных великанов, троллей, белого дракона Криотщеславца и агентов Культа Дракона, поэтому все, кроме храбрых искателей приключений избегают его опасных склонов.

Топи Мертвецов. Под этим солёным болотом лежат тысячи тел дварфов, эльфов, людей и орков. Оно было создано много веков назад с помощью тёмной магии. В болоте обитают два древних чёрных дракона: Воарагамантар Чёрная Смерть и его брат-близнец Ваерваерендор Жадный Разоритель. Они связаны психической связью и неразличимы, поэтому их часто принимают за одного дракона. Попытки осушить болото или перенаправить Главный тракт в сторону от его границ оказались безрезультатными: топи Мертвецов просто расширяются, занимая любое покинутое пространство.



Ледяные пещеры, ведущие в Подземье, заманили в беду многих искателей приключений

Фандалин. Пограничное поселение Фандалин на протяжении долгого времени имело контакт с магами и изобретателями, работавшими в соседнем комплексе пещеры Морского Эха, где находится легендарная Кузница заклинаний. По этому региону также разбросаны остатки нетерильской цивилизации, в том числе осколки психических кристаллов. Их собирают свежеватели разума, обитающие в Подземье под Фандалином, чтобы использовать в превращении своих невинных жертв, согласно замысловатому плану создания новой империи в Фаэруне.

Жизнь на Севере

Жизнь на Севере требует много сил — сильного тела, чтобы противостоять суровым природным условиям, сильной воли, чтобы выдержать ужас и изоляцию, и сильного духа, чтобы стоять плечом к плечу с незнакомцами.

Великаны и драконы. Где-то в других частях Фаэруна существа рассказывают истории о конфликтах между великанами и драконами. На Севере это реальность. Многие великаны и драконы обитают именно здесь — на краю света — и их древняя вражда угрожает тем, кто ведёт свою мирную жизнь в тени гор.

Кочевники. Регхедские кочевники долины Ледяного Ветра и утгардские племена Дикого Порубежья выживают благодаря закалке и подвижности, доказывая, что даже в самых смертельно опасных землях можно процветать. Некоторые, однако, в своём выживании полагаются на набеги и насилие.

Хребет Мира. Этот невероятно высокий горный хребет протянулся через весь север, угрожающе нависая над ним и формируя его облик. Нависающие пики чёрного камня скованы снегом и льдом, вычищены яростными ветрами и заполонены йети, белыми драконами и ледяными великанами, а туннели, пещеры и покинутые двурфийские твердыни под Хребтом Мира служат домом для гоблиноидов, реморазов, дуэргаров и дроу. В недрах этих гор лежат разваливающиеся руины и тайны настолько огромного количества почти забытых королевств и заблудших душ, что и не счесть.

Угрозы из Подземья. Жители Севера никогда не забывают об угрозах, исходящих из недр земли. В Подземье в огромном количестве обитают дроу-последователи Лолс, в ещё более глубоких пещерах рыскают аберрации, а погребённые тайны имеют свойство напоминать о себе самым пугающим образом. Хуже того, в долине Ледяного Ветра таинственные силы начали растапливать замёрзшие глубины, высвобождая скрытые глубоко под подземным льдом ужасы, которые никогда не должны были увидеть свет.

Царствие зимы. Какими бы яростными ни были драконы и великаны, не будет силы более грозной чем зима на далёком Севере. Вся жизнь здесь заточена под выживание в суровых условиях. Торговцы по всему региону поставляют зимнее снаряжение и алкоголь, достаточно крепкие, чтобы согреть кости и притупить боль. Строители возводят дома с толстыми стенами, способными выдержать даже самые сильные ветры. Жрецы задабривают богов холода, таких как Ориль, и молятся божествам, согласным даровать своим верным последователям ещё один вздох, ещё один мимолётный проблеск солнца.

Сердцеземье

Обзор

Краткий обзор: это земли благородных рыцарей, подлых деспотов, богатых хитрых торговцев, а также фермеров из глухих земель, просто пытающихся свести концы с концами.

Королевства: Кормир, Долины, Лунное море, Сембия

Языки: Чондатанский, Дамаранский

Достопримечательности: Кормантор, Миф Драннор, Ордулин, Сузейл

Угрозы: соседи конфликтуют из-за границ, а из диких мест приходят чудовища.

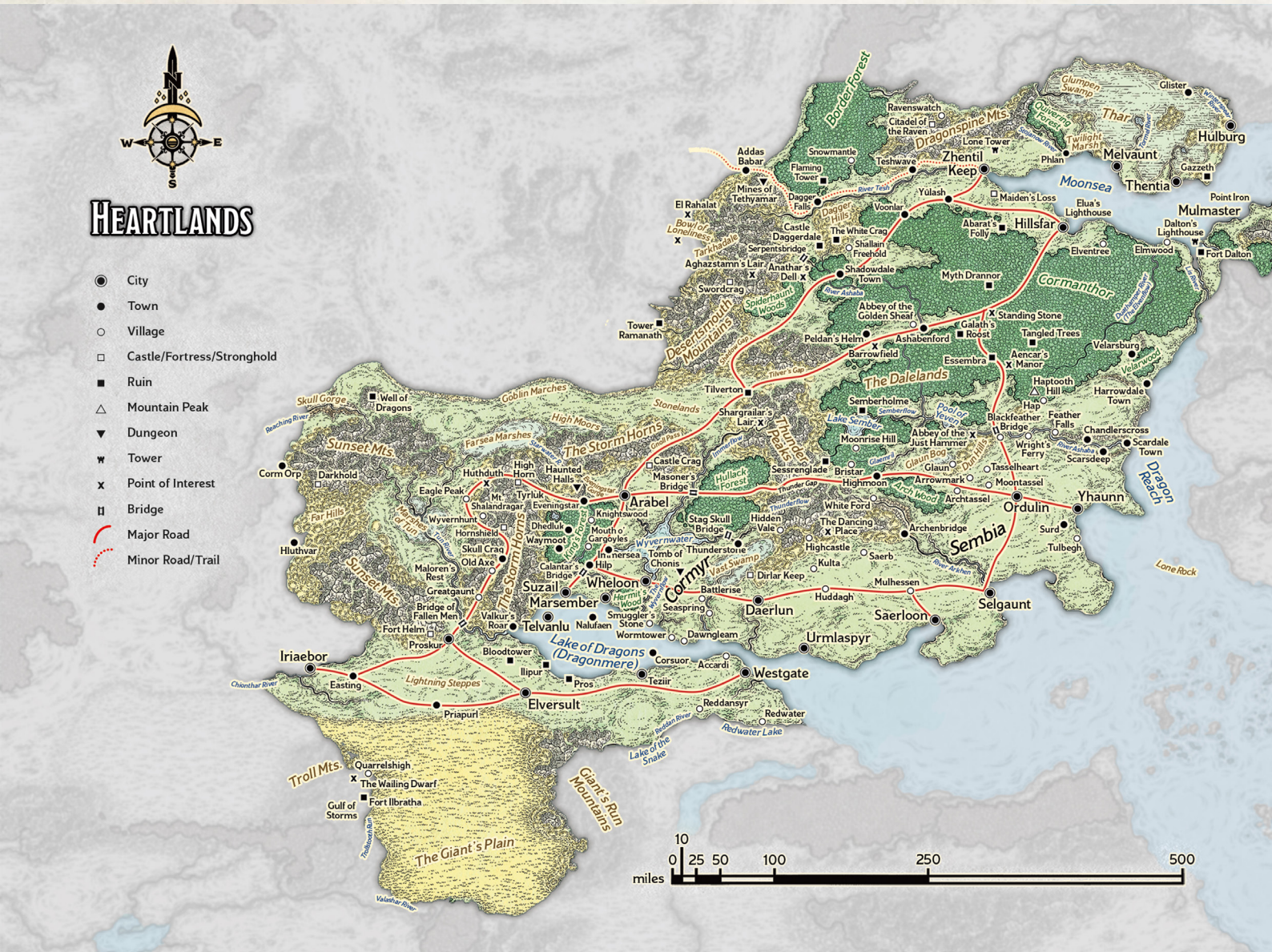
Сердцеземье состоит из четырёх королевств, границы которых менялись на протяжении веков. Живущие в этом регионе крепки и обладают духом приграничных жителей, ибо земли их полны урожая, ресурсов и опасностей. В каждом лесу и на каждой горной гряде рыщут чудовища. Что бы ни угрожало народу Сердцеземья, он должен быть готов защищать свой дом.

В этом регионе возможно множество приключений в стиле классического средневекового фэнтези. Долины идеально подходят для небольших историй с достижением личных целей, например, защита деревни от свирепых чудовищ. Кормир и Сембия отлично подходят, чтобы рассказать о рыцарских сражениях и интригах при дворе. Целью приключения в окрестностях Лунного моря может быть свержение жестокого тирана. Чтобы получить классический опыт D&D, искатели приключений могут отправиться в мегаруины Миф Драннора. Более подробную информацию о Долинах и Миф Дранноре вы можете узнать в главе 2 книги *«Забытые королевства: Приключения в Фаэруне»*.

Политический ландшафт Сердцеземья постоянно меняется. Города поглощаются более крупными королевствами, а когда их ресурсы истощаются, они снова могут отделиться.

Кормир

Кормир имеет богатое наследие, связанное с рыцарством и военной мощью. Его армия — Рыцари Пурпурного дракона — является крупнейшей среди всех королевств Фаэруна. Во главе со справедливой королевой Рэдрой Обарскир эта фракция вместе с её союзниками, боевыми волшебниками, обучается вести бой как на земле, так и в небе. Учитывая рост угрозы от чудовищ из Рогов Бури и Халлакского леса и разрастания Сембии, правительница Кормира приостановила его экспансию, чтобы сосредоточиться на защите и укреплении



его границ. Она также отправляет своих Рыцарей Пурпурного дракона верхом на аметистовых драконах по всему Фаэруну, чтобы они совершали добрые дела, собирали сведения, способствовали достижению её целей и популяризировали Кормир в сердцах и умах простых обывателей.

Топи Дальноморья и болота Туна. В зловонных топях Дальноморья и Туна на севере Кормира покоятся руины двух доисторических цивилизаций, предшествовавших даже приходу эльфов в Сердцеземье. Исследователи, осмелившиеся противостоять чудовищам болот и магическим болезням, предполагают, что эти общества атаковали друг друга магическими заражениями, что привело к взаимному уничтожению.

Хутдут. Хутдут — монастырь, посвящённый Чонтиа — расположен в лесистой долине к югу от топей Дальноморья и надёжно защищён крепостными стенами и воинственными жрецами. Он был назван в честь своего основателя, доброжелательный дух которого до сих пор остаётся в этом месте, материализуясь время от времени. Священники здесь разводят овец и делают вино из местных ягод, однако хорошая защищённость этого места заставляет многих думать о том, что в Хутдуте кто-то скрывается, хранится ценное сокровище или магия, неизвестная остальному миру.

Логово Шарграйлара. Саммастер, лидер Культа дракона и лич, создал при помощи *Тома дракона* первого драколича, которым стал древний красный дракон Шарграйлар. Он был уничтожен более века назад с помощью чаропламени, но его логово, вырытое в Громовых пиках у истоков Вечного потока, осталось местом паломничества Культа дракона и инкубатором для детёнышей красных драконов.

Закатные горы. В величественных Закатных горах находится Тёмная Твердыня — внушительная крепость Жентарима. Драконы, умирающие своей смертью, часто отправляются в Закатные горы, чтобы провести свои последние часы в потухшей вулканической кальдере, называемой Колодцем драконов. База Культа дракона под ней была уничтожена, но его лидеры были замечены за исследованием руин.

Сузейл. Сузейл — столица Кормира. Его правительница, королева Рэдра Обарскир, является одарённой фехтовальщицей и правит с Драконьего трона. Её власть ограничена «Сузейлским уложением» — законодательным актом, вступившим в силу пятьдесят лет назад, который уравнивает монарха Кормира перед законом с остальными гражданами.

Громовые пики. Громовые пики, рельеф которых был сформирован бурями, когда-то были домом Шарграйлара, первого драколича Фаэруна. Теперь же в этом горном массиве в покинутом дварфийском городе устроила логово драколич по имени Орглороаса, бывшая теневая драконица. Её также знают как Шипящую Тень, и она отдаёт приказы сембийскому отделению Культа дракона.

Тилвертон. Открывшийся в Царство Теней разрыв опустошил кормирский город Тилвертон, располагавшийся между горами Пустынной Пасти и Громовыми пиками. Там остался лишь огромный кратер, заполненный клубящейся тьмой, из которой периодически появляются теневые чудовища.

Долины

Долины — это нестрогое объединение крошечных долов, называемых долинами. У каждого своя территория, органы управления и особенности. На юге хорошо укреплённая долина Аркхен защищает спокойную Боевую долину, эльфийскую Глубокую долину и остальные долины от вторжения из Сембии, хотя от последствий её влияния всё ещё страдает долина Кисточек. Недоверчивая Кинжальная долина, неприметная долина Теней и плодородная Туманная долина находятся на западе. Там же Высокая долина пользуется договором об обороне с Кормиром. На востоке находятся долина Пера с её принципом невмешательства, амбициозная долина Шрама и старейшая из долин — долина Жатвы. Каждый год в Макушку Зимы делегаты из каждого дола собираются на совет Долин, чтобы обсудить вопросы, влияющие на каждую из их земель. Его место проведения каждый год меняется.

Договор Долин. Когда первые люди-поселенцы прибыли на землю, ныне известную как Долины, лес Кормантор уже был занят процветающей эльфийской цивилизацией. Её осторожные граждане предложили заключить договор Долин: соглашение, позволяющее людям селиться на окраинах Кормантора или в местах, где не растут великие деревья, при условии, что новички не будут углубляться в лес для рубки. Человеческие маги установили в Корманторе каменный обелиск, названный Стоячим Камнем, как знак единства двух видов. Эта дата стала началом Летоисчисления Долин, или 1 ЛД — первый год современного календаря Фаэруна. Хотя эльфийская цивилизация Кормантора давно пала и эльфов на этих землях осталось немного, народ Долин по-прежнему уважает договор Долин.

Мост Аркхен. Множественные вторжения Сембии привели к тому, что центр торговли, мост Аркхен (главное поселение долины Аркхен) стал самым укреплённым городом в Долинах. Через этот город, обнесённый стенами и полный ловушек, в остальные долы проходит большая часть товаров из Кормира и Сембии.

Кормантор. Кормантор — это лес, в котором растут деревья-великаны. Большинство эльфов, когда-то живших здесь, давно покинули его, но некоторые беженцы, потерявшие дом после второго падения Миф Драннора, остались. Полоса грибов, слизней и гнили, называемая Тропой Моандера, была проложена через северную окраину Кормантора бушующим богом порчи и гнили Моандером.

Миф Драннор. Крупный эльфийский город Миф Драннор пал сотни лет назад под натиском демонических сил. В прошлом веке эльфы ненадолго вернули его, но затем на него рухнул летающий город теневаров, Тултантар, нанеся значительный урон. На данный момент в том, что осталось от Миф Драннора, вновь кишат демоны и другие чудовища. Его многочисленные руины словно

зовут искателей приключений отправиться на поиски сокровища потерянного города или способа восстановить его мифал.

Город Шрамодол. Порт города долины Шрама, известный царящим в нём беззаконием, размещает несколько преступных синдикатов и анклав Красных волшебников. Его жители всё ещё не могут оправиться от воспоминаний о Дёргающей чуме — магическом заражении, которое уничтожило местное население. Городом управляет лорд Хару Омерсейр, тифлинг-чародей, связанный родством с Эльминстером через печально известного агента Жентарима Скилуу Тёмную Надежду и её отца Лашана Омерсейра. На протяжении своей истории долина Шрама долгое время управлялась захватчиками, и нынешний правитель использовал неприязнь к чужакам, чтобы объединить преступные синдикаты города в союз, поддерживающий его власть.

Город Тенедол. Многие считают сонный город долины Теней культурным сердцем Долин, хотя на первый взгляд он и кажется маленьким и неприметным. Когда-то здесь жили Эльминстер и Шторм Среброрукая, хотя никого из них не видели в городе уже много лет. В нынешнее время в долине Теней обосновалась всё увеличивающаяся община орков с реки Ашаба. Леди Кара Сулвуд правит из искажённой башни Ашабы, пользуясь помощью эльфа-воина Таринеля, её надёжного телохранителя и советника.

Лунное море

Регион Лунного моря, названный в честь находящегося в его центре водохранилища, — это земля разрозненных городов, находящихся под властью жестоких деспотов. Это край, народ которого давно был закалён в нападениях цветных драконов и их интригах. Жители Лунного моря с недоверием относятся к остальному Фаэруну и даже к другим городам в этом же регионе. В свою очередь, мир за пределами этих земель считает местных жителей недружелюбными и опасными.

Дальние Холмы. Дальние Холмы — это независимый обнесённый стенами шумный и процветающий город на южном берегу Лунного моря, защищаемый наёмной компанией, Алыми Плюмажами. До недавнего времени в соответствии с «Великим законом о человечестве» этого города в него пускали только людей. После революции, свергшей Первого Лорда Торина Номертала, его преемник Вум Йестрал отменил этот закон. В Дальних Холмах по-прежнему сохраняются напряжённые отношения между людьми и представителями других видов, и прогресс идёт медленнее, чем хотелось бы новому правителю города. На фоне упадка Жентильской твердыни единственным соперником Дальних Холмов в борьбе за господство над Лунным морем остаётся город Мулмастер.

Мелвонт. Суровый и неприветливый город Мелвонт окутан облаком смога от сотен находящихся здесь кузниц. Этот загрязнённый торговый посёлок является раем для кузнецов и прибежищем для преступников.

Лунное море. Ходят слухи, что в определённые ночи года из холодных пурпурных глубин Лунного моря, давшего название всему региону, поднимаются острова. Поговаривают, что подводная башня — Колокол Глубин — охраняется духами первых людей, поселившихся в Лунном море. Её шпиль виден с поверхности воды, а в туманные ночи она издаёт призрачный звон, слышный даже в Дальних Холмах.

Мулмастер. Мулмастером, не скрывающим свой империализм, правят шестнадцать влиятельных дворян, называемых Советом Клинков. В их распоряжении находятся Ястребы — тайная группа шпионов и наёмных убийц; Мантии — официальная гильдия магов города; а также Воинство — его вооружённые силы. Главную религию Мулмастера представляет Церковь Бейна.

Мыс Железный. Железный рудник дварфов, известный как мыс Железный, более века назад был захвачен дуэргарами. В ходе добычи руды они нашли золото, из которого теперь изготавливают великолепные ювелирные изделия, которые продаются по баснословным ценам по всему Лунному морю и в Сембии. Подобная торговля также дала дуэргарам-псионикам доступ к влиятельным личностям, разум которых они могут взять под контроль.

Дрожащий лес. Некоторое время путники, входящие в Дрожащий лес, оказывались в Баровии, Домене Ужаса в Царстве Теней (описан в *«Проклятии Страда»* и *«Путеводителе ван Рихтена по Равенлофту»*). С тех пор туманы Баровии рассеялись, но по этому лесу всё ещё бродят жуткие оборотни, вампиры и другие существа из того царства. Влияние Баровии даже дало новые силы Джени Зелёнозубке, легендарной карге Дрожащего леса.

Тар. В скалистой вересковой пустоши — Таре — отважные орки сражаются, чтобы защитить свою территорию от огров, мантикоров и перитонов. Тысячелетия назад эта земля была единым орочьим королевством. Легенда гласит, что где-то здесь спрятан Молот Ворбикса, великое оружие первого короля Тара. Местные орки верят, что следующий орк, который будет им владеть, вернёт королевству былое величие.

Жентильская твердыня. Жентильская твердыня, когда-то бывшая центром власти Жентарима во всём Фаэруне, была разрушена более ста лет назад силами теневаров. Постепенно женты вернулись и отстроили её заново. Жентильская твердыня снова стала процветающим торговым городом, но лидеры Жентарима не торопятся туда возвращаться. Солдаты этой фракции отправляются сюда для обучения, а правящий совет плетёт интриги, чтобы вернуть себе влияние в Лунном море, отвоевав его у своих соперников — Дальних Холмов и Мулмастера.

Сембия

Молодая Сембия агрессивно занимается и торговой экспансией, и территориальной. Многими городами в её составе управляют торговые советы, от готического Сэйрлуна до роскошного



Руины Миф Драннора лежат в сердце Кормантора

Селгонта. Сембийцы наслаждаются искусством переговоров, и с помощью монет здесь можно быстро завести дружбу. Их отсутствие, однако, заставляет новых друзей исчезнуть так же быстро. По всему королевству за пределами его городов раскинулись сады, виноградники и фермы.

Ордулин. Полвека назад дол, прозванный Лунной долиной, пожинал плоды процветающей торговли с соседними сембийскими городами, а затем был мирно присоединён к Сембии. Его переименовали в Ордулин, и теперь он является столицей королевства. Каждые семь лет торговые советы других городов Сембии собираются вместе и выбирают среди своих членов Управителя, который властвует страной из Ордулина. Ими были приложены огромные усилия, чтобы привить городу гордость за королевство и стереть его культуру бывшего дола.

Жизнь в Сердцеземье

Некоторые из величайших угроз Фаэруну и самых вдохновляющих союзов возникли именно в Сердцеземье. Эти исторические события до сих пор влияют на регион.

Драконы. Драконы первыми поселились в Сердцеземье, ещё до эльфов Кормантора. По здешним диким краям разбросаны десятки действующих драконьих логов, а также бесчисленные остатки давно заброшенных. В регионе Лунного моря наблюдается высокая драконья активность; местное водохранилище некогда даже называли морем Драконов. В Кормире в последнее время участились атаки драконов из Рогов Бури, а Культ дракона уверенно набирает влияние в Сембии.

Политика экспансии. В то время как города побережья Мечей и Севера наслаждаются относительно гармоничными взаимоотношениями, о королевствах Сердцеземья такого не скажешь. Веками Сембия и Кормир безжалостно расширялись и по очереди посягали на территории друг друга. Лидеры из Лунного моря жестоко контролируют свои города и задумывают перевороты друг против друга, чтобы захватить побольше власти. В самом центре всего этого находятся Долины, пытающиеся избегать внимания королевств и фракций, которые с радостью вторглись бы к ним, если бы только лес Кормантор не затруднял продвижение армий.

Бассейны сияния. Бассейны сияния — это открытые раны в Плетении; мощные, естественные источники чистой магии. Вода в них переливается и сияет странным светом. Почти все Бассейны сияния Фаэруна находятся в Сердцеземье. Многие злобные сущности находили способы направлять их огромную силу — особенно Бассейна сияния под городком Флан в Лунном море — для проведения разрушительных ритуалов. Бассейн сияния можно уничтожить только с помощью определённого артефакта, *Перчаток Моандера [Gauntlets of Moander]*, но их местонахождение неизвестно.

За пределами

Торил — огромный мир с материками, которые до сих пор мало изучены. За его пределами лежат миры космоса Королевств, куда отправляются рулевые и другие путешественники Астрального моря. Некоторые области, выходящие за пределы карты, описаны ниже, но и вы можете создавать новые королевства по своему усмотрению, делая Забытые королевства ещё более персональными.

Чалт

Чалт — это дикие тропики: густые джунгли и извилистые реки, окаймлённые горами, вулканами и крутыми уступами. Горные цепи на западе, юге и востоке служат щитом, закрывающим внутренние районы от моря и взоров моряков. Реки такие медленные, что не понятно где течение идёт вверх, а где — вниз. Оно ускоряется лишь там, где они с рёвом низвергаются в ущелья с отвесными стенами.

Чалт издавна населяли жаболюды, дварфы, люди, гоблины и людоящеры, а также динозавры, гидры, виверны и другие чудовища. Жители Чалта почитают божество по имени Убтао, чей божественный соперник, Дендар Ночной Змей, по преданиям заточён под вулканами, называемыми Пиками Пламени.

Всё побережье Чалта от залива Чалт до залива Прибежище усеяно пляжами, откуда исследователи могут отправиться в джунгли, но залив Чалт — единственное место, радушно принимающее путников с далёких земель. Остальная часть полуострова — это рассадник кровососущих насекомых, разносящих болезни, чудовищных рептилий, плотоядных птиц, самых разных зверей и коварной нежити.

Ниже описаны две области в Чалте. Более подробная информация о нём есть в книге *«Гробница Аннигиляции»*.

Мезро. Считается, что город Мезро был уничтожен во времена Магической чумы. В реальности жители спасли его с помощью могущественной магии, перенеся в демиплан и оставив после себя лишь руины. Кое-какие подсказки указывают на то, что город вернётся, когда угроза минует. «Пылающий кулак», компания наёмников из Врат Балдура, основательно прочесала руины Мезро и до сих пор посылает туда патрули.

Порт Ньянзару. Порт Ньянзару расположен на побережье в южной части залива Чалт. Это красочный музыкальный, наполненный ароматами и жизнью город — единственный в Чалте, что не лежит в руинах и не захвачен чудовищными тварями. Им управляют семь влиятельных торговых принцев. Помимо торговли, главной достопримечательностью этого места являются еженедельные забеги динозавров по улицам города. Местные жители и посетители часто делают крупные ставки на исход состязаний. В городе также есть грандиозные базары, роскошные особняки и храмы, цирки и гладиаторские арены.

Эвермит

Почти двадцать тысяч лет назад эльфы создали себе место для жизни с помощью высшей магии. В процессе они опустошили Торил, вызвав катастрофу, которая вошла в историю как Раскол. Однако созданный ими остров, Эвермит, уцелел. Эльфы со всего Фаэруна в конце концов отправляются на этот остров.

Оборона Эвермита многоуровневая. Во-первых, его прячет магия, чтобы мореплаватели не смогли найти остров. Ветра и незаметные течения разворачивают корабли, звёзды непредсказуемо движутся по небу, а могущественные иллюзии скрывают сам Эвермит. Только мореплаватели, которым доверили тайные знания, смогут найти путь.

Во-вторых, Эвермит от врагов прикрывает великий флот, который также позволяет островному государству при необходимости показывать свою силу Фаэруну. Эльфийские торговцы привозят товары с Эвермита на рынки Фаэруна и импортируют всё, что эльфы не могут создавать сами.

Наконец, столица Леутилспар защищена стеклянными стенами, созданными магией. Здесь заседает Королевский совет Эвермита.

Остров находится на стыке трёх планов бытия: Материального плана, Страны Фей и Арвандора. Неэльфам не разрешается посещать остров, но в очень редких случаях были исключения, и по крайней мере один гном смог пробраться, спрятавшись на корабле у эльфийского путешественника.

Озеро Пара

Озеро Пара, на северном берегу которого стоят независимые города-государства, а на южном череда небольших стран, основанных и заселённых людьми с самыми разными целями, представляет собой пёструю смесь оживлённой торговли, разнообразных стремлений и постоянно меняющихся границ. Большинство городов на северном берегу в прошлом входили в состав Калимшана и унаследовали его стремление к богатству, комфорту и влиянию, а также сильное желание оставаться независимыми. Интриги, которые плетутся вокруг этих городов, заставили наблюдателей прозвать северный берег «Лунным морем Юга».

Пограничные Королевства на южном берегу — это дом могущественных искателей приключений всех мастей, где каждый из них стремится урвать себе клочок земли и править им на свой лад. По крайней мере, пока очередной самопровозглашённый правитель не решит захватить власть. Башни волшебников, монастыри, крепости и храмы стоят в Пограничных Королевствах, лишь для того, чтобы переходить из одних рук в другие.

Анкапур. Город Анкапур славится процветающей промышленностью, сфокусированной на добыче жемчуга из вонючей жёлтой воды озера Пара. На рынках Калимшана и Амна великолепный жемчуг из устриц, порой достигающих огромных размеров, ценится очень дорого.



Остров Эвермит был создан во время Раскола

Шаар

Шаар — это бескрайний степной простор, тянущийся от Сияющего моря до далёких восточных земель. Его населяют кочевые люди (примерно дюжина племен шаарийцев), кентавры и гноллы, охотясь и разводя самых разных животных и иногда совершая набеги друг на друга. Местная земля великолепно подходит для растущей на ней травы, но совершенно не годится для земледелия — здесь хоть и не пустыня, но днём земля раскаляется, а ночью замерзает.

Около дюжины кочевых племён, собирательно называемых «шаарийцами», никогда не объединялись, хотя и разделяют одну культуру и жизненный уклад. Здешние люди редко уходят со своих равнин большими группами, в основном потому что их лошади плохо себя чувствуют за пределами Шаара.

Лхеспер. Этот разрушенный город является домом для могущественного клана юань-ти. Находящиеся под их властью разбойники часто нападают на путешествующих вдоль берегов озера Лхеспен людей. Бедняг утаскивают в Лхеспер, где их ждёт страшная судьба — обычно их приносят в жертву злому богу юань-ти, а кого-то превращают и в ужасных слуг змеелюдов. Шаарийцы обходят это место стороной.

Шаармид. Шаармид — свободный торговый город, населённый в основном людьми, которые отнекиваются от родства с шаарийским кочевникам — считается давним союзником племён, так как его жители известны помощью в заключении выгодных сделок между кочевниками и торговцами из остального Фаэруна. Купцы стекаются в Шаармид в поисках защиты от шаарийских разбойников и прочих налётчиков.

Соссал

Далёкое королевство Соссал, расположенное значительно севернее Нарфела, почти не имеет контактов с остальным Фаэруном. Один или два раза в год (обычно летом) гости из этого места приезжают в Дамару, привозя меха, тюленье мясо с Великого ледника, красивые изделия из дерева и золото. Отсюда они увозят дварфийское оружие, серебро и различные виды мяса, чтобы торговать ими с народами ледника. Некоторые соссальцы владеют магией друидов, чтобы подчинять своей воле растения, проходить сквозь непроходимые для других заросли или даже переносить себя от одного дерева к другому. Изящная, украшенная тонкими орнаментами мебель соссальцев, которая так дорого стоит в Сембии, на самом деле не вырезается, а создаётся разумом местных «резчиков».



Селунэ, Лунная Дева, и Шар, Госпожа Ночи, —
сёстры и соперничающие богини

ГЛАВА 3

Боги Фаэруна

Когда народ Фаэруна нуждается в помощи, он обращается к своим богам. Боги участвуют в жизни почти каждого, от могущественного лорда до самого несчастного беспризорника.

Формы поклонения

В разных ситуациях среднестатистический индивидуум поклоняется разным богам. У большинства профессий есть бог-покровитель: фермеры делают подношения Чонтии, прося о богатом урожае, клерки навостряют перья с молитвой Денеиру, а набожные торговцы не забывают отложить несколько монет для Вокин в конце дня. Большинство существ поклоняются богу, который связан с их жизнью, семьёй или домом, а некоторых конкретный бог привлекает по каким-то другим причинам
Верующие часто носят небольшие символы своего избранного бога: амулет или булавку с изображением символа бога, или иной предмет.

Кроме того, хвала богам регулярно возносится в зависимости от конкретных нужд и обстоятельств. Фермер, обычно поклоняющийся Чонтии, может помолиться Амонатору, чтобы тот послал несколько ясных солнечных дней, а глубоководская дворянка, обычно поклоняющаяся Денеиру, возблагодарит Суни за успешные смотрины её сына.
Даже ревностные священники конкретных богов признают ту роль, которую другие божества играют в мире и в их собственной жизни.

Верующие рассматривают свои отношения с богами как практичные и взаимовыгодные. Они молятся и делают подношения, потому что эти ритуалы привлекают благословение богов и отвращают их гнев. Молитвы и прочие акты поклонения обычно исполняются тихо в часовне, расположенной в поселении верующего, у него дома, или в храме, когда существо чувствует нужду прямо и непосредственно попросить о помощи бога.

Одной из форм поклонения является словесная молитва — благодарность за проявленную благосклонность бога, признание его власти и влияния и восхваление за большие и маленькие вмешательства. Молитвы обычно произносятся в позах мольбы или восхваления, и иногда сопровождаются подношениями в виде благовоний, сжигаемых трав, мелких животных или денег. Поскольку большинство не хочет навлекать на себя гнев и ярость жестоких и злых богов, поклонение им может представлять собой попытки их умиротворения. Ученик, фермер или игрок могут помолиться Бешабе, чтобы отвратить неудачу, а моряк может принести жертву Амберли, чтобы избежать её гнева на время плавания.

Новые и чужеземные боги

Пантеон Фаэруна — не единственный на Ториле. Например, эльфы, дварфы и другие Гуманоидные виды почитают собственных богов, а жители далёких земель могут поклоняться совершенно неизвестным божествам. Иногда чужеземцы приносят культы этих богов в Фаэрун. Изредка появляется новый бог, например, смертный, возведённый в такой ранг, или божество, чей приход предсказывался пророками и лидерами новых религий. В космополитичных местах вроде Глубоководья или Калимпорта то и дело появляются небольшие алтари и храмы неизвестных богов.

За несколько поколений новое божество может стать постоянным членом пантеона. Многие ученые соглашаются, что существует множество подобных богов, прибывших в Фаэрун так давно, что их чужеземное происхождение потерялось в пучине времён.

Мёртвые и воскресшие божества

Раз за разом поминальные колокола звонили по кому-нибудь из богов Королевств.
Боги были свергнуты, когда в Смутное Время пал древний Нетерил, и совсем недавно, когда пришла Магическая Чума. Некоторых божеств убивали даже смертные, владеющие невообразимо мощной магией.

Когда божество покидает пантеон, чудеса и знамения, связанные с ним, прекращаются, его священники теряют веру, а святые места оказываются заброшенными или переходят к другим культам. Жрецы, преданные мёртвому богу, не теряют способности обращаться к божественной силе и сотворять заклинания — смерть божества недостаточная причина для потери однажды обретённой мощи.

Для последователей бога несущественно, действительно ли тот умер или просто впал в спячку —для них последствия будут одинаковыми. Тем не менее, как показали недавние события, исчезнувшие боги могут отсутствовать не вечно. Не раз боги, считавшиеся мёртвыми, возвращались и набирали новых последователей, что было наиболее заметно во время Второго раскола, когда несколько давно исчезнувших богов появились вновь или вернулись к жизни.

Загробная жизнь

Души недавно умерших отправляются на план Фугу, демиплан внутри Астрального моря. Там они бродят по великому Городу Суда, часто не осознавая, что они мертвы. Служители богов приходят, чтобы забрать такие души, и, если те достойны, увести их в загробную жизнь в царство соответствующего божества. Иногда души верующих отправляются обратно в мир смертных, чтобы переродиться и разобраться с незаконченными делами.

Души, невостребованные слугами богов, предстают перед Келемвором, который решает судьбу каждой из них.
Некоторые из них становятся проводниками для заблудших душ, а других превращают в извивающихся личинок и низвергают в прах.

Религиозные учреждения

Священники служат своим божествам и их верующим, занимаясь обыденными делами, не всегда требующими использования магии. Большинство священников не являются Жрецами. Действительно, боги наделяют Жрецов и других божественных заклинателей (см. раздел «Божественная магия» ниже) силой в соответствии со своими прихотями и нуждами.

То, какое существо станет священником, зависит от доктрины конкретного бога: хитрые плуты, поклоняющиеся Маску, имеют мало общего с праведными служителями Тира, и те и другие сильно отличаются от гуляк, поклоняющихся Ллиире.

Храмы и часовни

Основными религиозными учреждениями Фаэруна являются храмы и часовни. Будь то маленькое труднодоступное строение или комплекс, состоящий из нескольких строений и раскинувшийся на многие акры земли, каждый храм действует в соответствии с традициями своей веры Время от времени могущественные или харизматичные персоны, возвысившиеся в иерархии храма, могут мотивировать или вдохновлять верующих на изменение этих традиций.

В храмах Фаэруна обычно не проводятся регулярные общественные службы. Групповые ритуалы в храмах происходят только во время конкретных праздников, а священники отправляются к верующим для проведения обрядов, таких как свадьбы и похороны. Верующие посещают храмы в одиночку или с семьёй, чтобы провести время в жилище бога, или чтобы попросить помощи в личных вопросах у священников.

Маленькие часовни и частные молельни довольно часто встречаются в Фаэруне, особенно в областях, где нет полномасштабных храмов. Часовни обычно не имеют постоянного персонала, порядок в них поддерживается пришедшими помолиться местными жителями или гостями. Часовня может представлять собой скромный придорожный колодец, куда проезжие купцы бросают монеты, прося Вокин об удаче, или роскошную, окружённую жаровнями статую Амонатора в центре деревни.

Странствующие священники посещают эти святые места, которые так же служат местами встреч верующих. Например, когда разлетается слух, что священник Эльдат пришёл в город, верующие станут искать его у посвящённого богине священного источника на окраине города.

Личные святилища встречаются повсеместно: семья или торговое заведение содержит алтарь своего излюбленного божества. Бойцовская школа отводит комнату для копейной доски, посвящённой Красному Рыцарю, а местный маг выставляет на видном месте деревянный знак в виде руки Азута, рядом с которым отведено пространство для свечи или благовоний.

Общение с богами

Хотя есть много историй о древних временах, когда боги принимали физическую форму и ходили по земле, сейчас божества крайне редко появляются в Фаэруне. Вместо этого боги общаются со своими последователями посредством знамений и предвестий. Конечно, некоторые из таких знамений бывают более замысловатыми, а значит, и имеют больше интерпретаций.

Священники и верующие общаются со своими божествами через молитвы, песнопения и медитации. Подобные действия являются глубоко личными, и лишь немногие захотят рассказать подробности о своей уязвимости. Каждый верующий общается со своим божеством по-своему.

Прямым способом общения с богами и получения наставлений от них является божественная магия. Божественные высказывания, полученные с её помощью, обычно довольно краткие и личные, а указания относящиеся к более общим вопросам, как правило, допускают толкования или даже споры.

Половая принадлежность богов

Как и все боги (как описано в главе 3 *«Руководства Мастера»*), боги фаэрунского пантеона находятся за гранью понимания смертных и не имеют фиксированного облика или пола. Однако во время Смутного времени все боги Фаэруна воплотились в мире в смертных обликах, закрепив эти образы в умах своих почитателей. По этой причине многие в Фаэруне считают, что их боги имеют определённый пол и физический облик, запомнившийся с того космического события. Но на самом деле божества Фаэрунского пантеона — даже те, кто были смертными и вознеслись до статуса богов — привязаны к этим ограниченным представлениям о телесной форме не больше, чем любые другие божества.



Священник Латандера направляет последователей во время религиозной церемонии

Священничество

Священничество — это призвание, и те, кто выбирает эту профессию, оттачивают свои навыки через ученичество. В маленьких храмах новички или послушники могут учиться у единственного имеющегося священника. Большие храмы могут принимать группы послушников, которых будет обучать ритуалам и обращению с послушниками один или более священник.

Когда послушник заканчивает обучение, он проходит через испытание в виде ритуала и, успешно его завершив, получает сан священника.

Религия и закон

Морально-этические ценности богов Фаэруна разнообразны, как и мировоззрения их последователей, начиная с принципиальных заступников добра и заканчивая гнуснейшими агентами зла. В связи с этим, поклонение определённым богам в некоторых местах не приветствуется.

Предотвратить безобидное или тайное поклонение существ их богам невозможно, поэтому религиозные ограничения обычно распространяются на строительство храмов, священничество и проведение празднеств. Например, поклонение Талоне, как и многим другим злым божествам, запрещено в Глубоководье. Запрет распространяется только на строительство храмов и присутствие организованного священничества в городе. Отдельные горожане или семьи, поклоняющиеся Талоне, при этом воспринимаются просто как заблудшие души, и не подвергаются аресту или наказанию, если никак не нарушают законы города.

В некоторых местах ограничения бывают более жёсткими. Тиран может объявить вне закона поклонение Торму, опасаясь восстания, а в остальном добросердечный мэр городка, специализирующегося на деревообработке, может потребовать, чтобы последователи Сильвануса убирались жить в другое место из-за конфликтов лесорубов с местными друидами.



Энвер Горташ, избранный Бейна, планирует захват Врат Балдура.

Божественная магия

Боги проявляют свое благоволение к смертным множеством разных способов. Умы и сердца некоторых счастливчиков открыты божественной магии. Нельзя рассчитать, кому именно будут дарованы такие способности, поскольку боги делают этот выбор на своё усмотрение. Некоторые из одарённых игнорируют или отрицают свой дар, другие же принимают его всем сердцем.

Некоторые из тех, кто проявляет потенциал к божественной магии, развивают свои способности в храме, священной роще или каком-нибудь другом сакральном месте, возможно, в компании других таких же учеников. Другие практикующие божественную магию индивиды открывают и развивают свой дар самостоятельно.

Избранные

Когда божества хотят повлиять на что-то напрямую, они обращаются к своим Избранным, могущественным существам, действующим от их имени. Какие-то боги полагаются на Избранных больше других, но обходиться без них совсем — большая редкость. У множества богов одновременно существует несколько Избранных.

То, как божество выбирает Избранных, а также уникальная магия, даруемая им, зависит от самого бога. В редких случаях существо может даже не осознавать, что оно является Избранным.

Боги Фаэруна

Боги, составляющие пантеон Фаэруна, представляют собой разномастную смесь божеств. Структура пантеона менялась на протяжении веков вслед за изменениями в народе и Королевствах.

Ниже описаны самые выдающиеся представители пантеона и их последователи, жрецы и священные места. Информация об этих божествах вкратце приведена в таблице «Фаэрунский пантеон». В каждой части описано ожидаемое от верующих поведение и действия, а также варианты того, как божество может контактировать со своими последователями. К тому же в каждом подразделе описывается, как бог выбирает своего Избранного, и какими особыми силами и обязанностями наделяет, если такие имеются.

Божества Фаэрунского пантеона — не единственные силы, которым поклоняются в Королевствах. По всему Фаэруну процветают разрозненные культы и местные божки.

Если в этом разделе название существа выделено **жирным** шрифтом, вы сможете найти его блок статистики в *«Бестиарии»*.

Фаэрунский пантеон

Божество	Родной план	Типичные последователи
Азут, бог волшебников	Аркадия (Буксенус)	Заклинатели
Амберли, богиня моря	Бездна	Жители побережий, матросы
Амонатор, бог солнца	Механус	Фермеры, законодатели, путешественники
Асмодей, бог отпущения грехов	Девять Преисподних (Нессус)	Коррумпированные политики, отчаявшиеся
Баал, бог убийства	Геенна (Халас)	Убийцы всех мастей
Бейн, бог тирании	Ахерон (Авалас)	Завоеватели, Воины, Монахи, тираны
Бешаба, богиня неудачи	Бездна	Лудоманы, Красные волшебники, Плуты
Вокин, богиня торговли	Внешние земли	Купцы, богачи, торговцы
Гонд, бог ремёсел	Внешние земли	Изобретатели, ремесленники, инженеры
Денеир, бог письменности	Элизиум (Амория)	Мудрецы, писцы, ученики, учителя
Ильматер, бог стойкости	Битопия (Шуррок)	Монахи, угнетённые, бедняки
Келемвор, бог мёртвых	Астральный план (План Фуги)	Могильщики, умирающие
Красный Рыцарь, бог стратегии	Аркадия (Буксенус)	Воины, игроки, стратеги
Латандер, бог рассвета и обновления	Элизиум (Эрония)	Аристократы, атлеты, купцы, молодёжь
Лейра, богиня иллюзий	Лимбо	Актёры, мошенники, иллюзионисты, Плуты
Ллиира, богиня радости	Арборея (Арвандор)	Барды, танцоры, поэты, гуляки, певцы
Ловиатар, богиня боли	Геенна (Мунгот)	Страдающие от боли или предательства
Лолс, богиня пауков	Бездна (Ямы демонической паутины)	Злые дроу, путешественники по Подземью
Майликки, богиня лесов	Звериные Земли (Кригала)	Феи, лесники, Следопыты
Малар, бог охоты	Карцери (Колотис)	Варвары, охотники, ликантропы
Маск, бог воров	Гадес (Нифльхейм)	Убийцы, Плуты, воры, ловкачи
Милил, бог поэзии и песни	Элизиум (Амория)	Барды, ораторы, поэты, певцы
Миркул, бог смерти	Гадес (Ойнос)	Некроманты, нежить
Мистра, богиня магии	Элизиум (Эрония)	Все, кто использует магию
Огма, бог знаний	Внешние земли	Архивариусы, картографы, мудрецы
Ориль, богиня зимы	Пандемониум (Пандесмос)	Друиды, обитатели холодных краёв
Селунэ, богиня луны	Исгард (Исгард)	Ликантропы, матросы, заклинатели
Сильванус, бог дикой природы	Внешние земли	Варвары, Друиды, Следопыты, лесные эльфы
Суни, богиня любви и красоты	Арборея (Арвандор)	Художники, гедонисты, влюблённые
Талона, богиня яда и болезней	Карцери (Катрис)	Страдающие от чумы
Талос, бог штормов	Пандемониум (Пандесмос)	Варвары, Друиды, налётчики
Темпус, бог войны	Лимбо	Воины, наёмники, воители
Тимора, богиня удачи	Арборея (Арвандор)	Лудоманы, Арфисты, купцы, Плуты
Тир, бог правосудия	Гора Целестия (Луния)	Судьи, служители закона, юристы, Паладины
Торм, бог отваги и самопожертвования	Гора Целестия (Меркурия)	Стражники, рыцари, Паладины
Хельм, бог бдительности	Механус	Исследователи, Воины, стражники, Паладины
Цирик, бог лжи	Пандемониум (Кокит)	Лжецы, манипуляторы, жаждущие власти
Чонтия, богиня земледелия	Элизиум (Эрония)	Фермеры, садоводы, владельцы земель
Шар, богиня тьмы и потерь	Гадес (Нифльхейм)	Страдающие от боли или потерь
Шондакул, бог странствий	Исгард (Исгард)	Гиды, исследователи, Следопыты, путешественники
Эйлистри, богиня песен и лунного света	Арборея (Арвандор)	Певцы клинка, эльфы, исполнители
Эльдат, богиня мира	Элизиум (Эрония)	Друиды, пацифисты, умирающие



Азут

Высший, Владыка Заклинаний, Сияющая Рука Чародейства

Азут, известный как правая рука Мистры и Первый Магистр, является богом заклинаний и заклинательства. Если Мистра — это богиня магии во всех её формах и проявлениях, то Азут — повелитель сотворения заклинаний, Искусства придавать форму первобытной силе плетения. Как говорится в «Афоризме Высшего»: «Ведь Мистра — это сила, Азут же даёт форму». Его священники утверждают, что заклинатели, размышляющие над этим трудом, достигают нового понимания Искусства.

Мифы о Азуте изображают Первого Магистра как глубоко влюблённого в Мистру, и его служители говорят, что это не пустые слухи, а должное отношение любого заклинателя к самой магии. Искусства нужно добиваться и относиться к нему с обожанием и благоговением в равной мере, взращивать его как любовь всей жизни. Но Азута меньше чем Мистру беспокоят размышления о добре и зле, и он терпит злых заклинателей, если только те не обманывают и не сеют хаос. Азут дружит с Огмой, разделяющим его нейтральные взгляды. Азут использует *Старый Посох [Old Staff]* — артефакт неизмеримой тайной силы, украшенный знаками и увенчанный изменяющим форму кристаллом. Бог общается со своими последователями через проявление заклинания *Волшебные уста [Magic Mouth]* с серой бородой и усами, посылая серое животное, такое как кошка или сова, в крайних случаях, сфинкса.

Храмов, посвящённых Азуту мало, но в каждом храме Мистры есть как минимум одно его святилище или часовня. Его священники, называемые магистратами, устраивают волшебные ярмарки и собирают редкие и необычные *Свитки заклинаний*, чтобы смерть изобретателя заклинания не привела к утрате его творения. Магистраты раздают книги заклинаний тем, у кого есть потенциал к заклинательству, но нет средств на обучение. Некоторые магистраты преподают в школах магии. Священники Азута распространяют и поддерживают магическую клятву — социальный завет заклинателей Фаэруна. Магическая клятва гласит, что личные споры между сотворяющими заклинания не должны привлекать внимание мирского сообщества или беспокоить его. Она призывает использующих магию разрешать такие вопросы между собой, желательно мирным путём.

Избранные Азута называются его Фаворитами; они расширяют границы магических исследований и тайных инноваций, создавая новые способы взаимодействия с Плетением и его укрепления.



Амберли

Королева Глубин, Мать Волн

Никто из живущих у моря не может игнорировать влияние Амберли, свирепой богини моря, чья бурная натура выражается в глубинных водах. Приморские деревни и городки устраивают праздники, чтобы умилостивить Мать Волн, заручиться её благосклонностью и избежать катастроф в море. Хотя настроение её непостоянно, к почитающим её она бывает и щедра, как и подобает любой великой королеве. Некоторые друиды почитают Амберли как проявление природы в её жесточайшей форме.

Королева Глубин является в виде женщины, окрашенной в синие и зелёные тона — цвета моря с когтистыми руками и плавниками на локтях. Одетая в похожий на колокол пурпурной медузы плащ и вооружённая трезубцем, она восстаёт из моря, чтобы вселять ужас в моряков. В качестве своего посланника она отправляет **Воздушного элементаля [Air Elemental]** или **Водяного элементаля [Water Elemental]**, пробуждённую **Гигантскую акулу [Giant Shark]** или **Кракена [Kraken]**.

Мать Волн почитают вовсе не из обожания, а из страха. Экипажи кораблей бросают драгоценные камни за борт в качестве подношений, чтобы утихомирить взволнованную штормом поверхность воды. Амберли капризна и жестока. Море — дикое место, и те, кто путешествует по нему, должны быть готовы заплатить цену за то, что бросили вызов её владениям.

Отсутствие организации идёт жречеству Амберли на пользу. Её служители бродят по прибрежным городам, предрекая бедствия и требуя бесплатного прохода на корабли. В обмен на это они обеспечивают милость своей богини или хотя бы её равнодушие. Они носят одежды цвета волн и украшения, напоминающие об опасной природе моря: ожерелье из акульих зубов, кость, обёрнутую морскими водорослями и тому подобное. Считается, что законсервированная рука утонувшего существа наделена особой энергией. Жрецы Матери Волн используют такие предметы в качестве священных символов. Моряки оставляют цветы или маленькие конфеты в святилищах Амберли в прибрежных городах в надежде, что она пощадит их в следующем плавании. И в Глубоководье, и во Вратах Балдура есть храмы, посвящённые Королеве Глубин, в которых служат священники, чьих близких поглотило море.

Амберли делает своими Избранными морских существ и народы. Среди них могут быть могущественные военачальники сахуагинов и кракены. Избранные Матери Волн властвуют над приливами и штормами и несут ярость своей королевы в сухопутный мир.



Амонатор

Хранитель Вечного Солнца, Свет Закона, Жёлтый Бог

Сферой Амонатора считается превосходство закона и слава солнца. Он — суров, беспощаден и озабочен соблюдением обещаний и поддержанием порядка.

Последователи Амонатора верят, что он многократно умирал и возрождался. Они спорят с верующими Латандера о том, является ли тот ипостасью Амонатора или отдельным божеством. В любом случае, если Латандер отражает оптимистичный рассвет, Амонатор же представляет солнце во всех его проявлениях. Иногда светило греет и ободряет, но порой оно сурово и безжалостно. Важнее всего то, что оно неизменно восходит каждый день и заходит каждую ночь.

Когда Амонатор посылает своего гонца, его невозможно ни с чем спутать — с небес спускается озарённый ярким светом **Коатль [Couatl]** или кажущаяся обычной птица, с глазами, похожими на маленькие солнца. Амонатор также общается со своими последователями через сны, в которых тьма ночи внезапно изгоняется дневным светом.

Жители Фаэруна призывают имя этого бога, молясь о солнечной погоде, принося клятвы, подписывая договоры и провозглашая законы. Связь между клятвой и солнцем настолько укоренилась в умах, что, завершая сделку или отдавая указы, существа часто ждут, когда солнце покажется из-за облаков, и только тогда завершают начатое. Священники Амонатора помогают создавать в общинах чиновничий аппарат и поддерживать порядок. Они выступают свидетелями при заключении договоров и подписании соглашений, заверяя их действительность с помощью символа их бога — солнца. В храмах Амонатора яркий взор бога привлекают внутренние дворики и стеклянные крыши. В подземных поселениях или облачных местах над входами в его храмы устанавливают символизирующий солнце факел, на который сотворяется заклинание *Вечный огонь [Continual Flame]*. Храмы Амонатора ведут обширные записи о законах и юридических процедурах окружающих их поселений. Большинство храмов делают эти записи общедоступными для прозрачности. В тех местах, где коррупция достигла даже мест поклонения Амонатору, за доступ к этим записям придётся выложить кругленькую сумму.

Избранные Амонатора владеют магией, рассеивающей тьму и выявляющий скрытую правду. Некоторые из них занимаются обеспечивают правопорядок в мире; другие становятся судьями в высших судах Фаэруна.



Асмодей

Рогатый, Владыка Девяти, Старый Рог и Копыто

Будучи одновременно богом снисхождения и архидьяволом, Асмодей правит своими дьявольскими сородичами с самого нижнего слоя Девяти Преисподних. Он обещает своим последователям удовольствия и власть, о которых они не могли даже мечтать. У всего, однако, есть цена.

Слава неравноценных сделок Асмодея идёт впереди него. Тем не менее, существа с любыми мировоззрениями заключают сделки с архидьяволом, когда им больше не к кому обратиться. Например, когда последователи божеств нарушают заветы своих покровителей, они могут договориться с Асмодеем, чтобы он скрыл их грехи от других богов. Асмодей обаятелен и кажется щедрым, когда ему это нужно, а его гонцы так же красноречивы, как и он сам. Когда он пытается склонить смертного к заключению договора, он посылает змею или неприметного **Беса [Imp]**. Ему также нравится использовать в качестве гонцов **Эриний [Erinyes]**, поскольку незнающие смертные могут принять тех за ангелов. Рождение животного с девятью ногами или девятью глазами считается показателем влияния Асмодея.

В большинстве городов нет жёстких запретов на поклонение Асмодею. Однако тем, кто открыто поклоняется ему, общество не доверяет, а о существовании храмов архидьяволу почти ничего неизвестно. Вместо открытого поклонения в домах многих верующих Асмодея есть тайные святилища.

Священники, служащие Асмодею, эксплуатируют тех, кто поддался жадности и нетерпеливости. Если священнику Асмодея не удаётся склонить потенциального верующего обещаниями наград в этой жизни, в ход пойдут разговоры о загробной жизни. Многие боятся, что их души будут веками томиться на плане Фуги после смерти, ожидая суда Келемвора. Священники Асмодея обещают беспокоящимся об этом, что дьявол утешит их ждущую душу или унесёт её в Девять Преисподних, где она сможет занять место в инфернальном воинстве.

Священники Асмодея повинуются приказам его Избранных, притворяясь смиренными, подобно тому как младшие дьяволы ведут себя со старшими. Избранные Асмодея могут смотреть в души существ, одним взглядом оценивая их характер. Эта способность позволяет Избранным определять, присмотрело ли какое-то божество чью-то душу или её судьба ещё не определена.



Баал

Владыка Убийств

Баал — бог убийств, который наслаждается насилием и ритуальными жертвоприношениями. Он дарует силу тем, чьи расправы вызывают ужас и содрогание. Само убийство — это лишь полдела. Вторая половина — это подозрение, паранойя и ужас, которые может вызвать кажущийся неуловимым убийца. Баал вселяет ужас, убивая тех, кого, казалось бы, смерть достать не может. Он является членом триады божеств, известной как Мёртвая Троица, в которую также входят Бейн и Миркул.

Где-то на аватаре Баала всегда будет красный платок. Независимо от его текущей формы Владыка Убийств может принять альтернативный облик — стать огромной фигурой, вооружённой длинным изогнутым кинжалом, с которого капает кровь. Это его безволосое обличье одето лишь в набедренную повязку и усыпано кровоточащими ранами, нанесёнными клинком. Вместо лица у него череп, лишённый плоти и окружённый кровавым ореолом. Когда Баал отправляет эмиссаров передать своё слово, он обычно поручает это **Доппельгангеру [Doppelganger]** под видом кого-то уже умершего, как потом узнаёт получатель сообщения. В другом случае может быть послан свирепый **Меззолот [Mezzoloth]**.

Хотя народ Фаэруна обычно не молится Баалу, некоторые задабривают его, когда хотят совершить убийство. Существо вполне может иметь веский повод для расправы, например, когда не может исправить несправедливость законными методами, но гораздо чаще Владыке Убийств молятся те, кто желает убить из ревности, жадности или гнева. Редко кто-то кроме профессиональных убийц или маньяков выбирает Баала в покровители.

В прошлом возникали культы убийств Баала, каждый из которых вёл за собой самостоятельный, харизматичный служитель, но организованного поклонения Владыке Убийства практически не существует.

Редкостью являются храмы и часовни. Те, кто возводят святилище Баалу, обычно делают это в благодарность за успешное убийство.

Такие святыни украшены черепом или окружённой каплями крови отрубленной головой. Она, конечно же, принадлежит жертве. Как и в случае с другими членами Мёртвой Троицы, культ Баала проник во Врата Балдура на побережье Мечей, где, по слухам, в туннелях под городом затаился огромный храм Владыки Убийства.

Избранные Баала — это залитые кровью ужасные создания, почти лишённые эмпатии. Божественные дары помогают им оттачивать их навыки убийства до немыслимой остроты.



Бейн

Чёрная Рука, Повелитель Тьмы

Бейн, бог тиранов и амбиций, исповедует простую идеологию: сильные обязаны править слабыми. Тиран, который может захватить власть, должен это сделать, ведь в таком случае в выигрыше остаётся не только он, но и те, кто будет находиться под его властью. Когда правитель поддаётся упадку, развращению или дряхлости, на смену ему придёт более сильный и достойный. Бейн — один из Мёртвой Троицы, включающей также богов Баала и Миркула. Все они обрели новый статус, поглотив божественный сан бывшего бога смерти Джергала, а затем были убиты в Смутное время. Бейн вернулся первым из троих и занял более высокое положение, чем когда-либо до своей смерти.

Хотя его последователи совершают в его честь тёмные деяния, большинство из них делают это не из злобы. Бейн олицетворяет амбиции и контроль, и те, у кого есть первое, но нет второго, молят его о силе. Он благоволит тем, у кого есть воля и смелость, и помогает тем, кто желает стать завоевателем, поднимать королевства посреди диких земель и приносить порядок в беззаконие.

В каком бы образе ни являлся Бейн, он отмечен иссиня-чёрной правой рукой. Если он желает скрыть свою личность, он надевает на эту руку латную рукавицу или перчатку. Он является смертным во снах в виде могущественной, сокрытой в тенях фигуры в доспехах и с чёрной, усыпанной драгоценными камнями рукавицей. Обычно посланник, которого отправляет Бейн, является **Рогатым дьяволом [Horned Devil]** или же одержимым **Рыцарем [Knight]** с тёмными как ночь глазами, который ничего не помнит о встрече с получателем послания после неё.

Множество раз в разных местах Фаэруна преданных Бейну нарицали спасителями, уничтожающими налётчиков, свергающими коррумпированных правителей или спасающими армии от полного разгрома. Но так же часто поклонение ему создавало или поддерживало жестокие диктатуры, помогало торговым монополиям или порабощало целые народы. Служители Бейна носят на одной из рук чёрную эмалированную перчатку. Культы Повелителя Тьмы особенно активны во Вратах Балдура, где знатные семьи — патриары — легко очаровываются исходящими от него обещаниями силы.

Падкие до власти Избранные Бейна становятся военачальниками или иным образом собирают последователей, чтобы помочь им захватить и укрепить власть. Избранные Бейна также действуют как нашёптывающие советники, искушающие и подталкивающие правителей к более жестоким и деспотичным поступкам.

Рыцари Чёрной Перчатки

Рыцари Чёрной Перчатки — это военный орден, преданный Бейну. Штаб-квартира ордена находится в городе Минтар на берегах озера Пара, а сам орден управляется железной рукой Великого Рыцаря-Императора Бейна. В рядах Чёрной Перчатки значатся воины и воинственные священники, опытные в командовании войсками и, в свою очередь, готовые беспрекословно выполнять приказы.

Претенденты вступают в орден в качестве солдат (независимо от их класса или предыстории), и обращаться с ними будут соответственно. Жёсткая иерархия Чёрной Перчатки гарантирует, что только те, кто проявляет себя и осваивает её неподатливую структуру, будут повышены в звании. Солдаты следуют за своими командирами в экспедициях по обеспечению безопасности границ, подавляют восстания и искореняют беззаконие, угрожающее стабильности.

Солдаты, проявляющие покорность своим начальникам, демонстрирующие лидерство и внушающие верность или ужас, могут стать рыцарями. Кандидаты в рыцари должны продемонстрировать свои лидерские качества на успешной миссии, при этом не подрывая иерархию Чёрной Перчатки. Тех, кого сочтут достойными, повышают в звании и ставят во главе отряда солдат. Многие рыцари носят на одной из рук чёрную перчатку. Если в вашей кампании используется слава, ваш персонаж также должен иметь Очки славы 3 или выше у Рыцарей Чёрной Перчатки, чтобы быть посвящённым в рыцари.

Рыцари Чёрной Перчатки изучают тактику и искусство быть лидером. Если ваш персонаж является членом Рыцарей Чёрной Перчатки, вы получаете бесплатное Комфортное существование в любом храме Бейна или аванпосте ордена. Кроме того, если ваши Очки славы 10 или выше и вы возглавляете миссию на службе ордена, вы можете запросить временную поддержку **Шлемоносного ужаса [Helmed Horror]**. После использования этого преимущества вы не сможете сделать это до тех пор, пока счёт ваших Очков славы будет повышен.

Рыцари Чёрной перчатки находят союзников в культах Баала и Миркула, что соответствует отношениям богов Мёртвой Троицы, а также среди почитателей Ловиатар. Главные враги рыцарей Бейна — те, кто представляет угрозу для управляемых ими земель, будь то враги извне или дестабилизирующие элементы и диссиденты внутри.



Бешаба

Леди Рока, Дева Неудач

Бешаба — богиня неудач, к которой в повседневной жизни обращаются так же часто, как к её более благосклонной сестре, богине Тиморе. Владычица Рока — жестокая и капризная богиня, которую необходимо умилостивить, чтобы избежать её недоброго внимания и интереса.

В древней империи Нетерил почитали единую богиню удачи, Тич, чьё влияние распространялось как на успех, так и на неудачи. Согласно мифу, она поддалась скверне и умерла, но её сущность затем воплотилась в Бешабе и Тиморе, двух сёстрах, разделяющих влияние над божественным доменом Тич.

Бешаба мелочна и злопамятна, а её действия и причуды озадачивают даже её последователей. Когда она говорит со смертными напрямую, её шёпот доносится из разбитых зеркал. В противном случае, она посылает **Квазита [Quasit]**, замаскированного под чёрную кошку, или великого оленя (**Оленя [Deer]**, **Лося [Elk]** или **Гигантского лося [Giant Elk]**) с чёрными рогами, с которых капает кровь.

Смертные взывают к Бешабе, когда они страдают от невезения — как незначительного вроде ушибленного пальца ноги, так и катастрофического вроде падения со скалы. Её также просят отвратить её внимание, когда внезапная неудача может обернуться чудовищными последствиями, например, при переходе по шаткому мосту. Хотя большинство существ дрожит от страха при одной лишь мысли о появлении Бешабы (даже духовном), её почти всегда формально призывают и приветствуют во вступительных речах. В конце концов, если этого не сделать, она может обидеться и причинить большие неприятности всем присутствующим.

Храмов Бешабы практически не существует. Тем не менее, у деревенских жителей широко распространён обычай устанавливать столб с укреплёнными на нём оленьими рогами на месте убийства или несчастного случая на дороге. В городах, где рога найти трудно, чёрные рога Бешабы рисуют углём на ближайшей стене, оставляя их на всеобщее обозрение до тех пор, пока рисунок не будет уничтожен непогодой. Эти импровизированные святилища предупреждают других о местах, в которых произошло несчастье.

Избранные Бешабы — проводники неудач. Они странствуют по миру, манипулируя людьми и событиями, чтобы устраивать катастрофы, распространять болезни и пускать демонов в этот мир.



Вокин

Дева Монет, Наша Леди Золота, Подруга Торговцев

Вокин — богиня богатства и торговли. Её интересует всё, что стимулирует торговлю и движение финансов, будь то новые торговые пути, изобретения или прихоть меняющейся моды. Вокин поддерживает тёплые отношения со всеми остальными божествами кроме Маска — её единственного настоящего врага. Воровство всё же плохо влияет на бизнес.

Дева Монет принимает образ великолепно одетой женщины с длинными золотыми волосами, часто сопровождаемой двумя золотыми львами. Она может проявиться и менее заметно — прорастающими золотыми нарциссами или стопкой золотых монет, которая извивается и скользит, словно змея. Желая донести свою волю, Вокин отправляет пробуждённую золотую **Кошку [Cat]**, **Льва [Lion]**, орла (**Ястреб [Hawk]**) или **Сфинкса знаний [Sphinx of Lore]**.

Её самые ярые поклонники — лавочники, члены торговых организаций, богатые купцы, проводники караванов, странствующие коробейники, менялы и контрабандисты. Тех, кто избирает Вокин своей покровительницей, мотивирует жадность, но Дева Монет неодобрительно относится к скрягам и благоволит трудолюбивым и расточительным. По этим причинам священникам, носящим её священный символ, всегда рады в посёлках и городах.

Храмы Вокин, похожие на гильдейские залы, служат местом встреч для торговых объединений. Следующие духу Девы Монет создают возможности для всех и видят финансовую конкуренцию лучшим способом развития общества. Поэтому верующие Вокин враждуют с гильдиями и всеми, кто создаёт монополии. Среди её последователей принято откладывать десятину в размере десяти процентов от прибыли. Эти деньги, однако, не передаются в храм, а тратятся на помощь нуждающемуся бизнесу, финансирование нового начинания или, если эти варианты безуспешны, на пустые забавы.

Избранные Вокин обладают её острым пониманием контрактов и соглашений и могут соперничать с могущественными дьяволами в толковании запутанных условий. Эти Избранные вмешиваются, когда на кону стоит богатство целых народов.



Гонд

Святой Всесоздатель, Божественный Вдохновитель, Чудотворец

Независимо от того, куют они мечи или мастерят часовые механизмы, ремесленники всех мастей молятся Гонду, чтобы тот помог им в работе. Гонд — бог изобретений и ремесла, его последователи ответственны за многие промышленные и магические инновации Фаэруна.

Это целеустремлённый и энергичный бог. Он является главным богом, почитаемым на Ланта-не. Более века назад он явился на этот архипелаг в облике гнома и даровал островам секреты пороха. С тех пор Гонд общается со смертными менее заметно. Он является им во снах, даруя изобретателям вдохновение, необходимое для того, чтобы воплотить их следующую гениальную идею в жизнь. В критические моменты пламя горна изгибается, принимая облик Всесоздателя, и говорит его голосом.

Храмы Гонда одновременно служат мастерскими и лабораториями. К его последователям причисляют себя кузнецы, плотники, инженеры и другие ремесленники, но именно изобретатели несут в себе его дух новаторства и чаще всего становятся его служителями. Священники Гонда экспериментируют и создают инновации и поощряют других заниматься подобными изысканиями. Они редко задерживаются надолго на одном месте, считая, что физическая стагнация ведёт к стагнации умственной. Они путешествуют в облачениях жёлтого цвета, огромных соломенных шляпах и с поясами из больших, сплетённых между собой металлических медальонов. Странствующий священник Гонда предлагает свои услуги жестянщика и строителя отдалённым деревушкам. Когда священники этого бога изобретают что-то новое, они делают две копии этого: одну будут хранить в храме, а вторую разобьют или сожгут в качестве подношения Чудотворцу.

У верующих Гонда есть свои денежные единицы, называемые колокольчиками Гонда. Эти маленькие латунные колокольчики стоят 10 ЗМ и немного различаются в зависимости от того, в каком храме Гонда их изготовили. Находя те из них, что были сделаны в далёких храмах, служители Гонда приходят в восторг, поскольку видят в них символ скорости, с которой распространяются идеи.

Избранные Гонда одарены талантом к решению проблем и созданию нового. Им под силу разобраться в работе объекта, лишь взглянув на него, или создать невиданные ранее безделушки с часовым механизмом. Говорят, что они черпают вдохновение у самого Гонда.

Собиратели Гонда

Собиратели Гонда — это тайный орден, добывающий материалы и сведения, необходимые для новых изобретений. Его члены шпионят за строителями или изобретателями, не относящимися к их вере, однако не с целью саботажа, а для того, чтобы вернуть ремесленные секреты, которые можно усовершенствовать.

Собиратели Гонда сотрудничают с дварфами-шахтёрами в поисках ценных металлов, таких как адамантин. Члены ордена также прочёсывают Подземье в поисках прочной коры зархвуда вместе с проводниками-свирфнеблинами. Собиратели исследуют руины древних городов и составляют схемы архитектурных техник давно исчезнувших цивилизаций. Опытные члены этого ордена разыскивают магические предметы, чтобы верующие Гонда могли изучить, как они работают.

Чтобы присоединиться к Собирателям, претендент должен представить ордену оригинальное изобретение. Вариантов много: меч из уникального металла, новый часовой механизм, оригинальная техника ткачества. Новых членов ордена посвящают в церемонии «ковки», где они входят в неопаляющий огонь, сотворённый заклинанием *Вечный огонь [Continual Flame]* и выходят из него полноправными Собирателями. Если в вашей кампании используется слава, персонаж также должен иметь Очки славы 5 или выше у Собирателей Гонда, чтобы присоединиться к ордену.

В рядах Собирателей есть Хранители Замков, обученные слежке и сдерживанию целей. Служители Гонда держат в секрете несколько идей — прежде всего тайну изготовления пороха. Как только служители узнают об утечке информации, Хранители Замков выслеживают подозреваемого и следят за тем, чтобы секрет не распространился дальше, мирно разрешая ситуацию. Когда цели менее сговорчивы, вместо убийства в ход идёт шантаж или заклинания, например, *Изменение памяти [Modify Memory]*.

Собиратели Гонда сотрудничают с последователями Латандера, Огмы, Темпуса и Вокин, поскольку изобретения, создаваемые служителями Вдохновителя, часто связаны с творчеством, знаниями, прибылью или войной. Собиратели Гонда противостоят Талосу, чьё неудержимое желание разрушать угрожает не только изобретениям Гонда, но и его власти над орудиями разрушения.



Денеир

Первый Писец, Владыка Всех Глифов и Образов, Писец Огмы

Именно благодаря трудам Денеира и его учеников жители Фаэруна имеют высокий уровень грамотности. Денеир — бог чтения и письма. В его ведении находится любое визуальное отображение, доносящее информацию или правду, будь то письмо или иллюстрация.

Денеир — писец Огмы и иногда считается его правой рукой. В легендах Денеира обычно изображают рассеянным и оторванным от смертных дел. Когда Денеиру нужно связаться со смертными, он делает это через книги. Слова на странице складываются в сообщения, перо само начинает писать на чистом развороте, или переплёт раскрытой книги становится шепчущим бумажным ртом.

Вознести молитву Денеиру при написании письма или записи информации, чтобы избежать ошибок — обычное дело. Богам творчества, например, Латандеру и Милилу, поклоняются многие художники, но но те из них, кто стремится изобразить точную информацию или писать в реализме, отдают предпочтение Денеиру. Они воздают ему хвалу перед началом и по завершении работ, особенно при создании иллюминированных рукописей, гобеленов, которые рассказывают историю, и любых попыток использовать изобразительное искусство для запечатления правды.

Последователи Денеира считают грамотность одним из его важнейших даров. Его священники бесплатно учат существ читать и писать. Священники Денеира, как правило, индивидуалисты, объединённые только общей верой и не слишком заинтересованные в религиозной иерархии и правилах. Они редко создают собственные храмы, вместо этого работая в храмах Огмы, школах, библиотеках или навещая существ в их домах.

Основным текстом последователей Денеира является *«Том Всеобщей Гармонии»*. Каждый из них прочитал эту толстую, состоящую из двух тысяч страниц священную книгу как минимум один раз. Многие последователи повсюду носят её с собой. Хотя копии книги не являются магическими, Избранный Денеира может черпать из них мощную магию прямиком от своего бога.



Ильматер

Плачущий Бог, Терпящий, Бог на дыбе

Ильматер — бог страданий, мученичества и воздержания, известный своим состраданием и терпением. Он предлагает утешение страдающим от боли, жертвам или испытывающим великую нужду. Он страдает по собственной воле, занимая место другого, взваливая на себя его бремя и боль. Ильматер — бог угнетённых и несправедливо обиженных.

Если бы было возможно, он взял бы на себя все страдания мира, чтобы избавить от них остальных. Но это невозможно, а посему он благословляет тех, кто страдает за других, и облегчает боль, когда может. Благословляя мучеников, Ильматер дарит им вечный покой и загробную жизнь в его царстве. Ильматер говорит со смертными в моменты отчаяния и агонии, и его голос унимает их боль и ужас. Иногда он отправляет **Щитостража [Shield Guardian],** чтобы защитить нуждающегося смертного, и показывает свою благосклонность, выращивая маргаритки и белые розы или посылая мирных животных.

Священники Ильматера заботятся о больных, голодающих и раненых, а большая часть доходов его храмов идёт на борьбу со страданиями мира. Его последователи по возможности оказывают помощь и применяют силу, чтобы прекратить пытки и страдания, причиняемые другим. Священники Ильматера путешествуют в места, которым не повезло, служа нуждам угнетённых, забытых и бедных. Они ставят других выше себя, делятся всем, что у них есть, и подчёркивают преобладание духовной природы жизни над благополучием материального тела.

Служители Ильматера носят власяницы и жилеты из грубого меха. Наносить им вред, когда они исполняют свои обязанности, например, ухаживают за ранеными на поле боя, — табу. Даже воинственно настроенные группы стараются не атаковать мирного служителя Ильматера, пока тот не откажется оказать помощь их павшим воинам.

Избранные Плачущего Бога в конечном итоге становятся мучениками, поскольку они стремятся загородить собой жертв от источника их страданий. Божественная сила, текущая в их жилах, позволяет им вмешиваться в смертельно опасные ситуации, что приближает их к объятиям Ильматера.

Сломленные

Сломленные — это монашеский орден храмовых и караванных стражей, преданный Ильматеру. Его основными членами являются Монахи, но среди них есть и другие существа, желающие избавлять от страданий. Воины, в особенности Мистические рыцари, вступают в ряды Сломленных, как и Паладины Клятвы преданности. Другие члены ордена — это аскеты, далёкие от мирских дел. Однако некоторые понимают, что им нужно проявлять активность в мире, чтобы защитить его.

Стремящиеся присоединиться к «Сломленным» начинают в роли просителей, задачей которых является защита храма. Как только они постигают основы веры Ильматера, им выдают задания в большом мире. В этот период они сосредотачиваются на защите последователей Ильматера. Самые доверенные просители выслеживают, наказывают или захватывают цели, причиняющие страдания другим.

Чтобы стать членом Сломленных, проситель должен пережить в ходе своей работы серьёзные страдания ради других. Наставники оценивают кандидата на выносливость и сострадание. Проситель, прошедший эти испытания, должен затем выдержать период поста и боли, прежде чем станет полноправным членом Сломленных. У многих новобранцев есть шрамы, старые переломы и другие долговременные следы страданий, перенесённых во время их прошения. Если в вашей кампании используется слава, персонаж должен иметь Очки славы 3 или выше у Сломленных, чтобы присоединиться к ордену.

Сломленные тренируют свои тела и разум выдерживать боль и лишения, а также осваивают приёмы, которые помогут им стать лучшими защитниками тех, кто не может самостоятельно прекратить свои страдания. Сломленные получают бесплатное Комфортное существование в храмах или монастырях Ильматера. Они могут получить *Зелья лечения [Potion of Healing]* и другие исцеляющие и уменьшающие страдания предметы.

Сломленные противостоят всем, кто угнетает слабых и невинных и причиняет им вред, особенно последователям Ловиатар, испытывающим особое удовольствие от причинения страданий. Орден находится в крепком союзе с верующими Латандера.



Келемвор

Судья Проклятых, Владыка Мёртвых

Келемвор — это справедливый, честный и утешающий бог смерти. Когда приходит смерть, он берёт душу за руку и ведёт её в соответствующее загробное царство. В глазах Келемвора смерти не нужно бояться, ибо это есть естественная часть жизни, которую нужно принять в своё время. Говоря со своими почитателями, он является им во снах в виде седоволосого мужчины в чёрной робе с капюшоном и серебряной погребальной маске, либо говорит через тело недавно умершего.

Священники Келемвора, самые высокопоставленные из которых зовутся проводниками рока, обеспечивают спокойный переход в мир иной. Они приводят в порядок дела умирающих, утешают скорбящих и проводят похоронные обряды. Догматы веры Келемвора обязывают его последователей уничтожать нежить, а также откладывать или предотвращать преждевременную смерть. Несколько организаций вне формального священства сосредотачиваются на разных догматах. Живое Дыхание концентрирует свои усилия на остановке распространения чумы и магических заражений, Бдение Судьи фокусируется на предотвращении убийств, а Рыцари Вечного Порядка разыскивают и уничтожают могущественную нежить.

Яростное противостояние нежити последователей Келемвора заставляет их противостоять некромантам, священникам Миркула и другим сотворяющим нежить. Это также вызывает неожиданные конфликты. Например, священники Келемвора систематически уничтожают труды о сотворении нежити, что очень оскорбляет ценителей знаний ради знаний, например, верующих Огмы и Денейра. Существует, конечно, и нежить с добрым мировоззрением, но последователи Владыки Мёртвых стремятся уничтожить даже её.

Избранные Келемвора являются воплощениями естественности смерти и полны оптимизма и радости. Они радуются процветанию жизни в отведённое для неё время и могут воскресить жертв неестественной смерти.

Рыцари Вечного Порядка

Рыцари Вечного Порядка охотятся на нежить во имя Келемвора и ради защиты естественного порядка жизни и смерти. Хотя большинство членов этого ордена — искусные воины или священники, присоединиться к ним может любой, кто достаточно смел, чтобы противостоять нежити.

Будущие рыцари вступают в ряды Вечного Порядка в качестве послушников и служат рыцарю в качестве оруженосца или воина. Рыцарь наблюдает за обучением послушника и с течением времени оценивает его пригодность, посылая на задания во имя Келемвора или на служение. Искатели приключений могут доказать, что они достойны, таким же образом.

Чтобы быть посвящённым в рыцари, послушник должен проявить храбрость, уничтожив опасную нежить. Те, кого сочтут достойными, приносят ордену клятву и получают комплект чёрных доспехов — таких же, что носил Келемвор, будучи смертным — чёрный камзол с серебряной каймой или мантию со священным символом Владыки Мёртвых. Если в вашей кампании используется слава, персонаж также должен иметь Очки славы 3 или выше у Рыцарей Вечного Порядка, чтобы быть посвящённым в рыцари.

Рыцари Вечного Порядка учатся определять и уничтожать Нежить, а также изучают божественную магию и боевое мастерство. Рыцари получают бесплатное Комфортное существование в любом храме Келемвора. Они могут призывать на подмогу **Жреца [Priest]** Келемвора во время выполнения заданий ордена.

Противостоя нежити, Рыцари Вечного Порядка находятся в союзе с последователями Хельма, Латандера и Мистры. Их главный враг — Цирик и его верующие, хотя орден Рыцарей Бессмертного Дракона (состоящий из **Рыцарей смерти [Death Knights]**) также навлекает на себя гнев и внимание Вечного Порядка.

Красный Рыцарь



Багровый Генерал, Гроссмейстер Игры в Копья, Леди стратегии

Если другие боги войны сосредоточены на храбрости, долге или боли, что приносит битва, то Красный Рыцарь занимается исключительно искусством тактики. Она — богиня планирования и стратегии. Её военный гений позволяет ей и её последователям видеть любую войну не как серию выигранных и проигранных сражений, а как общее полотно.

Несмотря на своё спокойное и логичное поведение, Госпожа стратегии не лишена сострадания. Мифы и легенды Фаэруна изображают её как мудрую, подобную дочери бога Темпуса фигуру, которая в трудные времена служит ему советницей. Она помогает смертным стратегам, создавая из валунов **Каменных големов [Stone Golem]**, испещрённых красными прожилками, в форме шахматных фигур, посылая с небес багряных **Пегасов [Pegasi]** или оживляя шахматы для демонстрации тактических приёмов.

Среди простого населения последователи Красного Рыцаря встречаются редко. Её имя нечасто упоминают вне поля боя, разве что в стратегических играх вроде шахмат. Багрового Генерала почитают высшие чины армий, преподаватели военных академий, интенданты и авторы трактатов о тактике.

Культ Красного Рыцаря возник среди почитающего героев монашеского ордена Темпуса в Тетире вскоре после Смутного времени. Леди Стратегии явилась этим монахам во сне и даровала им Великую Стратагему — повеление отправляться в места боевых действий, чтобы обучать генералов и правителей искусству стратегии и тактики ведения боя. Её священники, известные как Красное Содружество, путешествовали по юго-западному Фаэруну, делясь своей мудростью. Многие лидеры, к которым они обращались, поначалу отказывали им, но вскоре стало очевидно, что прислушавшиеся к Леди Стратегии получили явное тактическое преимущество. Благодарные победители строили храмы Красному Рыцарю, и постепенно её вера получила большее распространение. Сегодня последователи Багряного Генерала встречаются почти в любом месте, где за последнее столетие проходили военные действия. В величайших храмах Красного Рыцаря есть зачарованные столы для военных советов, которые командующие армиями могут арендовать, чтобы визуализировать свои тактические построения.

Избранные Красного Рыцаря скачут в бой на её багровых пегасах. Однако их самая важная работа происходит в военных кабинетах, вдали от линии фронта. Избранные выступают в качестве доверенных советников при могущественных армиях Фаэруна, предсказывая следующие ходы своих врагов с жуткой точностью.

Латандер



Вдохновенный Рассвет, Утренний Владыка, Бог Цвета Розы и Золота

Когда жители Фаэруна смотрят на пастельные тона утреннего неба, они благодарят Латандера. Он является богом рассвета и потенциала, который сулят новые начинания. В его домен входят весна, рождение, молодость, творчество и обновление.

Хотя Латандер порой склонен к излишествам, избытку энтузиазма и тщеславию, прежде всего он — оптимистичное божество. Прилетевшая ранним утром щебечущая птичка может быть добрым знаком, посланным от него. Утренний Владыка также может отправить пикси, крылья которых переливаются всеми цветами рассветного неба.

Поскольку Латандер — бог начинаний, ему молятся перед тем, как отправиться в путь или начать какое-либо дело. Его священники проводят обряды венчания и свидетельствуют рождения, а его имя служит для закрепления союзов и начала новых предприятий или компаний. Из-за последнего Латандер популярен среди купцов, что приносит его вере несомненную выгоду. Храмы этого бога богаты и не стесняются показать это — иногда совершенно безвкусно. В некоторых из них каждую стену украшают сложные витражи, в то время как парапеты на других выглядят как расправленные крылья взлетающего феникса. Храмы Латандера платят лучшим художникам Фаэруна щедрые суммы за создание красочных статуй и фресок. Утром Солнцеворота и в дни равноденствия в них проводят особый обряд — Песнь Рассвета. В это время священники и верующие возносят хвалу Утреннему Владыке.

Среди последователей Латандера есть атлеты, дворяне, художники и молодёжь. Все они часто одеваются в вычурные наряды. Священники Утреннего Владыки носят цвета рассвета — оттенки розового, оранжевого и золотого. Они учат других не погружаться в негатив и рассказывают, что жизнь рождается из смерти, а каждое утро даёт возможность превратить неудачу в успех. Священники и последователи Латандера презирают нежить, видя в ней и искажение естественного порядка, и отказ от нового, поскольку она цепляется за своё старое существование вместо того, чтобы двигаться дальше.

Избранные Вдохновенного Рассвета владеют могущественной магией света и жизни и проводят своё время, выполняя связанные с ней указания других добрых божеств от имени своего покровителя. Некоторые предполагают, что эти акты благотворительности — это способ Латандера извиниться перед богами за Рассветный Катаклизм — древний инцидент, в ходе которого

Утренний Владыка по глупости попытался воссоздать всех богов по своему образу и подобию, что привело к гибели нескольких из них, а имена их были практически забыты.

Несущие Рассвет

Когда разрушительные силы Фаэруна ставят маленький город или деревню на колени, Несущие Рассвет помогают уцелевшим восстать из пепла. Этот орден Латандера помогает нуждающимся начать сначала. Часто это означает нахождение нового дома для беженцев и обучение их навыкам, необходимым для процветания.

Несущие Рассвет находят нуждающихся с помощью слухов, магии школы Прорицания или знамений своего бога. При необходимости Несущие Рассвет нанимают искателей приключений или наёмников, чтобы те помогли им добраться до нуждающихся.

Члены ордена носят отличительные камзолы. Их задняя часть окрашена в тёмно-серый, а передняя — в любую комбинацию цветов рассвета. Это символизирует уверенность в том, что худшие дни — позади. Чтобы стать Несущим Рассвет, необходимо заслужить доверие последователей Латандера. Если в вашей кампании используется слава, персонаж должен иметь Очки славы 5 или выше у Несущих Рассвет, чтобы присоединиться к организации. Типичный Несущий Рассвет мягок, но смел, приземлён, но оптимистичен. Существа, демонстрирующие эти качества, принимаются в орден. Многие послушники проходят личное обновление, отказываясь от своего старого имени и выбирая новое.

Когда Несущие Рассвет не помогают лишившимся дома, они налаживают связи с лидерами поселений. Укрепляя эти связи, выясняя, какие лидеры готовы принять чужаков, и мягко поощряя не восприимчивых к переменам, члены ордена подготавливают места для будущих беженцев, ищущих дом. Высокопоставленные Несущие Рассвет посещают ужины и встречи с мэрами городов и членами городского совета, хотя эта яркая привилегия может отвлекать орден от его целей. Из мест вроде Тэя, где орден Латандера не закрепился, его члены уводят существ в более безопасные земли, проходя огромные расстояния.

Несущие Рассвет считают последователей Селунэ своими самыми верными союзниками, что, разумеется, делает орден врагом для сил Шар. Несущие Рассвет презирают Бейна и Талоса за разрушения, которые верующие этих богов обрушивают на невинных.



Лейра

Леди Обмана, Владычица Туманов, Дымчатая Тень

Плуты, мошенники, маги-иллюзионисты и артисты с большим уважением относятся к Лейре, хотя никто из них не может сказать о неё и её намерениях ничего определённого. Она — загадочная богиня иллюзий, маскировки и обмана.

Вскоре после Смутного времени Цирик убил Лейру и занял её место, став богом лжи. По возвращении богиня вернула себе большую часть своего домена, но не весь. Теперь жители Фаэруна приписывают Лейре повседневную ложь, а особо чудовищный обман считают деянием Цирика, несмотря на то, что граница между этими видами лжи редко бывает чёткой. Леди Обмана не считают злобной или обманщицей, скорее таинственной отшельницей. Она редко общается со своими последователями или является в Материальный план. Тем не менее, **Ускользающих зверей [Displacer Beast]** иногда расценивают как знамение Лейры, особенно если их встречают в местах, обычно недоступных влиянию фей.

Некоторые крутят пальцем за спиной, когда лгут, полагаясь на поддержку богини. Её верующие хранят свои секреты и не говорят правды, если ложь или полуправда будут выгоднее. Только среди единоверцев они чувствуют себя достаточно комфортно, чтобы говорить прямо.

В храмах Лейры нет ни изображений, ни статуй, ведь её служители знают, что тщетно пытаться представить истинный облик богини иллюзий. Её храмы замаскированы под другие места и отмечены знаками, распознать которые способны только её последователи. Храмы Лейры наполнены низко стелющейся белой дымкой. Она может подняться, заполнить помещение и сгуститься, скрывая обзор, если этого пожелает верховный жрец. Её священники носят облачения белого и дымчато-серого цветов, а их лица скрыты гладкими, безликими масками. Служители неохотно показывают свои лица неверным и иногда применяют усыпляющие яды.

Избранные Лейры могут изменять свой облик по своей воле. Большего о них почти не известно, что вполне их устраивает.



Ллиира

Госпожа Забав, Наша Леди Радости

Ллиира вечно меняется, постоянно движется, искрится жизнью. Она воплощает радость, удовлетворение, танец и свободу и любима многими. Будучи покровительницей праздников, её чтят на торжествах и поклоняются ей в основном через танец.

Художники изображают Ллииру как женщину, парящую в небе в энергичном танце. Она является в Материальном плане в виде скопления ярких кружащихся огней, одинокого огонька, оставляющего мерцающий след, или звонкого радостного смеха. Неискушённый глаз легко может принять за знак её присутствия **Блуждающих огоньков [Will-o'-Wisp]** и эффект заклинания *Пляшущие огоньки [Dancing Lights]*. Некроманты и шарлатаны пользуются этим сходством, чтобы обманывать ничего не подозревающих жертв. Вестниками своей воли Ллиира выбирает пляшущих пикси и радостных **Эмпиреев-йот [Empyrean Iota]**. Ллиира особенно популярна у сатиров. Несколько песен, танцев и молитв, связанных с ней, были придуманы этими весёлыми Феями.

Одними из самых преданных поклонников богини являются танцоры и гедонисты. Некоторые из её последователей проходят обучение техникам Бардов Коллегии танца, чтобы лучше выражать свою преданность Ллиире. Хотя бы один элемент одежды её верующих обязательно будет яркого цвета. Однако последователи Госпожи Забав не легкомысленны. Для них божественная радость — это дар, в котором мир смертных сильно нуждается.

Священники Ллииры, которых все знают как несущих веселье, дарят радость везде, где только возможно. Они устраивают превосходные вечеринки и являются одними из самых любимых священнослужителей во всём Фаэруне. Облачения несущих веселье больше похожи на праздничную одежду, чем на мрачные церковные облачения. Несущие веселье — это причудливые и лёгкие на подъём существа, склонные к шуткам, но не к розыгрышам. На их праздниках строжайше запрещены драки или обнажение оружия (если только это не является частью церемонии).

Избранные Ллииры борются с теми, кто приносит другим страдания. Они овладевают забавными заклинаниями вроде *Жуткого смеха Таши [Tasha's Hideous Laughter]* и *Неудержимой пляски Ommo [Otto's Irresistible Dance]* и обращают их против зла словно заточенное оружие. Избранные Ллииры яростно сражаются со своими врагами, а когда успешно выполняют свою работу, радостно предаются веселью.



Ловиатар

Дева Боли, Владычица Плети, Старательный Кнут

Ловиатар — богиня агонии, госпожа физических и душевных страданий. Бесчувственная и расчётливо жестокая Ловиатар — властный и агрессивный деспот, глубоко наслаждающийся своей божественной властью. Боль для неё — не средство для достижения цели, а сама цель. Это качество делает её любимицей бога-тирана Бейна.

Ловиатар принимает вид тощей женщины, похожей на кнут. Вторгаясь в восприятие своих последователей, находящихся в бреду агонии или экстаза, она говорит с ними во время длительных сеансов, когда те либо терпят боль, либо причиняют её. В качестве гонца богиня обычно посылает **Дьявола цепей [Chain devil]**, **Инкуба [Incubus]** или **Суккуба [Succubus]**.

Для последователей Ловиатар нет ничего ценнее страданий. Вся боль священна — от причинённой грубейшей жестокостью до душевных страданий от разбитого сердца или предательства — и является знаком внимания Ловиатар. Причинять боль и переносить её — это путь к власти. Последователи Ловиатар считают идеалом холодный и жестокий нрав, поскольку он лучше всего отражает их богиню. По той же причине её верующие ценят красоту, чистоту культуры и мастерство манипуляции.

Хотя храмы Девы Боли встречаются редко, её последователи многочисленны. Ловиатар — предпочтительное божество для тех, кто причиняет боль по долгу службы, включая палачей и других, кому нужно сломить волю жертв. Её последователи создают тайные ячейки, возглавляемые наслаждающимися причинением боли и доминированием над другими. Поддерживают их покорные подхалимы.

Поклонники Ловиатар редко собираются большими группами, кроме как в многолюдных городах, и никогда в открытую. Когда небольшие группы верующих действуют скрытно, лишь немногие горожане замечают это или поднимают шум, став свидетелями деятельности культа Иногда последователи Ловиатар похищают и держат пленников, что может привлечь внимание властей.

Её Избранные — это воплощение умения причинять боль и переносить её. Им доставляет удовольствие пребывать в обществе только затем, чтобы разделить его словно ударом хлыста.



Лолс

Королева пауков, Королева Ям демонической паутины

Многие области Подземья опутаны метафорической паутиной Лолс, богини пауков. Она считает себя истинной богиней дроу, хотя другие члены пантеона дроу с этим не согласны. Лолс — жестокая богиня, поощряющая своих последователей предавать и наносить удары в спину друг другу, упиваясь их вероломством.

Когда-то Лолс была известна как Араушни — супруга эльфийского божества Кореллона Ларетиана. После неудачной попытки свергнуть Кореллона с помощью армии духов Араушни была изгнана в Бездну. Там она приняла паучий облик и взяла своё нынешнее имя. Пауки всех видов считаются знамениями Лолс, особенно в Подземье. Богиня часто отправляет своих излюбленных демонов — **Йоклолов [Yochlol]** — в качестве посланников или шпионов.

Культ Лолс держит социальную структуру многих городов дроу Подземья в ежовых рукавицах. Недавно никак не относящиеся к Подземью существа услышали призыв паучьей богини пойти за пауками и присоединиться к наземным культам, посвящённым Лолс. Её последователи с гордостью носят одежды с узорами в виде паутины и предпочитают приносить в жертву явно не желающих этого существ. Догма Лолс учит её верующих находить и убивать тех, кто не поклоняется ей. Последователям богини не разрешается молиться другим богам, кроме Киарансали и Селветарм — союзницам Лолс в пантеоне дроу.

По каменным стенам величайших храмов Королевы Пауков от пола к потолку ползут барельефы в виде паутины. Отражая матриархальную природу пауков, вера Лолс допускает к священству только женщин. В Подземье жрицы Лолс правят дворянскими домами городов дроу, таких как Мензоберранзан, где они обладают абсолютной властью. Некоторые жители этих городов ненавидят тиранию культа Лолс и бегут на поверхность или в общины дроу, служащие более снисходительным богам пантеона.

Когда один из почитателей богини проявляет большой потенциал, она призывает его в Ямы демонической паутины, чтобы испытать веру и силу. Провалившие испытания превращаются в **Драуков [Drider]**, но те, кто преуспевает, становятся Йор'таэ, Избранными Лолс. Йор'таэ обладают божественной властью над пауками и выполняют коварные замыслы своей богини.

Шёлковые управители

Некоторые ученики Лолс не всегда убивают своих жертв, а вместо этого погружают их в сон с помощью Жала Лолс (см. главу 3 *«Руководства Мастера»*). Жертва просыпается в коконе из липкой паутины, подвешенном к потолку тёмного храма или подземного зала. Спустя несколько часов в груди несчастного начинает шевелиться рой крошечных существ. Последнее, что чувствует жертва, — это встающие дыбом волосы и щекочущее ощущение, быстро перерастающее в агонию, когда паучата прогрызают себе путь наружу через рёбра, убивая носителя.

Последователи Лолс, практикующие такой метод инкубации паучьих яиц, называют себя Шёлковыми управителями. Эта практика была придумана Домом Овриндар, одним из правящих дворянских домов Мензоберранзана. Дроу этого дома обнаружили, что имплантация паучьих яиц в тела гуманоидов и проведение ритуала в честь Лолс над телом заставляет яйца вылупиться за считанные часы, а не за недели. Заклинание *Малое восстановление [Lesser Restoration]*, сотворённое на носителя, уничтожает паучьи яйца, устраняя угрозу.

Шёлковые управители постоянно снабжают других последователей Лолс пауками, которых используют в качестве скакунов, ищеек, часовых и передовых сил на службе у Королевы Пауков. Управители разводят всевозможных паукообразных: **Пауков [Spider]**, **Гигантских пауков [Giant Spider]** и даже **Исчезающих пауков [Phase Spider]**. Шёлковые управители носят перчатки из роскошнейшего паучьего шёлка и одежды, на которых красуются брошки в виде свернувшегося в клубок внутри белого яйца паука. Высокоранговые члены управителей наблюдают за имплантацией яиц и сопутствующими ритуалами. Промежуточные ранги захватывают Гуманоидов, чтобы использовать их в качестве носителей. Младшие члены выкармливают вылупившихся пауков и тренируют их.

Одними из величайших врагов Управителей являются последователи Эйлистри, особенно её воинственные ордены. Они совершают набеги на инкубаторы, убивая пауков, освобождая пленников и исцеляя заражённых носителей. Шёлковым управителям приходится быть начеку — в их ряды могут затесаться последователи Эйлистри. Последователи Сильвануса, обитающие в Подземье, также противостоят служителям Лолс, считая их методы инкубации и приручения пауков богохульным оскорблением естественного жизненного цикла этих существ.



Майликки

Наша Леди Лесов, Королева Леса

Майликки — добродушная, уверенная в себе и яростно преданная своим союзникам богиня лесов и существ, обитающих в них. Она также покровительствует Следопытам. Майликки доносит свою волю до существ в Материальном плане уверенным голосом на лесной поляне. Она также отправляет в качестве своего посланника **Дриаду [Dryad]**, **Ястреба [Hawk]** или **Единорога [Unicorn]**.

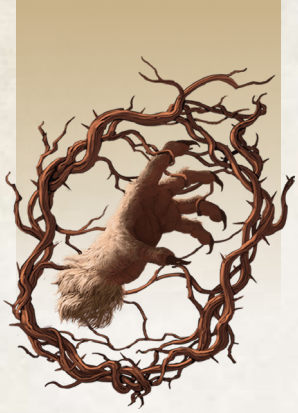
Последователи Майликки не строят официальные храмы. Вместо этого они собираются на мирных лесных полянах для поклонения своей богине или создают в её честь святилища. Обычно последнее представляет собой мёртвый ствол дерева, на котором вырезано подобие её священного символа — единорога или его головы. Такое святилище обычно даёт местным жителям понять, что за этой точкой нельзя рубить лес или охотиться. Таким образом последователи Королевы Леса благодарят свою богиню за щедрость леса.

Жрецы Майликки защищают леса Фаэруна, используя магию для общения и защиты обитающих в них животных и растений. Её служители носят плащи из листьев, соответствующих текущему времени года: ярко-зелёные летом, жжённого оранжевого цвета осенью и усыпанные цветами весной. Зимой они отказываются от плащей и носят венки из веток. Независимо от одежды, надетой на них, над сердцем они носят священный символ Майликки, вырезанный из слоновой или любой другой кости или вышитый серебряными нитями.

Королева Леса союзничает с Сильванусом, при этом проявляя жалость к раненым созданиям, которых тот игнорирует. Также Майликки имеет тесно связана с Лурью, богиней единорогов, которая служит ей скакуном во время охоты в Звериных Землях. Следопыты Королевы Лесов служат линией обороны против мародёров и последователей бога Малара.

В Зеленотравье и Солнцеворот Майликки благословляет своих последователей Дикой Погоней. Она заставляет единорогов собираться в табуны и нестись сквозь леса. Её последователи скачут на них всю ночь, преодолевая поразительные расстояния и наслаждаясь красотой природы.

Майликки одаряет своих Избранных бессмертным единорогом, который может быть и скакуном, и спутником. Некоторые из таких Избранных выходят за грань физической формы, чтобы стать бестелесными проявлениями природных пространств, как, например, Джерит Фолкон — женщина из Кормира, ныне населяющая обширный сад в Глубоководье в виде бестелесного духа.



Малар

Владыка Зверей, Кровавый Бог, Дикий Охотник

Благодаря Малару появляется тот адреналиновый восторг, который испытывает хищник, преследуя свою следующую жертву. Он — олицетворение кровавой садистской стороны природы, мира, в котором клыки и когти окрашены в красный. Он — бог тех, кто наслаждается охотой, не боится кровопролития и смакует страх своей добычи.

Малар — звериное божество, изображаемое на картинах и фресках в виде чудовища, похожего на кошку. Когда ему необходимо передать свою волю в Материальный план, он отправляет свирепого хищника, залитого кровью, например, **Ускользающего зверя [Displacer Beast]**, **Совомедведя [Owlbear]** или **Перитона [Peryton]**. Намерения Малара раздаются рокотом и рыком в умах тех, кто находит наслаждение в дикой жестокости, подталкивая их и упиваясь их кровожадностью.

Глупые смертные пытаются задобрить Дикого Охотника подношениями или молитвами, надеясь избежать атак диких животных. Эти усилия тщетны, ибо Малар не знает милости. Вместо этого те, кто поклоняется ему, пытаются воплотить в себе непревзойдённые охотничьи навыки своего бога. Охотники нашёптывают молитву Малару перед нанесением смертельного удара, а берсерки выкрикивают её, когда впадают в ярость. Ликантропы видят в неуправляемой дикости Кровавого Бога себя. Последователи Малара носят на себе или с собой безделушки-трофеи с убитых ими грозных существ. Зубы, шкуры, крылья, когти — чем свирепее, тем лучше.

Жрецы Малара верят в выживание сильнейших. К жречеству не допускаются те, кто сначала не продемонстрировал свои навыки охоты и боя. У Дикого Охотника нет храмов в крупных городах Фаэруна, но они могут быть в деревнях, граничащих с дикой местностью. В декаду, предшествующую Сбору Урожая, священники Малара неутомимо охотятся на всю дичь, какую могут найти. Затем они приглашают местных жителей присоединиться к их большому пиру в Сбор Урожая — Пиру оленей. Они умалчивают о жутком ритуале Великой Охоты, в ходе которого жрецы Малара выбирают кого-то, кто на один день и одну ночь станет их добычей. Если жертва выживает, она получает возможность попросить у жрецов что-то взамен. Однако смерть гораздо более вероятна.

Избранные Малара — одарённые следопыты, иногда благословлённые ликантропией. Поговаривают, что они могут учуять свою добычу за несколько миль.



Маск

Владыка Теней, Повелитель Всех Воров

Маск — бог-обманщик, покровитель негодников, шпионов и воров. В его ведении находится всё, что происходит в тени. Маску шепчут молитвы, когда необходима скрытность или замышляются интриги. Придворные и дипломаты воздают ему хвалу в надежде на успешные переговоры.

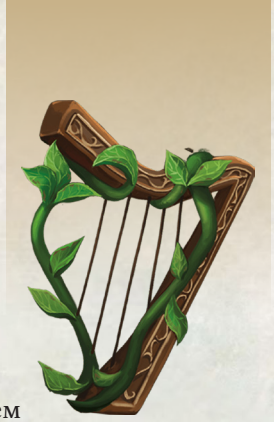
Маск принимает облик проворного мужчины, вооружённого двумя теневыми клинками и скрывающего лицо за маской. Иногда он принимает вид масок, которые могут носить другие. Обращаясь к своим последователям, он на время делает своим лицом маску или отправляет живую тень (Нейтрально-Злого **Теневого демона [Shadow Demon]**).

Поклоняющиеся Маску занимаются воровством и пытаются завладеть чужим имуществом, занимаясь карманными кражами, взломом, грабежом и мошенничеством. Простой народ молится ему, чтобы он отвёл свой взгляд от их ценностей, но осторожные существа используют «кошелёк Маска» — маленький, недорогой тканевый кошель, который носят на видном месте и в котором лежит небольшая монета в качестве подношения. По обычаю, карманный вор крадёт эту вещь, когда встречает существо, носящее её, и считает это божественной милостью, а тот, кто потерял кошелёк, благодарит Маска за то, что он принял это уважительный дар. Разумеется, ничто не мешает другому карманному вору заприметить того, кто уже потерял кошелёк Маска. Тот, кто стал жертвой нескольких карманников за раз, наверняка заслужил гнев этого бога.

Жрецы Маска — профессиональные воры, высшие чины в местном криминальном мире или преступном синдикате. Они носят титул демарха и носят маски-вуали, когда занимаются религиозными делами.

Главной организацией, служащей Маску, являются Повелители Теней из Телфламма — преступного синдиката из Теска. Повелители Теней базируются в крупнейшем храме Повелителя Всех Воров, Доме Тени, в Телфламме, но они также поддерживают безопасные пристанища по всему Теску.

Избранные Маска — мастерские воры, хитроумные шпионы и убийцы, редко выходящие из теней.



Милил

Владыка Всех Песен, Первый Поэт, Бард Огмы

Милил — божество поэзии, красноречия и песен. Он также является покровителем творчества, вдохновения и сущности песни, выходящей за рамки текста или музыки.

Как и Денеир, Милил следует воле Огмы, чьей левой рукой его иногда и считают. Первый Поэт представляет идеал, к которому стремятся артисты: уверенный в себе, поразительно обаятельный и вдохновляющий. Певчие птицы — вестники Милила. Он является смертным в виде прекрасного, навязчивого голоса, эхом раздающегося в открытом пространстве или через видения, которые являются артистам во время выступлений.

Милила почитают барды, менестрели и другие артисты. Однако любой, кто готовится выступить или сказать речь перед толпой, может помолиться ему об успехе. Его последователям не обязательно быть артистами, достаточно просто ценить хорошую музыку. Они, как правило, более гедонистичны по сравнению с верующими других богов. Самые отважные последователи Милила становятся служащими песне, путешествующими с отрядами искателей приключений и сочиняющими баллады о подвигах группы. Причудливая золотая сеть — отличительная черта одежды служащих песне. Они набрасывают её на плечи или используют её, чтобы заплетать волосы.

Последователи Милила организуют его священные места на концертных площадках и в музыкальных школах. Неважно огромный это концертный зал или небольшое помещение для хора, это место должно обладать превосходной акустикой. Священники Милила — покровители искусств, артисты и наставники. Каждый год в Солнцеворот они устраивают праздник под названием Большой Кутёж. На этой церемонии духовенство и другие последователи Милила танцуют, пируют, разыгрывают пародии и распевают чудовищно точные сатирические песни. Хотя праздник и не является сугубо политическим, главными целями Кутежа становятся именно держащие власть. По этой причине тираны запрещают его, хотя священники Милила всё равно празднуют в небольших частных церемониях.

Избранные Первого Поэта обладают ангельскими голосами, выходящими далеко за рамки возможностей большинства смертных. Их страстные слова, произнесённые в речи или спетые в песне, могут растопить даже самые чёрствые сердца.



Миркул

Владыка Костей, Старый Повелитель-Череп, Жнец

Миркул — бог смерти, разложения, старости, истощения, сумерек и осени. Его власть распространяется на трупы и души, а заботит его только приобретение знаний. Верные Миркулу называют его Жнецом. Он входит в состав Мёртвой Троицы наряду с Бейном и Баалом — бывшими смертными, которые завладели божественным доменом бога смерти Джергала и были убиты в Смутное время.

Миркул может призвать душу любого убитого существа и заключить её в восковой череп. Чтобы сделать это, он втирает в него измельчённые и растёртые в порошок части жертвы. Пока душа остаётся внутри черепа, в его глазницах горят холодные голубые огни, и Миркул может заставить заточённую душу отвечать на его вопросы и делиться знаниями. С каждой такой оказанной услугой череп понемногу тает, пока не развалится совсем, после чего душа освободится. Когда Миркул обращается к своим последователям, он посылает им **Призрака [Wraith]** или **Привидение [Ghost]** кого-то из знакомых получателю послания.

Смертные боятся Владыки Костей, ибо он воплощает безнадёгу и конец всего сущего. Существа не молятся ему, а трепещут перед ним и винят его в ломоте в костях и в ухудшении зрения. Миркулу не свойственен энтузиазм и безразличны даже его самые преданные последователи. Те, кто поклоняется ему, как правило, мрачны, немногословны и чрезвычайно увлечены смертью и нежитью. Волшебники и другие заклинатели, желающие овладеть искусством некромантии, следуют учениям Миркула наряду с гробовщиками и патологоанатомами.

Святилища Жнеца или гравюры его священного символа появляются там, где существа хоронят своих мёртвых, но полноценные храмы встречаются редко. Немногие существующие — это священные места, куда через сотни миль для погребения привозят мёртвых, даже если они не исповедовали веру Миркула. В таком месте для живых мало места — лишь одно скромное святилище, а вот катакомбы и оссуарии вокруг могут быть огромными. Злые культы Миркула являются напастью для Врат Балдура, терзая город вместе с другими последователями Мёртвой Троицы.

Избранные Жнеца владеют ужасающе мощной некромантией. Их божество обучает их секретам привязывания душ, а также похищению жизни у других взамен на собственное бессмертие.



Мистра

Леди Тайн, Матерь Всей Магии, Наша Госпожа Заклинаний

Леди Тайн — богиня, обладающая огромной силой, даже по сравнению с другими божествами. В её власти находится само Плетение — вся совокупность магии, из которой создаются заклинания. Подобно самой магии, за тысячи лет Мистра претерпела множество изменений, включая две известные передачи своего домена.

Вера в Леди Тайн повсеместно распространена в Фаэруне, что неудивительно для земель так сильно затронутых магией. Среди её почитателей — те, кто использует магию или тесно с ней работает, например, алхимики и мудрецы. Цели её последователей просты: сохранять и распространять магию по всем Королевствам. Верующие Мистры следят за теми, кто проявляет магический потенциал, и помогают им найти наставника. Она коммуницирует через своих Избранных, посылая Владыку зверей [Beast Lord], пикси, а также синих, белых или разноцветных животных.

Жрецы в одеяниях синего цвета, служащие в храмах Мистры, — хранители двеомера* — владеют как тайной, так и божественной магией. Леди Тайн вдохновляет на создание сфокусированных на магии организаций, таких как Рыцари Мистического Огня — её лучшие бойцы. В городах и посёлках Дети Звёздного Пера действуют как информационная и шпионская сеть, в то время как Орден Падающей Звезды преследует её интересы в дикой местности. Тайное Сестринство Серебряного Пламени противостоит Культу дракона, выслеживая и уничтожая копии *«Тома Дракона»* — книги, в которой подробно описано, как превратить дракона в драколича.

Мистра больше, чем большинство божеств, полагается на своих Избранных. В их число входят Семь Сестёр (дочери Мистры, включая Алустриэль Среброрукую, Лаэраль Среброрукую и Симбул), Эльминстер Аумар и другие легендарные заклинатели. Леди Тайн дарует своим Избранным умение призывать серебряное пламя — разрушительное проявление чистой магии, которое также способно восстановить магию в местах, оторванных от Плетения.

Рыцари Мистического Огня

Элитные воины, служащие Мистре, могут вступить в ряды Рыцарей Мистического Огня. Они руководят военными ресурсами Мистры и командуют простыми солдатами. Мечом и заклинанием они защищают её храмы, обороняют священные места и атакуют врагов богини. Мистические рыцари, Певцы клинка, Паладины, Следопыты и другие персонажи, сочетающие боевое искусство с магией, становятся превосходными Рыцарями Мистического Огня.

Те, кто стремится вступить в этот орден, должны доказать свою преданность служением Мистре. Оно длится несколько лет и включает в себя гарнизонную службу по охране храмов Мистры или членство в одном из младших орденов (например, в Ордене Падающей Звезды). Искатели приключений могут проявить себя, выполняя задания от имени Леди Тайн или защищая её последователей от яростных нападений.

Чтобы стать рыцарем, кандидат должен продемонстрировать три качества: он должен пользоваться доверием жрецов Мистры, быть образцовым воином и иметь лидерские качества. Кандидат должен провести всенощное бдение под открытым небом и дать клятву верности Матери Всей Магии, прежде чем его посвятят в орден и вручат отличительный синий табард с изображением пылающей серебряной звезды. Они часто используют рыцарское обращение перед своим именем, такое как «сэр», «леди», «дама» и тому подобное.

Рыцари Мистического Огня проходят обучение как тайной и божественной магии, так и боевым техникам. В любом храме Мистры членов этого ордена обеспечивают бесплатным Комфортным существованием. Если у них есть достаточные основания, о которых было сообщено заранее, они могут призвать отряд из обычных воинов, таких как **Стражники [Guard]**, **Рыцари [Knight]**, **Разведчики [Scout]** или **Воители-пехотинцы [Warrior Infantry]**.

Кроме служения священникам Мистры, Рыцари Мистического Огня работают вместе с последователями Азута, Келемвора и Селунэ, традиционных союзников Леди Тайн. Главным врагом членов этого ордена является Цирик и его последователи, козням которого и противостоят служители Мистры, агрессивно разыскивая и уничтожая его храмы и святилища.



Огма

Переплётчик Всего Известного, Владыка Знаний

Огма — бог знаний, мыслей и идей. Его священный символ — чистый свиток — можно встретить повсюду в местах, где учат. Огма испытывает неуёмный восторг от знаний и делится ими с народом Фаэруна.

За своей беззаботной натурой он скрывает великую мудрость. При возникновении экзистенциальной угрозы знаниям он не вмешивается немедленно. Вместо этого он обдумывает и ломает голову над сложными интригами, прежде чем предпринять какие-либо действия, советуясь со связанными с ним божествами — Денеиром, Милилом и Гондом. Если Огме нужно взаимодействовать со смертными, он отправляет **Сову [Owl]**. В редких случаях его голос раздаётся прямо в их разуме, когда они погружены в глубокие раздумья.

Среди последователей Огмы — мудрецы и учёные. Студенты молятся ему, чтобы он наполнил их умы, а преподаватели — чтобы он направлял их наставления. Жители Фаэруна обычно взывают к Огме, пытаясь что-то вспомнить, и проклинают его, когда нужная информация ускользает из памяти. Его страстные последователи верят, что он проверяет каждую новую идею, приходящую в чью-либо голову. С тех пор, как преступники стали использовать это как оправдание своим поступкам, такой образ мышления вышел из моды.

Храмы Огмы собирают и распространяют книги, свитки, знания и предания. Его духовенство составляют мудрецы-затворники и архивариусы, которые анализируют, систематизируют и копируют архивы храма, а также странствующие учёные, которые ищут новые знания. Священники Огмы считают знания величайшим инструментом смертного ума и противостоят тем, кто пытается держать существ в неведении.

Большинство храмов Владыки Знаний также служат общественными библиотеками. Эти храмы проводят ежедневную вечернюю службу, именуемую Заветом, во время которой духовенство и миряне зачитывают вслух труды о мудрости и песни, а также делятся новыми знаниями ради Огмы и всех присутствующих. Храмы финансово обеспечивают себя, продавая карты, *Свитки заклинаний* и другие труды писцов. Они сотрудничают со священниками Денеира для предоставления этих услуг, поскольку него совсем мало храмов.

Избранные Огмы обладают сверхъестественной памятью, которая позволяет им запоминать огромные объёмы знаний. В общинах, в которых история передаётся устно, или в местах, где библиотеки сгорели, Избранные Огмы служат живыми хранилищами знаний.



Ориль

Холодная Старуха, Морозная Дева, Ледяной Рассвет

Ориль, безжалостная богиня холодного безразличия, олицетворяет жестокость зимы. Возлюбленный лёд Ориль сжимает всё в её хватке, защищая от разрушительного воздействия времени. Она копит красоту во всех её проявлениях — от произведений искусства и цветов до искусных ремесленников и их чудесных творений — и замораживает их в магическом льду только для себя. Если она соизволит заговорить со смертным, её голос будет звучать как шёпот ледяных игл на холодном ветру. Она также может послать говорить от своего имени **Йети [Yeti]** или **Воздушного элементаля [Air Elemental]**.

Ориль поклоняются в регионах, страдающих от суровых зим, в частности, в долине Ледяного Ветра во время необычайно долгой ночи, называемой Вечным Инеем. Существа задабривают Ориль подношениями и молят о пощаде. Лишь немногие истинно почитают Ориль, среди них те, чьё выживание зависит от причуд зимы, и те, кто по-настоящему любит этот сезон. Последователи богини запасают еду, топливо и другие источники тепла и комфорта, а затем приносят ей в жертву, умоляя о спасении от суровой зимы. Однако во времена глубочайшего отчаяния в жертву Морозной Деве могут быть оставлены и разумные существа, которых бросают на верную гибель от смертельного холода.

Священники Ориль, как правило, — существа, которые были бы изгоями, если бы не служили своей богине. Они избегают личных отношений, оставаясь отстранёнными вне своего духовного служения. Её священники предупреждают местных жителей, чтобы те готовились к зиме и делали дополнительные припасы, которые станут подношениями для Ориль.

Ритуалы поклонения Ориль часто кажутся жестокими для непосвящённых. В Лускане есть храм Ориль — Зимний дворец, здание без крыши, состоящее из белокаменных колонн и арок. Здесь собираются гости, чтобы посмотреть ритуал, в ходе которого верующие облачаются в обледеневшую одежду. Затем последователи богини обходят шесть белых колонн, известных как Поцелуи Ориль, которые находятся в разных частях города. Участники ритуала переходят от колонны к колонне, воспевая молитвы богине. При достижении колонны, верующий должен вскарабкаться на нее, а затем прикоснуться к ржавой железной пластине в верхней части. Зимой этот ритуал напоминает безумные соревнования с дополнительным риском обморожения и травмы, вызванным падением со скользких столбов.

Избранные Ориль — это шпионы и наёмные убийцы, которые выслеживают прислужников её врагов. У неё немного известных Избранных, самым знаменитым из которых является агент Арфистов Артус Симбер.



Селунэ

Лунная Дева, Ночная Белая Леди, Наша Леди Серебра

Селунэ — богиня луны, одна из древнейших богинь Фаэруна. Жители Фаэруна считают луну буквально самой богиней, взирающей на мир, а следующие за ней огоньки света — её слезами. Она также является божеством звёзд, навигации и материнства.

Селунэ является в облике женщины разного возраста. Иногда она медленно меняется на глазах у смотрящего, проходя через фазы старения, подобно тому, как луна проходит свой цикл. В любом облике она излучает серебристо-голубое сияние ярчайшей полной луны. Отправляемый ей к смертным посланник может быть **Совой [Owl]** или другой ночной птицей, окутанным лунным светом **Планетаром [Planetar]** или доброжелательным ликантропом, как правило, **Вермедведем [Werebear]**. Говорят, что ликантропы благословлены Селунэ.

Главное предание о Лунной Деве повествует о битве в начале времён между ней и её сестрой, Шар. Считается, что Слёзы Селунэ — скопление подобных звёздам огней, следующих за луной по небу — являются результатом радости богини, её скорби или того и другого одновременно.

Её почитают навигаторы, матросы, те, кто работает по ночам или ищет защиту во тьме, заблудшие и выполняющие указания. В храмах Лунной Девы существует ряд окон, показывающих луну на ночном небе в различных положениях и разных фазах в течение года.

Обряды Селунэ включают трансы и медитацию. Те, кто чтит её, каждое полнолуние выставляют на улицу чашу с молоком.

Избранные Селунэ идут навстречу опасности, чтобы осветить путь во тьме. Некоторые из её Избранных могут создавать лунопламя — таинственное вещество, которое наделяет магической силой объекты или существ.

Мечи Леди

Мечи Леди — это орден рыцарей, преданных Селунэ. Они известны своим неуместно весёлым, даже шутливым нравом, а также непредсказуемой тактикой боя. Орден приветствует тех, кто размышляет о луне и уроках, которые она может преподать. Мечи Леди с энтузиазмом ищут и вербуют заклинателей тайной магии, родившихся в полнолуние.

Желающих присоединиться к этому ордену, приветствуют как Осколков, что отсылает к первой вспышке света после тьмы новолуния. Осколки постигают нетрадиционные способы несения Мечами службы. В них поощряют импровизацию, использование окружения в свою пользу и прочие методы, связанные с переменами и внезапностью в битве с врагами Лунной Девы.

Когда новичок доказывает, что он достоин, он совершает бдение под растущей половиной луны, что символизирует возросшую приверженность и ответственность нового рыцаря. Ему вручают его облачение: табард, плащ и маску из сияющей белой ткани, расшитой серебром. Если в вашей кампании используется слава, персонаж также должен иметь Очки славы 3 или выше у Мечей Леди, чтобы быть посвящённым в рыцари.

После этого новый Меч проходит обучение боевым навыкам, поверхностно обучаясь божественной или тайной магии. Мечи Леди используют как магию, так и сталь, чтобы сбивать с толку своих врагов и славить Селунэ. Они получают бесплатное Комфортное существование во владениях ордена. Если на то есть острая необходимость, Мечи могут получить в заём или купить за полцены серебряное оружие. В тяжёлые моменты рыцарь может призвать на подмогу дружелюбного ликантропа для борьбы с врагами Селунэ.

Орден Мечей Леди противостоит потомкам Шар. Он также считает злейшими врагами последователей бога воров Маска, а также Амберли за то, что она безжалостно подвергает экипажи кораблей риску в ночном море. Мечи Леди союзничают с последователями Латандера, Мистры и Суни.



Сильванус

Отец-Дуб, Старый Дуб, Древний Отец-Дуб

Будучи богом дикой природы, Сильванус тесно связан с лесами, горами и равнинами. На самом деле, он представляет всю природу. Не только леса, но и пустыни, не только оленей, но и акул. В легендах Сильванус повелевает другими божествами природы, награждая их и наказывая по своему усмотрению.

Толкования личности Отца-Дуба сильно разнятся. Многие видят в нём мстительного бога, смотрящего на обитателей Фаэруна с таким же холодным отвращением, с каким лавочник взирает на крыс в своём магазине. Однако почитатели Сильвануса верят, что он не презирает существ, а скорее желает поддерживать баланс природы. Дикая местность безжалостно справедлива в вопросах жизни и смерти, и таков же Отец-Дуб.

По своему желанию Сильванус может одушевить мир природы: потоки сами найдут своё русло, а деревья вырвут корни из земли и пойдут. Желая связаться со со своими последователями напрямую, он отправляет **Дриаду [Dryad]**, **Трента [Treant]** или Ветвистую заразу **[Twig Blight]**.

Большую часть последователей Сильвануса составляют Друиды. Его учение гласит, что природа должна быть сохранена нетронутой не ради её красот, но потому, что это и есть нормальное состояние мира. Природа обновляет и восстанавливает смертные души, давая глоток свежего воздуха всему миру. Его верующие противятся расширению поселений на диких землях и считают чрезмерное потребление природных ресурсов не только расточительством, но и богохульством.

Символ Сильвануса — дубовый лист. Жители деревень могут отвести для святилища Отца-Дуба рощу неподалёку. В местах, где дубы не растут, священное место обозначается вырезанным на коре другого дерева дубовым листом. Официальные храмы Сильвануса редки и их можно найти скорее в глубине леса, чем в шумном городском центре.

Отец-Дуб поручает своим Избранным следить за лесом, пустыней, озером или другим природным регионом. Некоторые из них вступают с вверенными им владениями в духовную связь, не отличающуюся от связи дриады с её убежищем. Когда регион Избранных процветает, они преисполняются сил. Когда же он страдает или подвергается атаке, они чувствуют боль.



Суни

Огневласая Леди, Владычица Любви, Принцесса Страсти

Суни Огневласая — божество страсти и удовольствий, ощущаемых органами чувств. Она — богиня красоты во всех её проявлениях — не только приятных видов, но и чарующих звуков, изысканных вкусов и ароматов, и утончённых чувственных удовольствий, от ласки возлюбленного до касания кожи шёлка. Её почитатели ищут эти удовольствия не из-за какой-то распущенности, а потому что само переживание удовольствия является актом поклонения.

Суни принимает облик женщины неземной красоты. Черты её внешности могут быть любыми, но её волосы всегда имеют невероятную длину и огненно-красный цвет. Когда она не говорит во снах или видениях, она отправляет в качестве своей музы **Коатля [Couatl]** или **Дэва [Deva]**.

Последователи Суни прослыли гедонистами. Её жрецы способствуют процветанию красоты в мире, создавая произведения искусства или выступая в качестве покровителей подающих надежды талантов. Служители Суни считают поддержание прекрасной внешности одним из своих главных призваний и обучаются манерам, моде и искусству использования косметики.

Но, как говорят последователи Суни, красота — это больше, чем просто внешность. Она исходит из самой сути существа и показывает миру его истинное лицо. Последователи Принцессы Страсти верят в романтику, в победу истинной любви над всем и в необходимость следовать к истинной цели по зову сердца. Предначертанные союзы, невозможная любовь и осознание красоты как чего-то выходящего за рамки физического, — всё это и есть домен Суни.

Храмы, посвящённые ей, служат общественными банями и местами для отдыха. В них есть хорошо освещённые салоны с зеркалами, где существа могут улучшить свою внешность, а также увидеть других и быть увиденными. В отдалённых местах или в частях обширных городов, далёких от храмов, доступ её последователей к средствам наведения красоты предоставляют небольшие крытые святилища Суни. Каждое из них снабжено зеркалом, бесплатными духами и косметикой.

Избранные Суни воплощают в себе какой-либо аспект красоты. У одних она может быть физической, а у других проявляться в искусстве, музыке, литературе или других творческих начинаниях. Избранные Суни вдохновляют других своим самовыражением и показывают, что красота существует во всех проявлениях мира.

Общество Рубиновой Розы

Общество Рубиновой Розы — это рыцарский орден, посвящённый Огневласой Леди и занимающийся охраной храмов и священных мест своей богини. Организация также сопровождает жрецов Суни и тех, кто отправляется на задания от её имени. Любой, кто стремится защищать красоту и противостоять стремящимся уничтожить её, будет принят в Общество Рубиновой Розы.

Кандидатов в члены ордена называют Надеющимися. Те из них, кто демонстрирует приверженность идеалам Суни, сопровождают рыцарей на несложных заданиях. Когда Надеющийся желает пройти посвящение, он проводит ночное бдение в храме Огневласой Леди. Если богиня явит своё благословение, ниспослав видение или иную милость, его повысят до Спутника, которых также называют Компаньонами.

Чтобы снискать милость Суни, Надеющийся должен защитить что-то значимое в сфере красоты от угрозы, которая могла бы уничтожить это из-за невежества или злобы. После посвящения Спутнику вручают эмалированную брошь в виде красной розы и принимают в орден. Особые члены Общества носят броши с рубиновыми лепестками. Если в вашей кампании используется слава, персонаж должен иметь Очки славы 3 или выше у Общества Рубиновой Розы, чтобы присоединиться к организации.

Спутники Рубиновой Розы обучаются бою, выдержке и умению показать себя. Во всех владениях верующих Суни Спутники получают бесплатное Комфортное существование. При необходимости Спутники могут воспользоваться помощью **Мага [Mage]** или **Священника [Priest]** Суни.

Общество Рубиновой Розы борется с существами, которые исполнены развращения и жаждут уничтожить красоту. Суть Суни такова, что большинство существ, даже последователи других богов, вряд ли будут пребывать с ней в долгом конфликте, хотя Рубиновая Роза иногда сталкивается лбами с последователями Талоны, Талоса, Темпуса и Амберли.



Талона

Леди Яда, Госпожа Болезней, Чумная Старуха

Доменом Талоны — одного из самых устрашающих божеств Фаэруна — является чума и яд. Её обвиняют во всём: от обычных недугов до неурожая, от солёных колодцев до эпидемий. Она жаждет, чтобы смертные пытались её умилостивить, и добивается этой цели любыми необходимыми средствами.

Талона — натура переменчивая. Она скорее капризна, чем коварна и склонна реагировать на произошедшее, а не активно действовать. Хотя к Талоне обращено множество молитв, храмов и культов, посвящённых ей, почти не существует. Такое пренебрежение ей очень не по нраву. Когда она обрушивается на мир чумой, болезнями и магическими заражениями, жертвы в отчаянии молят её о пощаде, что на время утихомиривает богиню. Но как только заражение прекращается, молитвы иссякают. Пройдёт совсем немного времени, прежде чем позабытая богиня вновь нанесёт свой удар.

Когда Талона вступает в контакт со смертными — обычно чтобы потребовать умилостивления, — она отправляет **Грифа [Vulture]**, **Гигантскую крысу [Giant Rat]** или труп существа, кишащего насекомыми. Какой бы из этих вариантов она ни выбрала, её посланник будет окутан нездоровым жёлто-коричневым свечением.

Различные ритуалы её умиротворения включают в себя добавление трёх капель крови или трёх слёз в испорченный колодец, на платок измученного кашлем, в костёр из сгоревшего урожая, в рот страдающего чумой и так далее. Её священный знак — три капли, расположенные треугольником, — принято наносить на ёмкости с ядом. Во время эпидемий его рисуют на домах заражённых.

Священники Талоны редко служат ей по своей воле. Некоторых заставляют занять эту роль их общины, в то время как у других просто не остаётся другого смысла жизни. К последней категории относятся единственные уцелевшие после кошмарных магических заражений или потерявшие близких из-за капризов Талоны. Они посвящают свою жизнь служению ей, чтобы та же участь не постигла других. Служитель Талоны поддерживает небольшое святилище вместо храма. Несмотря на все усилия служителей, в трудные времена существа часто осыпают эти святилища подношениями, а во времена здоровья и изобилия пренебрегают ими.

Преданные последователи Талоны варят яды в её славу и призывают магические заражения, чтобы обрушить их на народ Фаэруна в качестве наказания за недостаточное внимание Госпоже Болезней. Среди этих фанатиков есть её Избранные, наделяемые иммунитетом к ядам и магическим недугам.



Талос

Разрушитель, Повелитель Штормов, Неистовый

Талос — воплощение разрушительных сил природы. Лучше всего его знают как бога бурь, но он также ассоциируется с лесными пожарами, землетрясениями, торнадо и общим разрушением. Среди его последователей множество разорителей, грабителей, и разбойников.

Действия Повелителя Штормов кажутся мелочными и мстительными, мотивированными яростью, гневом и необходимостью кичиться перед другими божествами. Талос — древний бог, возникший на обломках первой битвы между Селунэ и Шар. Его часто изображают как широкоплечего бородатого мужчину с повязкой на глазу, но народ Калимшана знает его под именем Баэлрос и изображает похожим на гения. Талос правит богами ярости — Ориль, Амберли и Маларом. Однако поговаривают, что последний убил бы его, если бы мог. Неистовый является смертным в качестве оглушительного хохота в самом центре сильного ветра или красных молний во время бури.

Повседневное поклонение Повелителю Штормов вне закона в большей части Фаэруна, хотя отчаявшиеся приносят дары, чтобы спастись от стихийных бедствий. Последователи Талоса любят разрушение и насылают бури на посёлки и города во славу своего бога. Многие из них становятся разбойниками, которые скитаются с места на место, вымогая добычу и угрожая уничтожением. Иногда последователи Талоса вообще не рассматривают ультиматумы, провоцируя разрушения ради разрушений. Их учение гласит, что жизнь — это хаос, и каждый должен забирать, что может и когда может, ибо кто может предсказать, когда Неистовый нанесёт удар и отправит их в загробный мир?

Храмов Талоса мало. Вместо того, чтобы служить в них, его жрецы путешествуют, как своенравная буря. Они носят рваные мантии и плащи, испещрённые зигзагообразными линиями из золота и серебра. Многие из них носят повязку на глазу в знак уважения к Повелителю Штормов. Священники и другие набожные почитатели Талоса совершают паломничества в каньон под названием Залив Штормов в восточном Амне. Особенная железная руда в стенах каньона притягивает электрические заряды, из-за чего в этом месте можно увидеть удивительные и смертельные вспышки перекрещивающихся молний. Эта энергия порождает бури, которые проносятся по долине и обрушиваются на Амн и Тетир.

Избранные Талоса приносят в Фаэрун ужас. Они владеют невероятно мощными разрушительными заклинаниями, такими как *Гроза гнева [Storm of Vengeance]*, *Землетрясение [Earthquake]* и *Метеоритный дождь [Meteor Swarm]*, уничтожая города и деревни, не склонившиеся перед Повелителем Штормов.



Темпус

Сокрушитель Врагов, Владыка Битв

Темпус — бог войны, ценящий храбрость, разрешение споров силой и кровопролитие. Сокрушитель Врагов союзничает с Гондом из-за его военных машин. Он также когда-то был любовником Бешабы. Темпус способствовал вознесению Красного Рыцаря в ранг богини.

Владыка Битв раздаёт свою благосклонность совершенно непредсказуемо, а это значит, что в своей хаотичности он одинаково покровительствует всем сторонам. Сегодня Темпус может быть союзником армии, а завтра стать её врагом. Перед битвой он может предстать перед любой из сторон конфликта. Если он едет на Вейрос, своей белой кобыле, армия победит. Если на Дейросе, своём чёрном жеребце, её ждёт поражение. Чаще всего он едет, встав одной ногой в стремя каждого скакуна, что символизирует непредсказуемый характер битвы.

В таких видениях Темпус — могучий воин, одетый в доспехи тех, перед кем предстаёт. Когда он говорит со смертными напрямую, его голос звучит, как лязг оружия. Он также может послать Небожителя **Берсерка [Berserker]**.

За многие века священники Темпуса распространили и утвердили общий кодекс, который призывает соблюдать правила войны, уважать репутацию и профессионально вести себя на поле боя. Этот кодекс, называемый Честью Темпуса, поощряет ведение кратких, значимых и наиболее безопасных для окружающих конфликтов. Среди правил, приведённых в нём, есть следующие: вооружи каждого, кому нужно оружие; не унижай врага; держись храбро; обучай всех битве и не вступай в распри. Те, кто отравляет колодцы, портит поля, убивает гражданских или занимается пытками во имя войны, считаются врагами.

Последователи Темпуса — это легион, солдаты которого несут его имя в своих сердцах. Его священники — тактики, искусные в военном деле. Многие из них служат полевыми капелланами в армиях и наёмных отрядах, воодушевляя сотоварищей словом и клинком. Согласно учению священников Темпуса, война, проводимая по всем правилам, справедлива, поскольку её влияние одинаково на все стороны, а каждый солдат готов и к смерти, и к славе. Смертные не должны бояться войны, а должны видеть в ней естественную силу — бурю, которую цивилизация порождает самим своим существованием.

Избранные Темпуса — искусные тактики, грозные воины и могущественные лидеры. Они так уверенно отыскивают битвы, что многие подозревают, будто само их присутствие Избранных и вызывает столкновения.

Штормовые Клинки

Наёмники, верные Темпусу, издавна обозначали себя знаком ржавого кинжала, с которого капают четыре капли крови. В последние годы члены этого ордена действуют в рамках общего свода правил поведения, не относящегося к Чести Темпуса. Они называют себя Штормовыми Клинками.

Воин, желающий встать в их ряды, просто объявляет себя членом ордена. У Штормовых Клинков всегда при себе кинжал — даже во время сна или купания. Они также носят нашивку с четырьмя каплями крови. Когда они подписывают наёмный контракт или любое другое соглашение, связанное с войной или конфликтом, они добавляют к своей подписи четыре красные метки, символизирующие обязательства Штормового Клинка.

Каждая из четырёх капель крови в этом знаке символизирует обязательство. Они расположены в порядке возрастания важности. Первая капля отражает верность мечу и символизирует необходимость искать сражения при каждом удобном случае. Каждый раз, когда перед Штормовым Клинком встаёт выбор между насильственным и ненасильственным методами решения проблемы, он должен выбрать первый вариант.

Вторая капля символизирует верность нанимателю. Штормовой Клинок уважает желание существа, на которого он работает, и повинуется ему, когда это возможно. Например, наниматель может приказать члену ордена убрать оружие и отступить с поля боя, и тот обязан повиноваться.

Третья капля символизирует верность контракту — написанное в нём важнее желаний нанимателя. Например, если заказчик велит Штормовому Клинку не грабить тела, но контракт разрешает такую добычу, наёмник может ослушаться и следовать написанному в документе.

И наконец, четвёртая капля символизирует верность Темпусу. Желания и причуды Владыки Битв превосходят другие правила, даже письменный контракт. Но каждый Штормовой Клинок сам определяет, в чём заключается воля Темпуса, что ведёт к моральному разложению и злоупотреблениям. Некоторые члены ордена используют это обязательство как предлог для нарушения контракта или неподчинения нанимателю, утверждая, что это воля Темпуса и, следовательно, неизбежно.



Тимора

Госпожа Удачи, Наша Улыбающаяся Леди

Тимора — светлоликая богиня удачи, покровительница игроков и лудоманов. Наша Улыбающаяся Леди любит тех, кто играет дерзко и мастерски. Она покровительствует всем, кто рискует, чтобы улучшить свою судьбу. Тимора предстаёт в виде высокой, изящной молодой женщины с длинными платиновыми или серебряными волосами. В качестве посланника своей воли она может отправить Волшебного Дракончика [Faerie Dragon].

Тимора — сестра Бешабы. Давным-давно нетерильцы почитали Тич, богиню удачи, чьё влияние распространялось как на удачу, так и на невезение. Она погибла, но вскоре после этого явились Бешаба и Тимора. Каждая повелевала половиной домена Тич.

Боевой клич Тиморы гласит: «Удача благоволит смелым». Перед любым предприятием, в котором могло бы помочь немного удачи, народ молится именно ей. Один из распространённых способов предсказать будущее — подбросить незнакомцу монетку и спросить, выпал ли орёл. Если выпал, монетку оставляют незнакомцу в качестве платы за милость Тиморы. Если нет, незнакомец может либо оставить её себе (вместе с невезением, которое сулит монетка), либо вернуть её.

Те, кто почитает Тимору, а не просто взывает к ней, бросая кости, любят риск. Многие из её последователей — искатели приключений и лудоманы. Они верят, что всё хорошее в их жизни — это не только удача, но и храбрость в её поиске. Тимора привлекает самых разных верующих: отчаянного дворянина, готового пойти на риск купца, витающего в облаках пахаря и пронырливого негодника.

Священники Госпожи Удачи, как и храмы, посвящённые ей, встречаются редко, поскольку её вера не подразумевает необходимости в посредниках. Как гласит старая поговорка: «Пусть везунчик и Улыбающаяся Леди разбираются сами». Тем не менее, святилища Тиморы не редки в игорных домах. Такие заведения могут даже привлечь священника и фактически стать храмами.

Избранные Улыбающейся Леди наполняются её невероятной удачей. Некоторые так и не осознают, что они Избранные, списывая свою удачу на простую случайность. Тимора выбирает тех, кто следует её догматам, безрассудно бросается в гущу событий и рискует, бросая кости и делая высокие ставки.



Тир

Беспристрастный, Грозноречивый, Покалеченный Бог

Тир Грозноречивый, Тир Беспристрастный, Раненый Тир, Покалеченный Бог, Владыка Правосудия — все эти имена говорят о сущности бога справедливости.

Он предстаёт в виде благородного воина без правой руки, которая была потеряна в сражении с Кезефом Гончей Хаоса — акте храбрости и самопожертвования. Глаза Тира обмотаны тканью. Эта слепота означает, что правосудие применяется ко всем в равной степени. Уставший от глупостей смертных Тир редко является или говорит с ними напрямую, вместо этого отправляя пробуждённого **Мастифа [Mastiff]**, либо издавая звук хора или боевого гонга.

Последователи Тира стремятся достигать справедливости, исправлять нанесённый вред и мстить. В этом стремлении их не волнует ни равенство, ни честность, а скорее выяснение истины и наказание виновных. Чтящие Тира непреклонны в вопросах теологии и законов, оценивая действия согласно жёсткому моральному кодексу.

Кредо Покалеченного Бога — принципиальность и честность — требует многого, поэтому его священники напоминают верующим не судить слишком строго тех, кто не может соответствовать стандартам их бога. Если бы приказы Тира было легко исполнить, они не стоили бы того, чтобы им повиноваться.

Многие рыцарские ордена посвящают свои жизни Беспристрастному. Среди них Рыцари Святого Суда и Рыцари Милосердного Меча. Члены этих организаций — как и судьи, священники и другие поклоняющиеся Тиру — закрывают свои глаза тонкими полосами прозрачной ткани в знак своей веры.

Избранные Тира пострадали на пути к справедливости, но его сила укрепляет их, помогая оставаться верными строгому кодексу своего бога.



Торм

Рука Праведности, Верная Ярость, Торм Истинный

Верующие в Торма считают, что могут обрести спасение в услужении. Он является непреклонным божеством мужества и самопожертвования, который с сознанием долга ставит себя на передовую в борьбе со злом и несправедливостью. Торм покровительствует многим паладинам и воплощает догматы Клятвы преданности.

Его имя авторитетно и вселяет ужас в сердца предателей. Его же сердце исполнено добра. В легендах он доброжелателен и мягок с верными друзьями, слабыми и беззащитными. Однако суров и праведен по отношению к силам зла и проявлениям несправедливости. Когда Торм является кому-то во снах, он принимает форму огромной парящей металлической перчатки, окружённой молниями. Он может отправить золотого **Льва [Lion]** или, в крайних случаях, **Дэва [Deva]** в сияющих доспехах, чтобы донести свою волю.

Последователи Торма верят, что храбрая служба угодна их богу. Они стремятся поддерживать мир и порядок, противостоя несправедливым законам и бдительно стоя на страже против порчи. Хотя многие последователи Торма — воины, для поддержания идеалов этого бога не обязательно владеть боевыми навыками. Например, член совета, поклоняющийся Руке Праведности, отстаивает справедливость, даже если это ставит под угрозу его положение. Последователи Торма верят, что каждый провал в служении умаляет их бога, а каждый успех добавляет ему сияния. Верующие Истинного знают, что у каждого иногда бывают неудачи, но они никогда не перестают стремиться к стандартам своего бога.

Они строят храмы-крепости, посвящённые Торму, на защищённых высотах. В этих сооружениях есть площадки для тренировок, конюшни и аскетичные казармы для проживающих и приезжих рыцарей. Элементами декора в храмах Истинного являются статуи львов и фигуры в доспехах, а на их стенах из белого гранита красуются гербы павших героев. Служители Торма дружат со служителями Тира и Ильматера. Вместе эти боги образуют трио, известное как Триада. Священники Руки Праведности также союзничают с Красным Рыцарем и Латандером.

Избранные Торма посвящают себя борьбе со злом, особенно с силами Бейна. Торм и Бейн сражались друг с другом вплоть до взаимного уничтожения во время Смутного времени. С тех пор оба бога вернулись, а вражда их никуда не делась.

Орден Золотого Льва

Находящийся к востоку от Долин город Тантрас является местом наибольшей концентрации последователей Торма в Фаэруне. Там этот бог явил себя и сразил Бейна во время Смутного времени. Хотя для последователей Торма эта эпоха была временем великой гордости, она стала также и временем великого позора. Вернувшись в своё божественное состояние, Истинный с отвращением обнаружил, что священники Тантраса преследовали верующих других богов, и что эта практика распространилась по всем Долинам и вдоль моря Павших Звёзд. В качестве наказания Торм обозначил ряд обязанностей и обязательств — «Покаянием в служении» — которые его последователи должны были исполнить, чтобы искупить свою вину. С тех пор прошло больше века, и последователи Руки Праведности вновь завоевали доверие обитателей земель вокруг Тантраса. Тем не менее, избранная группа верных Торму поклялась продолжить искупление в соответствии с «Покаянием в служении». Они известны как Орден Золотого Льва.

Его деятельность заключается в искуплении трёх Долгов: Преследования, Небрежности и Разрушения. Обычно рыцари Золотого Льва посвящают себя искуплению одного из них. Те, кто выбирает Долг Преследования, оказывают помощь добрым религиям, где это только возможно. Последователи Долга Небрежности совершают искупление, разыскивая и уничтожая культы Бейна, а также преследуя Жентарим. Приверженцы Долга Разрушения обязаны сообщать об областях мёртвой и дикой магии по всему Фаэруну и устранять их в качестве покаяния за разрушение Плетения, вызванное битвой Торма с Бейном.

Орден Золотого Льва наиболее активен в Долинах и в регионе вокруг Тантраса, но и верующие на побережье Мечей взяли на себя это бремя. Эта организация в основном состоит из воинов. Одежда её членов имеет отличительную особенность — пару золотых наплечников, каждый из которых вырезан в форме львиной головы. Желающий стать членом Ордена Золотого Льва должен доказать свою преданность, выполнив священное задание для храма Торма. Если в вашей кампании используется слава, персонаж должен также иметь Очки славы 5 или выше у Ордена Золотого Льва, чтобы присоединиться к организации.



Хельм

Неспящий Взор, Бдительный, Наблюдатель

Хельм — бог бдительности и защиты — истинный стражник, защитник и наблюдатель. Его почитают те, кто должен быть настороже в ожидании врагов или опасности. Хельм — излюбленное божество тех, кто зарабатывает на жизнь, защищая кого-либо или что-либо. Это могут быть телохранители, городские стражники или охранники сокровищниц.

Хельм воплощает саму суть бдительности, не отдавая предпочтения ни добру, ни злу.

В легендах он честен и держит слово до крайности. В Смутное время он охранял небесную лестницу, не позволяя богам вознестись и заставляя их продолжать существование на Фаэруне. Хельм является в виде могучей фигуры в полных латах, лицо её скрывает забрало. Со смертными он может контактировать в этом виде, а может и отправить **Планетара [Planetar]**, чтобы передать своё слово.

Вера Хельма знавала тёмные времена. Когда-то он был убит в поединке с Тиром. Это была трагическая несправедливость, по мнению некоторых, подстроенная Цириком. Однако поклонение Хельму никогда не исчезало. Большинство последователей считают, что Наблюдатель никогда не будет повержен, и его возвращение после Второго раскола лишь подтвердило это.

Священники Хельма учат последователей быть бдительными, внимательными и готовыми к встрече с врагами. Терпение, ясный ум и тщательное планирование всегда превыше поспешных действий. Избравшие Хельма стремятся быть бдительными, держать голову ясной и оставаться верными своему слову. Не всегда эти качества делают их приятными. Многие считают последователей Наблюдателя негибкими и беспощадными.

Его Избранными — Стражами — становятся существа любого сословия и образа жизни, ибо Хельм выбирает тех, кто ради кого-то выступает против превосходящей опасности. Время от времени он заглядывает в сердце смертного, стоящего на пути великого бедствия, и наделяет его своей силой, если тот, конечно, достоин.

Рыцари Вечного Дозора

Рыцари Вечного Дозора — это орден рыцарей-наёмников, сформированный последователями Хельма. Вечный Дозор обеспечивает проявление бдительности Истинного и приносит своей вере доход. Хотя среди них есть преуспевшие в военном искусстве персонажи, например, Жрецы, Воины и Паладины, в ордене также ценится хитрость Бардов, Следопытов и Плутов.

Новобранцы Рыцарей Вечного Дозора зовутся искателями. Они обучаются, работая в паре с опытными членами ордена. В отличие от большей части священников Хельма у Рыцарей Вечного Дозора нет строгой иерархии. В то время, как обычные рыцари начинают свой путь в качестве оруженосцев, годами обучаясь у одного наставника, у Вечного Дозора оруженосцев нет. Искатели поочерёдно учатся у многих рыцарей. Опытные члены ордена поддерживают эту систему, передавая свои навыки и мудрость.

Чтобы искателя посвятили в рыцари, он должен зарекомендовать себя верным договору и защитить себя в битве с врагами Хельма. Кандидат на повышение ранга должен простоять целый день на посту без отдыха и пищи, лишь на воде. Как только искатель завершает бдение, его посвящают в рыцари, и он вступает в ряды Вечного Дозора. Если в вашей кампании используется слава, персонаж должен также иметь Очки славы 3 или выше у рыцарей Вечного Дозора, чтобы быть посвящённым в рыцари.

Рыцари Вечного Дозора тренируют свои боевые навыки и оттачивают внимательность, изучая приёмы скрытности и проникновения в ряды противника. Они получают бесплатное Комфортное существование, когда охраняют караваны или корабли на службе у своего ордена. Они могут заручиться помощью **Рыцаря [Knight]** или **Шпиона [Spy]** для защиты клиента или для сбора информации.

Рыцари Вечного Дозора выступают против божеств, приносящих хаос в мир, таких как Маск, Шар и Бейн. Несмотря на идеологические разногласия между последователями Торма и Хельма, Вечный Дозор поддерживает тесный союз с несколькими организациями, почитающими первого.



Цирик

Тёмное Солнце, Принц Лжи

Цирик — ненасытный бог раздоров, хаоса и злостного обмана. Он наслаждается обманом несчастных, заставляя их совершать поступки, разрушающие их жизни, и не остановится ни перед чем, пока все народы не будут жить в страхе, тревоге и постоянных распрях.

Будучи сравнительно новым богом в фаэрунском пантеоне, Цирик вознёсся из смертной жизни во время Смутного времени, убив Баала. Затем он уничтожил ещё нескольких богов, завладев их доменами. С помощью Шар Цирик убил Мистру, что послужило началом Магической чумы. Сегодня многие из богов, убитых Принцем Лжи, вернулись и отвоевали свои домены. Цирик, которому присущи мелочность и мания величия, по-прежнему считает себя самым могущественным существом во вселенной. Он нашёптывает своим последователям во снах, подёрнутых дымкой, и отправляет в качестве вестников Нежить, скачущую на **Кошмарах [Nightmare]**.

Вера в Цирика сильна в любом месте, где процветают злые заговоры. Его последователями становятся те, кто стремится получить власть над другими. Они верят, что Цирик не услышит их молитв, если перед этим они не принесут кровавую жертву. Добрые существа не взывают к нему, даже когда пытаются обмануть других, вместо этого они обращаются к Лейре. «Тёмное солнце» стало в Королевствах синонимом раздоров.

Храмы Цирика запрещены в большинстве мест, хотя и процветают в Амне. В его культуру, где ценятся амбиции и обман, и принято рассчитывать только на себя, вера в Цирика вписывается отлично. Его служители носят мантии чёрного или тёмно-фиолетового цвета, отделанные серебром, и пояса или драгоценности, украшенные знаком своего бога — черепом, от которого как от солнца отходят лучи. Большую часть времени они плетут интриги друг против друга, и каждый из них стремится укрепить свою личную власть.

Ложь Избранных Цирика не может обнаружить даже могущественная магия, словно они сотворили заклинание *Находчивость [Glibness]*. Заклинания, которые в ином случае заставили бы Избранного говорить правду, например *Область истины [Zone of Truth]*, не действуют на него. В любой момент времени одного из Избранных Цирика могут назначить охранять «Циринишад» — волшебную книгу, которая превращает своих читателей в фанатичных последователей Принца Лжи.



Чонтиа

Богиня Зерна, Великая Мать

Чонтиа — наиболее почитаемая богиня среди простых жителей Фаэруна. Как богиня земледелия, она особенно популярна среди фермеров и жителей сёл. Её доменом также является очаг и дом, поэтому горожане молятся ей перед приёмами пищи или перед рождением ребёнка. Некоторые говорят, что Чонтиа одарила мир жизнью, когда он был сотворён.

Грандиозные зрелища и демонстрация силы её не интересуют. Она предпочитает тихие и скромные акты преданности. Богиня Зерна редко является смертным напрямую и не посылает божественных посланников. В тех редких случаях, когда она общается со своими последователями, она делает это через слова, начертанные на свежевспаханной земле, или шелест посевов, звучащий как далёкий шёпот.

Некоторые верующие Чонтии устраивают фестивали плодородия каждое Зеленотравье, создавая прекрасные композиции из свежесрезанных цветов и поднося их богине в обмен на скорый рост посевов. Позднее в году жители всего Фаэруна выражают благодарность Чонтии в праздник Великой Жатвы, благодаря её на закате за прошлогодний щедрый урожай перед зимой.

Учения Чонтии полны сельских мудростей и притч о земледелии. Её вера учит взращивать, заботиться и сеять везде, где это возможно; на месте всего, что было вырвано, должно быть посажено нечто новое. Храмы Чонтии — это хранилища практических знаний о фермерстве и выращивании растений. Её служители тесно сотрудничают с сёлами, чтобы обеспечить богатые урожаи, и с радостью засучат рукава и будут рыться в земле. Они одеваются скромно, нося одежды бежевых и приглушённо-зелёных оттенков.

Чонтиа редко выбирает Избранных, а встреча с ними — ещё большая редкость. Обычно они одеваются и ведут себя так же, как и любые другие её последователи.

Семена Взращивания

Семена Взращивания — это кочующий орден Чонтии, посвящённый облегчению страдающих от засухи и голода общин. Его члены путешествуют туда, где они нужны. Многие из них знают заклинания, повышающие урожай, такие как *Рост растений [Plant Growth]*, но причина засухи или голода часто сложнее, чем просто недостаточно плодородная почва. Дело может быть в таинственном проклятии или коварной работе служителей Талоны. В таких случаях мечи или хитрость оказываются полезнее заклинаний. По этой причине Семена приветствуют в своих рядах существ с самыми разными способностями.

Орден обычно набирает членов из числа фермеров. Если горожанин или другой желающий, не знакомый с сельской жизнью, хочет присоединиться к Семенам, он должен сначала провести как минимум год, ухаживая за посевами в селе. По окончании этого времени поселение посетит представитель ордена и опросит его жителей. Если они поручатся за трудовую этику и характер новичка, Семена Взращивания с распростёртыми объятиями примут его в свои ряды. Если в вашей кампании используется слава, Семена Взращивания могут отменить это требование для персонажей с Очками славы 5 или выше у этого ордена.

Как и саму Чонтию, Семена Взращивания не интересуют пышность и церемонии. При посвящении новичка группа членов ордена готовит скромную домашнюю еду и наслаждается ею вместе с ним. В конце трапезы Семена вручают новичку деревянную брошь с изображением знака Чонтии — распустившейся розы над снопом зёрен. Члены ордена носят эти броши на виду на своей в остальном неприметной одежде.

Любой, кто выращивает посевы, уважает Семена Взращивания, и его члены могут остановиться в любом храме Чонтии на сколь угодно долгий срок.

Среди главных врагов Семян — несущие заразу последователи Талоны, а также верующие Талоса, которые вершат разрушения ради разрушения. Обычно у Семян есть союзники в лице почитателей богов природы, но время от времени организация вступает в конфликт с радикально настроенными друидами Сильвануса, которые стремятся превратить возделанные поля обратно в дикие заросли.



Шар

Госпожа Ночи, Тёмная Леди, Наша Леди Потерь

Тёмная сестра-близнец Селунэ, Шар является богиней тьмы, как в своём физическом проявлении, так и в умах и душах смертных. Ей поклоняются как божеству ночи, секретов, потерь и забвения. Она олицетворяет скрытую боль и возмездие, скрытое от света. Тёмная Леди способна заставить существ забыть их боль или стать нечувствительными к потере. Отчаявшиеся молят её о таком благословении.

Шар принимает облик изящной танцовщицы с кожей, подобной усеянной мерцающими звёздами тёмной ночи, или таинственной женщины в развевающейся чёрной мантии. Танцовщица обаятельна и притягательна, а носящая тёмные одежды — зловеща и сулит ужасное. Изредка Шар появляется в виде чёрной сферы, окаймлённой пурпурными языками пламени, словно странное солнечное затмение. Она является смертным во сне или отправляет посланника **Тирана смерти [Death Tyrant]** или **Тень [Shadow]**.

Шар почитают те, кто отправляется в тёмные места, например, шахтёры, а также впавшие в меланхолию и отчаяние, желающие что-то забыть или найти потерянное. Её священники лелеют свои собственные глубокие раны или тёмные секреты, что, по их мнению, делает их наиболее подходящими утешителями для тех, кто страдает от подобного. Последователи Шар совершили множество тёмных деяний от её имени. В Анорохе существует целое общество, посвящённое ей — теневары. Трагедии и потери, вызванные её последователями, заставили королевства объявить поклонение ей вне закона, загнав её служителей в подполье. Такие запреты лишь усиливают обиду жрецов на власть и подталкивают верующих к мести и бунту против неё.

Избранные Шар забывают, кем они когда-то были, и знают только, кого она из них сделала. Госпожа Ночи наслаждается тем, что забирает последователей у своих соперников или из счастливой жизни и ломает их до тех пор, пока они не забывают своё прошлое, помня только о преданности ей.

Орден Тёмной Луны

Орден Тёмной Луны изучает тьму, обман, скрытность, убийство и шпионаж. В него принимаются Монахи, Плуты, Чародеи, мрачные Следопыты и другие персонажи, стремящиеся обратить своё горе в блаженное забвение Шар.

В Тёмную Луну не вступают самостоятельно. Вместо этого орден обращает внимание на репутацию и деяния кандидата, а затем предлагает утешить его страдания или удовлетворить более тёмные порывы. После посвящения новичка называют Странником — тем, кто ищет во тьме. Странники подвергаются урокам, пронизанным магией школы Очарования. Она нужна для того, чтобы превратить их в шпионов и оружие. Эта магия заставляет Странника сомневаться в своих воспоминаниях и своей личности, заменяя раздробленные осколки его «я» на нечто более подходящее для службы Шар.

Когда новичок доказывает свою верность и преданность делу, он проходит полночную церемонию и становится Тёмным Братом или Тёмной Сестрой. Если в вашей кампании используется слава, персонаж должен также иметь Очки славы 3 или выше у Ордена Тёмной Луны, чтобы быть посвящённым.

Тёмный Брат или Сестра учатся скрытым ударам, обману и устроению засад с помощью навыков и магии. Тёмные Братья и Сёстры обеспечиваются бесплатным Комфортным существованием в любом владении веры Шар. Члены ордена получают помощь в сокрытии своей личности, например, обеспечение маскировкой, магией, а также поддельными или украденными документами, полезными для путешествий и на заданиях.

Несмотря на всеобъемлющий характер Ордена Тёмной Луны, Странник всё же может частично вернуть то, кем он когда-то был. Перед таким существом открывается тяжёлый путь воссоздания своего истинного «я» или создания новой личности по собственному замыслу. Всё это осложняется необходимостью бежать от острых когтей Шар.

Селунэ является злейшим соперником Госпожи Ночи, потому Орден Тёмной Луны часто действует против воинственных организаций и священников первой. Орден союзничает с культом бога смерти Миркула.



Шондакул

Всадник Ветров, Рука Помощи

Шондакул — бог путешествий и путешественников. В его власти находятся как обыкновенные, так и магические средства передвижения. Хотя золотой век поклонения Всаднику Ветров давно миновал, в Фаэруне ещё остались его следы — редкие храмы-порталы, разбросанные по всему континенту.

Шондакул — древнее божество, однако поклонение ему угасло после падения Миф Драннора, где находился его главный храм. Его веру поддерживает небольшая, но преданная группа разрозненных жрецов. Шондакул общается с оставшимися последователями голосом старика, который приносит освежающий ветер.

Путешественники молятся Всаднику Ветров перед тем, как отправиться в долгий поход. Заклинатели взывают к нему при сотворении заклинания *Телепортация [Teleport]* в надежде, что он безопасно доставит их в место назначения. Помимо таких кратких обращений, миряне Королевств редко поклоняются Шондакулу.

Священники Всадника Ветров носят одежду, подходящую для трудных походов. На левой руке каждого из них надета перчатка или латная рукавица, а к её запястью прикреплено шёлковое кружево, марля или другой прозрачный материал. Единственным уцелевшим храмом этого бога является Трон Шондакула в руинах Миф Драннора. Эти руины печально известны своей опасностью, поэтому служители редко собираются в них. Вместо этого они стремятся отыскать и защитить другие оставшиеся с древних времён святилища своего бога. Они сделаны из камня, на котором высечен священный знак Шондакула — человекоподобная фигура, идущая по ветру. Каждое святилище Руки Помощи связано с другим, находящимся где-то в Фаэруне. Когда путник с надеждой стоит перед святилищем и произносит нужное слово-приказ, перед ним возникает двусторонний портал из вихрящегося воздуха, соединяющий две области. Если нужная фраза не указана у святилища, священникам Шондакула приходится искать её в древних подземельях или умолять искателей приключений сделать это за них.

Избранные Шондакула могут взмывать в небо с помощью таких заклинаний, как *Полёт [Fly]* и *Хождение по ветру [Wind Walk]*. Они помогают младшим священникам Всадника Ветров совершать опасное паломничество через Миф Драннор к Трону Шондакула. Некоторые из них дают обет очистить руины города от чудовищ, что обитают в нём.



Эйлистри

Тёмная Дева, Леди Танца, Леди Сребровласка

В таких мирах, как Подземье, где превалирует поклонение Лолс, дроу и другие существа, противящиеся Паучьей Королеве, обращаются к Эйлистри как к маяку надежды и свободы. Она — богиня танца, песни, красоты, лунного света, фехтования и охоты дроу.

Родителями Эйлистри являются боги Лолс и Кореллон Ларетиан. Эйлистри меланхолична, но непокорна, и ненавидит железную хватку своей матери над городами дроу, такими как Мензоберранзан. В ответ Леди Танца призывает своих последователей ставить свои собственные цели, среди которых может быть и бегство из Подземья для последующей жизни на поверхности. Она общается со своими почитателями через подобные танцу сны, освещённые мягким лунным светом. В последние годы послание Эйлистри о свободе и гармонии начало находить отклик за пределами общества дроу. Жители регионов, страдающих от конфликтов или угнетения, могут обратиться к поклонению Эйлистри, вдохновившись историей о светлом будущем, даруемое ей.

Её последователи выражают свою благодарность богине, танцуя каждое полнолуние под луной. Служители Эйлистри — горячие поклонники искусств, особенно песни и танца. Её храмы — одни из немногих мест, где обучают эльфийской Песни клинка, и путешественники приезжают издалека, чтобы постичь этот древний навык. Служители Эйлистри практикуют вариант этой техники, известный как Танец меча, который сочетает Песнь клинка с бардовским искусством Коллегии танца. Храмы Эйлистри в Подземье — это убежища от опасностей этого региона, сокрытые мощной магией. Для входа в них требуется ключ в форме меча.

Эйлистри вдохновляет два основных ордена искателей приключений: Рыцарей Сребровласки и Рыцарей Тёмной Песни. Рыцари Сребровласки демонстрируют силу, кроющуюся в милосердии и сострадании. Орден вступает в бой только при абсолютной необходимости и даже тогда использует строго нелетальные методы. Рыцари Тёмной Песни — это более малочисленный орден, посвящённый охоте и уничтожению Йоклолов и прочих демонических прислужников Лолс.

Избранные Эйлистри — дипломаты, странствующие как по поверхности, так и по Подземью. Они рискуют жизнями, чтобы обеспечить взаимопонимание даже в местах, где это практически невозможно.



Эльдат

Стражница Рощ, Тихая, Матерь Вод

Эльдат — богиня комфорта, исцеления, безмятежности и мирных вод. Считается, что она бывает у водопадов, родников, прудов и рощ, особенно тех, что посещаются друидами. Благословлённые ею воды исцеляют больных, утешают тревожные умы и дарят спокойствие умирающим. Обращаясь к своим последователям, Эльдат предстаёт в виде безмятежного, человекоподобного лица, течением в пруду или водопаде, или же посылает **Кентавра-смотрителя [Centaur Warden]** или **Русала укротителя волн [Merfolk Wavebender]**.

В большинстве сельских поселений есть пруд или роща, которую крестьяне связывают с Эльдат. По традиции это место спокойных дум, где существо остаётся наедине со своими мыслями. Водоём служит хранилищем подношений. В роще же существа привязывают подношения к кусту или дереву. Подношениями служат сломанное оружие или предметы, связанные с конфликтами, которые верующие оставляют, молясь о мире. Многие почитатели Эльдат — пацифисты или существа, взволнованные насилием, которому они стали свидетелями или которое они испытали сами.

Священники Эльдат не объединяются в крупные секты. Вместо этого они странствуют по святым местам и храмам, обеспечивая уход за ними и сохраняя их местами тихого умиротворения. Последователи Эльдат близки к природе и являются союзниками друидов. Поднимать руку на служителя Эльдат — табу, а убийство, как говорят, сулит великую беду. Несмотря на такую защиту, одни священники Эльдат стараются полностью избегать конфликтов, а другие наоборот вмешиваются в них, дабы утихомирить вражду и разлад. Служащие богини председательствуют на мирных переговорах и закрепляют договоры. Ей служит Уступчивый Путь — орден монахов, посвятивших себя миру и защите, а также Высокие Деревья — круг друидов, обитающий в Высоком лесу.

Избранных Эльдат называют Лотосами, ведь они носят цветок лотоса, который не увянет до тех пор, пока богиня им благоволит. Лотосы выступают в роли послов и посредников, одного присутствия которых достаточно, чтобы погасить насилие и ярость



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

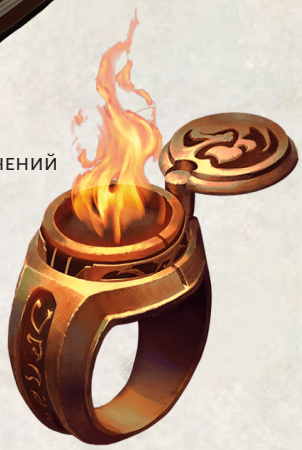
Крытый фургон
250 ЗМ



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



Светящийся 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





Бандора
65 ЗМ

Яртинг
40 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 патриарских 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 Доменом 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 ближайшей Лавке Авроры.

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.

Светящийся 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 9 **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 дружественно 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 сигилов. Находясь внутри неё, существо может действием Магия повернуть наборный диск и ввести на нём последовательность сигилов, 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 искателями приключений, используют везде: от Громового 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

ГЛАВА 5

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 особенным образом.

Обнаружение магии. Заклинание *Обнаружение магии [Detect Magic]* выявляет нити Плетения, сотканные 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 сотканные 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 *«Забытые 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 активно. Эта безопасная зона состоит из числа Кубов со стороной 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.

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.

Знайте 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.

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, сотворяемое 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.

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 5к6 урона Психической энергией и вычитает 1к6 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 (Волшебник, 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 не более двух рукопашных атак заклинанием по существу или объекту в пределах 5 футов от разлома. При попадании цель получает 10к6 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 расстояние не более 60 футов и повторить две атаки по существу или объекту в пределах 5 футах 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 Сопротивление 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 вы 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 Сопротивление типу урона, вызвавшему Реакцию, до начала вашего следующего хода.

Взрыв энергии. Бонусным действием вы направляете одну сферу в существо в пределах 120 футов. Совершите дальнобойную атаку заклинанием. При попадании цель получает 3к6 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 4к6 + 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 1к6 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, вплоть 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 Конструктов. 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 не более 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 частицы 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 частица 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 2к6 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 3к6 урона Звуком и становится Оглохшим 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 дальнобойных атак по вам совершаются с Помехой.

Использование ячейки большего уровня. Урон увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки выше третьего.



ГЛАВА 6

Фракции Королевств

Многие жители Фаэруна стремятся к власти и процветанию, но лишь некоторые из них способны реализовать свои амбиции в одиночку. Остальные вступают во влиятельные группы, называемые фракциями. Искатели приключений, вступившие в них, могут обрести честь, привилегии, богатство и, что самое важное, уважение.

Каждая фракция видит будущее Фаэруна по-своему. Представления одной организации редко бывают совместимы с представлениями другой. Когда разные фракции преследуют совершенно противоположные цели, они становятся соперниками друг друга. Бывает и наоборот — одна фракция перегибает палку или становится слишком сильной. Тогда её соперники объединяются, чтобы восстановить баланс сил. Частое сотрудничество со временем может привести к заключению союзов, хотя подобное редко оформляется официально.

Если имя существа в этой главе выделено **полужирным**, его блок статистики можно найти в *«Бестиарии»*, если не указано иное.

Описание фракций

Эта глава содержит подробную информацию о следующих фракциях:

Культ дракона. Пророки-фаталисты из Культа дракона совершают кощунственные ритуалы, чтобы создать драколичей и приблизить апокалипсис.

Изумрудный анклав. Друиды и выживальщики из Изумрудного анклава поддерживают баланс между природой и цивилизацией.

Арфисты. В состав Арфистов — организации, стремящейся сделать Фаэрун мирным домом для всех — входят скальды, сыщики и шпионы.

Альянс лордов. Альянс лордов — города западного Фаэруна, объединившиеся, чтобы обеспечить процветание своего народа.

Орден перчатки. Ревностные воины Ордена перчатки борются со злом во всех его проявлениях.

Рыцари Пурпурного дракона. Элитные воины Кормира — Рыцари Пурпурного дракона, имеющие особую связь с аметистовыми драконами — охотятся на злых существ и стремятся привести свою родину к процветанию.

Красные волшебники. Красные волшебники, пришедшие из Тэя и имеющие базы по всему Фаэруну, ставят своей целью совершенствование тайной магии и поиск древних артефактов.

Жентарим. В Жентариме алчность и гордыня — добродетели, достойные восхищения. Женты используют эти качества в погоне за всё большими богатствами.

Особые постройки

У каждой из описанных в этой главе фракций есть особая постройка, которую члены этой фракции могут построить в своём Бастионе. Ознакомьтесь с правилами, касающимися Бастионов, в главе 8 *«Руководства Мастера»*.

Отношения между фракциями

В таблице «Отношения между фракциями» описывается то, как описанные в этой главе фракции взаимодействуют друг с другом. Пары фракций, отмеченные буквой *Д*, считают друг друга союзниками, а их члены по умолчанию относятся друг к другу Дружелюбно. Пары фракций, отмеченные буквой *В*, считают друг друга соперниками, а их члены по умолчанию относятся друг к другу Враждебно. Члены фракций, отмеченных буквой *Р*, поначалу относятся друг к другу Равнодушно. Во взаимоотношениях отдельных членов организаций возможны исключения.

	Культ дракона	Изумрудный анклав	Арфисты	Альянс лордов	Орден перчатки	Рыцари Пурпурного дракона	Красные волшебники	Жентарим
Культ дракона	Д	В	В	В	В	В	Р	Д
Изумрудный анклав	В	Д	Д	Р	Д	Р	В	В
Арфисты	В	Д	Д	Д	Д	Р	В	В
Альянс лордов	В	Р	Д	Д	Д	Д	В	В
Орден перчатки	В	Д	Д	Д	Д	Д	В	В
Рыцари Пурпурного дракона	В	Р	Р	Д	Д	Д	В	Р
Красные волшебники	Р	В	В	В	В	В	Р	Д
Жентарим	Д	В	В	В	В	Р	Д	Д



Культ дракона

Культ дракона — это древнее тайное сообщество злых магов, пророков-фаталистов и почитателей драконов. Его члены верят в апокалиптические пророчества, в центре которых стоят драконы как неизбежные разрушители мира (или, в редких случаях, его спасители). Чтобы ускорить наступление конца света, культисты проводят сложные ритуалы, чтобы вызвать злых драконов или усилить их.

Цели и деятельность

Какие именно козни строит Культ дракона — большая тайна, но сам факт его существования — нет. Большинство жителей Фаэруна слышали об этой фракции, но им известно лишь то, что её члены почитают злых драконов. Культ вербует новых участников в крупных городах, где многие культисты занимаются законным бизнесом или принимают участие в обычных академических исследованиях. Лишь немногие служат ворами, наёмными убийцами и шпионами.

Изначально Культ дракона преимущественно сотворял драколичей — могущественных драконов-нежить, которые, как считает культ, неизбежно станут правителями Фаэруна — с помощью ритуалов, описанных в *«Томе дракона»*, и поклонялся им. Однако в последнее время фракция раскололась, и многие её члены посвятили себя Тиамат, злой Королеве Драконов. Они ставят её выше других божеств и с нетерпением ожидают её возвращения, полагая, что именно она, а не драколичи, уничтожит цивилизацию, установит славное правление драконов и вознаградит тех, кто помогал в этом.

Знаки отличия культа содержат драконью символику и иконографию: плащи в виде крыльев дракона, а также одежда, украшения и драконьи аксессуары, отражающие любимый тип дракона их владельца. Маски, особенно драконьи, являются вполне обычным явлением на собраниях этой фракции, многие культисты создают их самостоятельно.

Культисты не носят свои знаки отличия на публике, но знающий, куда смотреть, зачастую без проблем вычислит культиста в толпе, даже если тот скрывается. Самый узнаваемый признак — знак Тиамат, жест, который почитающие Королеву Драконов члены этой фракции используют для приветствия друг друга: правая рука вытянута вперёд, ладонь раскрыта, пять пальцев разведены, олицетворяя пять голов злой богини.

Лидерство и структура фракции

Культ дракона имеет простую иерархию, нижним звеном которой служат посвящённые, над которыми стоят четыре ранга культистов. Организацию возглавляют Носящие пурпур — лидеры и мастера культа конкретных отделений. Культом правят таинственные Носящие пурпур, называемые «говорящими со змиями». Этот титул — дань уважения тем, чья связь с драконами чрезвычайно сильна.

Получить новый ранг в Культе дракона возможно либо с помощью заслуг, либо продемонстрировав фанатизм. Будучи новобранцами, посвящённые не имеют ранга и следуют приказам вышестоящих лиц. Только те из новичков, кто докажет свою значимость, смогут продвинуться дальше в иерархии. Носящий пурпур может повысить посвящённого в следующем порядке: до драконьего когтя (первый ранг), драконьего крыла (второй ранг), драконьего клыка (третий ранг) и драконьей души (четвёртый ранг).

В зависимости от поставленных задач размеры оперативных групп культа варьируются от нескольких низкоранговых культистов, действующих самостоятельно, до сотен культистов разных рангов под контролем нескольких Носящих пурпур.

Ячейки

Культ дракона состоит из бесчисленных ячеек, разбросанных по всему Фаэруну. Каждой из них руководит один или несколько Носящих пурпур, отчитывающихся перед говорящими со змиями, обычно с помощью магической почты. У каждой ячейки есть свои собственные цели, но за несоответствие доктрине говорящих со змиями следует исключение из культа.

У низкоранговых культистов нет особых причин, как и возможностей взаимодействовать с членами организации вне своей ячейки.

Вербовка

Культ дракона всегда стремится расширить свои ряды. Новым рекрутам предлагается привести в организацию членов семьи, которым они доверяют, и друзей. Следующий по распространённости способ вербовки — старое доброе похищение в сочетании с промывкой мозгов идеологией культа. Культисты также могут завербовать нежить, фей или других чудовищ.



Лидеры культа не возражают против использования наёмников для выполнения конкретных заданий или пополнения опустевших рядов. Культ дракона охватывает достаточно широкий контингент, размещая туманные листовки на досках объявлений или пользуясь услугами заседающих в тёмных углах таверн подозрительных посредников. После этого высокоранговые культисты отбирают самых перспективных, а точнее самых ведомых, кандидатов. Благодаря такой тактике, культу невольно помогали бесчисленные солдаты удачи, заурядные крепкие бойцы и даже бывалые искатели приключений. Некоторые из них успешно завершают свою работу, так и не узнав, что участвовали в коварных планах Культа дракона. Другие вовремя раскрывают обман и уносят ноги подальше. Немногие неприятные личности всё же разгадывают истинную суть своей работы и пользуются этой возможностью попасть в культ.

Носящие пурпур

Носящие пурпур стоят на вершине иерархии культа, их слово — закон для каждого культиста в городах, крепостях и логовах, которыми они командуют. Они — единственные члены культа, которые носят пурпур, и большинство из них гордится этим фактом настолько, что носит этот цвет напоказ. Носящие пурпур имеют талант разговаривать с драконами и вести с ними переговоры — дар говорения со змиями. По всему Культу дракона наберётся дюжина существ такого высокого ранга, и все они могут в любой момент созывать силы фракции.

Только внутренний круг культа может повысить драконью душу до ранга Носящего пурпур, предоставив этому персонажу базу для проведения операций и необходимые средства. Большинство новых Носящих пурпур уже успели наладить деловые связи с драконом или драколичом — основу их силы и авторитета. Те, кто не развивает подобные отношения, могут быть понижены в ранге. Несколько жрецов Тиамат недавно стали Носящими пурпур и возводят храмы, чтобы в Фаэруне были места, где ей можно открыто поклоняться.

Говорящие со змиями. Самыми масштабными планами фракции руководят пятеро Носящих Пурпур. Каждый из них скрывает своё лицо за драконьей маской определённого цвета. Они называют себя говорящими со змиями, и их власть над драконами внушает остальным членам культа страх. У каждого из этой пятёрки налажена особая связь с драконами «их» цвета. Говорящие со змиями ведут переговоры с драконами соответствующих цветов, чтобы привлечь тех на свою сторону, и планируют миссии, помогающие воплотить планы культа в жизнь.

Выход из культа

Однажды пройдя инициацию, культист становится членом фракции на всю жизнь. Культ не поощряет побеги, а потому сбежавшим из него суждено бояться своей тени и каждого незнакомца до самой смерти. В редчайших случаях члена культа могут отлучить, при этом сохранив ему жизнь. Такое помилование всегда стоит дорого. Обычно изгнанным культистам стирают все воспоминания с помощью магии или вынуждают их совершить нечто ужасное, что фракция сможет использовать для шантажа при необходимости.

Награды за очки Славы

Персонажи обретают славу в Культе дракона, работая с драконами или выполняя задания фракции. По мере роста очков Славы персонажи получают доступ к различным наградам, как показано в таблице «Слава в Культе дракона». Если ваша кампания не использует Славу, решение о том, получат ли персонажи эти награды и при каких условиях, остаётся за Мастером.

Слава в Культе дракона

Очки Славы	Награда
3+	Культ дракона предоставляет вам бесплатное Бедное существование в своих укрытиях.
5+	Вы можете нанимать наёмников Культа дракона за половину обычной стоимости.
10	Вы получаете почётный ранг драконьего когтя. Когда счёт ваших Очков славы впервые достигает 10, культ награждает вас одним случайным Необычным магическим предметом.
15+	Вы получаете почётный ранг драконьего крыла. Вы можете поручить отряду размером до шести **Культистов [Cultist]** выполнить любое задание, которое не противоречит доктрине культа напрямую. После использования этой награды вы не сможете сделать это вновь, пока счёт ваших очков Славы не будет повышен.
25+	Вы получаете почётный ранг драконьего клыка. Вы можете запросить помощь одного **Фанатика культа [Cultist Fanatic]** в выполнении задания. После использования этой награды вы не сможете сделать это вновь, пока счёт ваших очков Славы не будет повышен.
30	Когда счёт ваших Очков славы впервые достигает 30, культ награждает вас одним случайным Редким магическим предметом.
40+	Вы получаете почётный ранг драконьей души. Вы можете попросить об услуге — заставить конкретного Гуманоида «исчезнуть» на 1к10 дней. Вы должны знать имя цели, но вам не нужно знать её местоположение. После использования этой награды вы не сможете сделать это вновь, пока счёт ваших очков Славы не будет повышен.
50+	Вы получаете почётный ранг Носящего Пурпур. Все культисты подчиняются вашим приказам и открыто предоставляют вам информацию. Кроме того, вы можете запросить аудиенцию у внутреннего круга фракции. Вы можете использовать эту награду всего один раз.

Персонажи, состоящие в Культе дракона

Культ дракона набирает существ из всех слоёв общества. Солдаты, заклинатели и мошенники — все обладают необходимыми для этой фракции навыками.

С ней может связаться любой персонаж, даже не злой. Отчаяние может заставить добрых существ просить культ о помощи. Культисты часто шантажируют невинных, даже членов своей семьи, заставляя их работать на фракцию. Персонаж может помогать культу, сам того не осознавая (даже если вы, как игрок, и знаете правду).

Привилегии членов фракции

Если вы являетесь членом Культа дракона, вы получаете следующие преимущества.

Десятина. Ожидается, что вы будете жертвовать лидеру вашей ячейки культа 100 ЗМ или 10% вашего дохода в месяц (меньшую из этих двух сумм).

Безделушка. Совершите бросок по таблице «Безделушки Культа дракона», чтобы определить, какая безделушка досталась вам за членство в культе.

Облачения. В рамках посвящения вы получаете несколько Мантий и зловещую драконью маску. Выберите цвет этих облачений: чёрный, синий, зелёный, красный или белый.

Безделушки Культа дракона

1к6	Безделушка
1	Кулон в виде когтя дракона на кожаном шнурке
2	Прах драколича в маленькой латунной капсуле
3	Карта логова неизвестного дракона
4	Чёрный жемчуг, на котором выгравирована руна Драконьего языка
5	Капля крови дракона в янтаре
6	Лоскут пурпурного шёлка

Отмеченные драконом

Для достижения своих духовных целей Культ дракона совершает жертвоприношения. Но не все жертвы погибают. Единицы не просто выживают после ритуала, а претерпевают изменения. Их называют «Отмеченными драконом». А кто-то зовёт их поражёнными драконом. Разные ячейки культа по-разному относятся к ним. Одни считают их чудовищами и изгоняют с территорий, принадлежащих фракции. Другие же относятся к поражённым драконом хорошо, возводя их на более высокие должности культа.

Если ваш персонаж прошёл через ритуал жертвоприношения и выжил, вы можете совершить бросок по таблице «Благословения поражённых драконом», чтобы случайным образом определить физическую особенность, которую персонаж получил в результате пытки. Эти особенности — всего лишь черты внешности и не выполняют практических функций.

Благословения поражённых драконом

1к8	Физическая особенность
1	На вашем лице есть шрам в форме дракона.
2	У вас есть зачаточные рожки дракона, крылья или хвост.
3	У вас вертикальные зрачки и ярко окрашенные радужки глаз.
4	Местами ваша кожа покрыта чешуёй.
5	В ваших жилах течёт ледяная кровь.
6	В вашей груди потрескивает пламя, и вы выдыхаете золу.
7	У вас просыпается жуткий аппетит к еде, которую ваш вид обычно считает несъедобной, например, яйца, сырая птица, земля и кости, и появляется возможность переваривать её.
8	Ваши волосы стоят дыбом и трещат от статического электричества.

Особое сооружение

Члены Культа дракона могут добавить следующее особое сооружение к своим Бастионам.

Архив Культа дракона

Сооружение Бастиона 13-го уровня

Требования: Членство в Культе дракона
Размер: Вместительное
Наёмники: 1
Приказ: Исследование

Архив Культа дракона содержит обширные записи по конкретным темам, включая драконов.

Исследование: Полезные сведения. Когда вы отдаёте этому сооружению приказ Исследование, вы поручаете наёмнику поискать в архиве некоторые сведения. Эта работа занимает 7 дней. Наёмник приобретает знания, как если бы сотворил заклинание *Знание легенд [Legend Lore]*, а затем делится ими с вами при следующей встрече.

Справочная литература. Ваш Архив Культа дракона содержит целое собрание знаний о драконах. Вы совершаете с преимуществом проверки Интеллекта (Природа или Религия), которые совершаете в своём Бастионе, выполняя действия Изучение, чтобы вспомнить сведения о Драконах, Тиамат или Культе дракона.

Увеличение размера сооружения. Вы можете расширить свой Архив Культа дракона до Просторного, потратив 2000 ЗМ. Сделав это, вы получите две книги из справочной литературы на выбор из перечисленных в разделе «Архив» в главе 8 *«Руководства Мастера»*.



Над центром Архива Культа дракона висит скелет золотого дракона



Изумрудный анклав

Следопыт охраняет караван, следующий через кишащие чудовищами дикие края. Защитники леса разбирают военный лагерь, загрязняющий важную реку. Круг друидов проводит ритуал призыва дождя для деревни, страдающей от засухи. Это лишь несколько примеров того, как Изумрудный анклав делает мир мирным и гостеприимным местом как для природы, так и для существ, живущих в ней.

Изумрудный анклав — это организация выживальщиков и почитателей природы, называющих себя Смотрителями. Члены анклава поддерживают баланс между дикой природой и цивилизацией и укрепляют то, что они называют «естественным порядком». Он воплощается в местах, где люди и природа живут в гармонии — там, где ни поселения, ни дикие края не грозят поглотить друг друга. Смотрители защищают такие области ценой своей жизни. Для Изумрудного анклава частная жертва оправдана, если она означает сохранение целого.

Смотрители носят зелёную одежду из натуральных, собранных ими материалов, таких как растения и шкуры животных. У самых могущественных членов ярко-зелёные глаза подсвечены магией. Большинство Смотрителей постоянно окружены животными и могут свободно перемещаться между цивилизацией и дикими краями.

Члены Изумрудного анклава собираются в подгруппы без чёткой организации — круги. Некоторые Смотрители из одного круга могут работать вместе небольшими группами, но многие из них действуют в одиночку. Такие одиночки полагаются на животных и растения вокруг себя, чтобы отслеживать работу других Смотрителей (и тех, кто к ним не относится) в своей зоне досягаемости.

Цели и деятельность

Смотрители оберегают священные места природы, защищая их от вырубки, добычи ископаемых и другой эксплуатации. В районах, где естественный порядок уже был нарушен, анклав восстанавливает земли, чтобы они снова стали плодородными и гостеприимными. Заклинатели фракции полагаются на природную магию для ускорения посадки деревьев, очистки засорённых водоёмов и прочих подобных занятий.

В критических ситуациях — например, на поле боя, полном нежити, — Изумрудный анклав стоит во главе координированных атак, призванных искоренить осквернителей земли. При необходимости Смотрители могут предать неисправимых злодеев мечу. Члены анклава не любят проявлять жестокость к детям природы, но знают, что иногда перед исцелением необходимо разрушение. Однако Смотрители с гордостью поднимают оружие против неестественных сил, например, аберраций, оживлённых мертвецов и машин войны. Члены анклава верят, что подобные твари существуют, чтобы угрожать природному порядку, и должны быть уничтожены.

Когда Смотрители не исцеляют разрушенные земли или не отражают натиск сил хаоса, они изучают и продвигают в массы способы мирного сосуществования флоры и фауны в природе. Некоторые проводят время в поселениях, чтобы завести новые знакомства и побудить жителей заботиться об окружающем мире. Анклав всегда находится в поиске союзников, ибо, как гласит поговорка Смотрителей, стадо сильнее, когда его поголовье велико. Поэтому мудрые Смотрители оттачивают свои социальные навыки, зная, что убедительная речь или меткое изречение могут помочь другим обрести связь с землёй.

Лунные ритуалы

Для ритуалов, проводимых Изумрудным анклавом, очень важны циклы луны и смена сезонов. Новые Смотрители проходят своё посвящение каждое полнолуние. Новолуния отводятся для трибуналов, на которых выносится приговор пленным врагам или Смотрителям, не выполнившим свой долг. Многие Смотрители планируют свои странствия так, чтобы они совпадали с лунным циклом, отправляясь в путь при убывающей луне и возвращаясь при растущей.

Подобно тому как члены анклава делятся друг с другом во времена изобилия, они разделяют и бремя необходимого зла. Когда трибунал приговаривает к смертной казни или лунный ритуал требует жертвоприношения животного, палач выбирается броском священных камней или палочек либо вызовом духа природы, который временно вселяется в одного из членов фракции. Таким образом, ни одному Смотрителю не приходится нести на себе всю тяжесть этой жуткой, но необходимой работы.

Лидерство и структура фракции

Прославленный Смотритель может принять прозвище. Обычно оно даруется другим Смотрителем в память о достойном деянии. Самые легендарные из них имеют несколько прозвищ, присоединяемых друг к другу. Например, ветеран анклава по имени Кродар может быть Смотрителем Кродаром, Ломателем Секир и Укротителем Совомедведей.

Слева направо: Круг Воздуха, Круг Древних, Круг Великанов, Круг Земли, Круг Луны, Круг Дикого огня



Круг Воздуха



Круг Древних



Круг Великанов



Круг Земли



Круг Луны



Круг Дикого огня

Круги Анклава

Круг Изумрудного анклава — это сообщество Смотрителей, которые постигают и практикуют учения об определённом аспекте природы для достижения целей своей фракции. Круги действуют самостоятельно, но могут обращаться за советами друг к другу при столкновении с масштабными угрозами и далеко идущими последствиями от них.

Существует некоторое пересечение между кругами анклава и кругами друидов. Однако не все друиды состоят в Изумрудном анклаве, и не все члены анклава являются друидами. Например, друид круга Луны может прожить всю жизнь, так и не столкнувшись с аналогичным кругом Изумрудного анклава, хотя обе группы практикуют схожие учения и ритуалы.

Каждым кругом руководят его самые опытные и искусные члены: мудрецы-следопыты и древние друиды — Зелёные. Зелёные проводят лунные ритуалы, обучают новых Смотрителей и координируют миссии с другими кругами. Часто эти высокоранговые члены фракции выносят решение в делах, где баланс между природными силами вызывает вопросы.

Ниже приведены лишь некоторые из кругов анклава в Фаэруне:

Круг Воздуха полагает, что для полного понимания многовекового природного цикла мира требуются столь же длительные его исследования.

Круг Древних — самый старый и влиятельный круг, черпающий знания из первородных тайн.

Круг Великанов чтит титанов природного мира: динозавров, драконов и мегафауну.

Круг Земли — самый многочисленный круг, защищающий природу во всех её проявлениях и помогающий другим выживать в дикой местности.

Круг Луны оказывает помощь тем, кто путешествует ночью, и тем, кому угрожают ночные силы.

Круг Дикого огня понимает, что разрушение — фундаментальная часть природного цикла, а самопожертвование необходимо ради великого блага.

Трое

Во главе Изумрудного анклава стоят Трое. Эти легендарные друиды дают наставления другим кругам анклава и выносят приговоры по самым тяжким преступлениям. Они занимают и защищают священный храм Сильвануса — Дубовый зал. Изредка Трое могут посетить другое священное место, при этом такие посещения никогда не анонсируются и редко предвещают добрые вести.

Хотя о членах этой группы редко говорят по отдельности, их иногда называют по их маскам в форме листьев: Дуб, Вяз и Ива. Изначально Трое были обычными существами, но когда кто-то надевает одну из этих магических масок, она сливается с плотью владельца и трансформирует его в безликое девятифутовое существо неизвестного вида и возраста, идентичное остальным Троим.

Священные места

Хранители собираются по всему Фаэруну на особых площадках для встреч — священных местах. За исключением Дубового зала и нескольких других важных храмов, такими местами служат природные области, обладающие духовным или магическим значением. Изумрудный анклав считает эти локации — и любые другие, где природа сотворила свои чудеса — символически важными и нуждающимися в особой защите. Ниже приведено несколько примечательных священных мест.

Дерево перевала. В предгорьях Хребта Мира растёт огромная пихта под названием Дерево перевала. Она высится на склоне из белого гранита, окружённом толстыми обнажёнными месторождениями угля, что делает эту местность похожей на зебру.

Морейр. Морейр — это синеватый каменный столб, находящийся в долине подобных столбов у западного побережья моря Павших Звёзд. Большую часть года долина залита водой, что создаёт уникальную экосистему, которая является одновременно и болотом, и каньоном.

Серебряная слеза. Серебряная слеза в Анорохе — это подземный оазис в центре огромного грота. Её точное местоположение держится в секрете, но вход находится где-то в крутом ущелье, изъеденном красными пещерами.

Награды за очки Славы

Персонажи обретают славу в Изумрудном анклаве, защищая природу против её опустошителей и выполняя задания фракции. По мере роста очков Славы персонажи получают доступ к различным наградам, как показано в таблице «Слава в Изумрудном анклаве». Если ваша кампания не использует Славу, решение о том, получат ли персонажи эти награды и при каких условиях, остаётся за Мастером.

Слава в Изумрудном анклаве

Очки Славы	Награда
3+	Вы можете нанимать наемников Изумрудного анклава за половину обычной стоимости.
5+	Вы можете попросить Хранителя (Скаута [Scout]) сопровождать вас в путешествии и помогать в поисках ориентировании на местности и сборе провизии. После использования этой награды вы не сможете сделать это вновь, пока счёт ваших очков Славы не будет повышен.
10	Когда счёт ваших Очков славы впервые достигает 10, Хранитель обучает вас Друидическому языку.
15+	Вы можете покупать у Изумрудного анклава Обычные и Необычные зелья и Свитки заклинаний.
25+	Если вы или ваши спутники можете пострадать от обезвоживания или недоедания в пределах 10 миль от места, где находится анклав, Хранители принесут вам достаточно еды и воды для удовлетворения ваших потребностей.
30	Когда счёт ваших Очков славы впервые достигает 30, Хранители предоставляют вам 1к4 зелий Превосходного лечения [Potions of Healing (superior)]
40+	Ваши глаза окрашиваются в ярко-зелёный цвет. Кентавры, тренты, единороги и все Звери по умолчанию Дружелюбны к вам.
50+	Члены Изумрудного анклава открыто делятся с вами информацией. Кроме того, вы можете попросить об одной аудиенции у Троих. Вы можете использовать эту награду всего один раз.

Персонажи, состоящие в Изумрудном анклаве

Среди искателей приключений, посвятивших свою жизнь Изумрудному анклаву, часто встречаются Варвары, Друиды или Следопыты, а также и любой, кто чтит и защищает природный баланс. Те, кто провел свои юные годы рядом с Изумрудным анклавом, могут иметь предысторию Проводник или Отшельник.

Привилегии членов фракции

Если вы являетесь членом Изумрудного анклава, вы получаете следующие преимущества.

Скромные затраты на существование. Изумрудный анклав предоставляет своим членам еду, воду и убежище, соответствующие Скромному существованию.

Безделушка. Совершите бросок по таблице «Безделушки Изумрудного анклава», чтобы определить, какую безделушку вы получили за членство в Изумрудном анклаве.

Безделушки Изумрудного анклава

1к6	Безделушка
1	Пара серёжек из дубовых листьев, которые никогда не вянут
2	Миниатюрная модель избушки из веточек
3	Светящийся зелёным светлячок в бутылке
4	Тыква-горлянка, при поднесении к уху издающая звук шелестящей листвы
5	Засушенная заячья лапка на кожаном ремешке
6	Рог в форме руны Эльфийского языка

Особое сооружение

Члены Изумрудного анклава могут добавить следующее особое сооружение к своим Бастионам.

Роща Изумрудного анклава

Сооружение Бастиона 9-го уровня

Требования: Членство в Изумрудном анклаве
Размер: Просторное
Наёмники: 2
Приказ: Вербовка

Опытные агенты Изумрудного анклава создают с помощью деревьев, трав и текущей воды убежища, где магические существа, воплощающие силу природы, живут в мире и безопасности. Роща Изумрудного анклава может укрыть одно Огромное существо или два Больших. Четыре Маленьких или Средних существа или восемь Крошечных могут занять то же пространство, что и одно Большое существо.

Вербовка: Природное создание. Когда вы отдаёте этому сооружению приказ Вербовка, вы приглашаете существо из таблицы «Существа Рощи Изумрудного анклава» в свою Рощу Изумрудного анклава. Бросьте любую кость. Если выпало нечётное число, существо не принимает ваше приглашение, и вы не получаете преимущество от отданного приказа. Если выпало чётное число, существо принимает приглашение и поселяется в вашей Роще Изумрудного анклава через 7 дней. Ваши наёмники ухаживают за этим существо и обслуживают сооружение.

Существа в вашей Роще Изумрудного анклава считаются Защитниками Бастиона. Вычтите любых потерянных существ из вашего списка Защитников Бастиона. Вы можете выбрать не учитывать одно или несколько из этих существ Защитниками Бастиона; в этом случае их нельзя будет призвать для защиты Бастиона. Вместо этого они действуют в соответствии со своей природой и используют свои блоки статистики из «Бестиария».

Существа Рощи Изумрудного анклава

Существо	Размер
Пробуждённый куст [Awakened Shrub]	Маленький
Пробуждённое дерево [Awakened Tree]	Огромный
Мерцающий пёс [Blink Dog]	Средний
Кентавр-солдат	Большой
Дриада [Dryad]	Средний
Взрослый миконид [Myconid Adult]	Средний
Росток миконида [Myconid Sprout]	Маленький
Пикси [Pixie]	Крошечный
Сатир [Satyr]	Средний
Спрайт [Sprite]	Крошечный
Трент [Treant]	Большой
Единорог [Unicorn]	Большой



Кентавр-Смотритель наслаждается спокойным днём вместе с мерцающими псами и пикси в Роще Изумрудного анклава



Арфисты

Арфисты — это скрытные шпионы, сыщики и скальды, противостоящие злу в Забытых королевствах. Члены этой фракции верят, что сила, богатство и знания должны быть доступны всем, а не лишь немногим. Арфисты не ищут славы и почестей — что бы они ни делали, они совершают свои поступки ради всеобщего блага.

Арфисты используют магию, уловки и остроумие, чтобы достигать своих целей, при этом не вызывая подозрений. Они предпочитают действовать не открыто, а манипулировать из теней — арфист скорее настроит врагов друг против друга, чем воткнёт кинжал в спину тирана. Есть вариант ещё лучше — лишить негодяев силы в зародыше, например, спрятав опасное магическое оружие до того, как оно попадёт не в те руки. Однако, несмотря на всю свою закулисную деятельность, Арфисты хорошо известны и угнетённому простому люду, и силам зла, которые презирают членов фракции за их вмешательство в коварные планы.

Цели и деятельность

Главные цели Арфистов — освобождение угнетённых и разрушение вертикали власти, обеспечившей такое положение. Для достижения первого Арфисты в равной степени и совершают героические поступки, и делятся полезными знаниями. На фразу: «Дай человеку рыбу, и он будет сыт один день. Научи его ловить рыбу, и он будет сыт всю жизнь» Арфист ответит: «Почему бы не сделать и то, и то?»

Когда приходит пора обезоруживать злодеев, члены этой фракции следят за политическими силами и действуют скрытно, когда это необходимо. Они не спешат переходить к открытому столкновению, когда у них есть время изучить ситуацию и разработать связный план. С другой стороны, ни один Арфист не будет мешкать, чтобы помочь тому, кто находится в непосредственной опасности. Арфист всегда ищет баланс между желанием собрать информацию и необходимостью быстро действовать.

У фракции множество вторичных целей, а расстановка приоритетов среди них — личное дело каждого её члена. Те из них, что отличаются красноречивостью, направляют свои таланты на укрепление добродетелей ордена, особенно справедливости и равенства. Владеющие магией Арфисты выполняют задания по защите или уничтожению потенциально опасных магических предметов. И, конечно же, члены фракции, которые просто хотят наказывать порочных злодеев и спасать невиновных, без труда находят возможности сделать именно это.

Кодекс Арфистов

Арфисты следуют примерному набору идеалов — кодексу Арфистов. Как и сама фракция, кодекс постоянно изменяется: он растет, сокращается и меняется, чтобы соответствовать требованиям времени. Однако некоторые догматы, такие как справедливость и равенство, остаются такими же, какими они были в момент основания ордена.

Лозунги. По форме кодекс Арфистов представляет собой систему фраз, называемых лозунгами. Арфисты придумывают и вспоминают о них, чтобы принимать решения в неопределённых ситуациях. Члены фракции обмениваются лозунгами друг с другом как паролями или для подтверждения личности. Старшие Арфисты передают лозунги новым рекрутам в ходе священных ритуалов посвящения и в процессе обучения.

Некоторые Арфисты носят с собой маленькие книги, в которых записывают эти фразы, но у кодекса Арфистов нет каноничной формы и содержания. Тем не менее, существуют очень распространённые лозунги, знание которых вполне закономерно ожидать от любого члена этой фракции. Далее перечислены некоторые примеры высших призваний:

- Никто не свободен, пока не свободны все.
- Какой бы высокой ни была цена, Арфист готов её заплатить.
- Изучай прошлое, чтобы сохранить будущее.
- Для процветания свободы необходим баланс.

Лидерство и структура фракции

Арфисты — группировка разрозненная, у них нет ни строгой иерархии, ни централизованного штаба командования. Скорее, они представляют собой множество небольших ячеек и отдельных агентов, действующих в рамках обширной, нечёткой сети. Подобная открытая и устойчивая структура позволила Арфистам формироваться, распадаться и реформироваться множество раз за всю историю Королевств.

В соответствии с принятой во фракции моралью, у неё нет единого лидера. Власть и ответственность разделяются между всеми членами поровну. Тем не менее, Арфисты-ветераны имеют более широкий круг полезных знакомств и лучшее понимание происходящего просто потому, что у них больше опыта. Новички же, как правило, получают советы и берут на себя выполнение миссий.

Арфисты имеют крепкую связь с собратьями по ордену. Вражда или даже дружественное соперничество между ними — редкость. Арфист не будет колебаться ни секунды, когда его соратнику понадобится помощь.



Ячейки и крепости Арфистов

Хотя Арфисты и действуют на просторах всего Фаэруна, они не представляют собой единой силы. Некоторые Арфисты действуют почти всегда самостоятельно, но многие состоят в местных ячейках фракции — объединениях, члены которых делятся информацией и вместе выполняют задания. Эти ячейки различаются местоположением своих крепостей (если таковые имеются), известностью в регионе и тем, какие положения кодекса Арфистов они считают наиболее важными.

Например, Арфисты из Сумеречного зала в Бердаске работают скоординированными группами, чтобы реализовать долгосрочные планы. Арфисты из Серебристой Луны делают упор на ответственное использование магии и надзор за опасными Артефактами. Члены фракции под командованием Шторм Среброрукой в Теневом Доле — одиночки, действующие как тайные агенты.

Вступление в ряды Арфистов

Нельзя просто взять и стать Арфистом — кто-то должен оказать честь и принять в ряды фракции. Члены фракции наблюдают за потенциальными кандидатами издалека, оценивая их слова и поступки. Признанных достойными посещает замаскированный Арфист, намеренный устроить проверку характера испытуемого. Обычно подобный тест представляет собой смоделированную моральную дилемму или завуалированный выбор между личной выгодой и самопожертвованием. Кандидат не должен знать, что за ним наблюдают и испытывают его, ведь только так можно убедиться в чистоте его мотивов.

Прошедший тайное испытание в конечном итоге узнает об этом и получает приглашение в ряды Арфистов. Чтобы вступить в орден, кандидат должен торжественно поклясться перед советом старших Арфистов соблюдать кодекс фракции. Принёсший клятву должен соблюдать её всю свою жизнь.

Бывших Арфистов мало по двум причинам. Во-первых, процесс отбора новых Арфистов достаточно строг, чтобы отсеять большинство кандидатов, не готовых хранить клятву. Во-вторых, наказание за предательство сурово, что отражает один из лозунгов: «Предатели должны умереть». Те немногие Арфисты, которые нарушают свою клятву или совершают проступок, не заслуживающий смерти, изгоняются из ордена. В некоторых случаях искупление возможно, но это долгий и изнурительный путь.

Высшие Арфисты

И хотя Арфисты равны по званию, исключением являются Высшие Арфисты. Эти таинственные фигуры отвечают за долгосрочное планирование деятельности фракции и великие кампании ордена, направленные на уничтожение зла. Высшие Арфисты избираются на свой пост тайным голосованием среди носителей этого звания, которые выбирают кандидатов из числа самых выдающихся и способных членов фракции.

Высшие Арфисты редко собираются вместе, и чтобы это произошло, причина должна быть поистине знаменательной или мрачной. Тот, кто ищет у них аудиенции, если она вообще будет дарована, может ждать много лун, прежде чем получит их совет. Но ожидание того стоит, ведь благосклонность Высших Арфистов — великая честь и значимый ресурс.

Образы Арфистов

Арфисты — мастера маскировки и импровизации. Лучшие из них имеют целый репертуар ложных личностей — образы — чтобы принять их в любую минуту. Арфисты-ветераны иногда передают эти образы своим соратникам или союзникам. Как рыцарь может передать оруженосцу свой драгоценный меч или щит, так и Арфист может завещать легенду и облачение своего образа менее опытному Арфисту.

Образы Арфистов имеют общие черты или представляют собой узнаваемые архетипы. Когда союзники узнают образ, они понимают, что перед ними Арфист, и подыгрывают ему. Когда образ становится слишком известным, Арфисты «увольняют» персонажа и разрабатывают нового.

Искатель приключений с Набором для грима может принять образ Арфиста, преуспев в проверке Харизмы Сл 10 для нанесения грима. Узнав образ таким образом, вы можете совершить бросок по таблице «Образы Арфистов», чтобы случайным образом определить, какой именно образ вы научились принимать.

Образы Арфистов

1к8	Образ
1	Ржавый Риба, шумный кузнец с деревенским акцентом, грязью под ногтями и вспыльчивым нравом
2	Отец Темино, мрачный жрец Амонатора, Хельма, Чонтии или другого часто почитаемого божества, который даёт мрачные советы монотонным голосом
3	Пипи Тубс, талантливая, но чрезмерно энергичная уличная артистка, чей репертуар включает в себя художественный свист, фокусы с ловкостью рук и жонглирование с помощью ног
4	Ааргус, лишённый чувства юмора глава семьи, который постоянно жалуется на своих семерых никчёмных детей, сбежавших навстречу приключениям
5	Тетушка Сесилия, молчаливая мудрая женщина, подруга животных и неисправимая кокетка, у которой всегда при себе есть мешочек семечек для птиц
6	Йохан Мостовой, рассеянный стражник-новичок в плохо сидящей броне, который никогда не может навести порядок в документах
7	Винсент, молодой охотник за острыми ощущениями и сердцеед-бесстыдник со свежим синяком под глазом и самоуверенной ухмылкой
8	Лайза Лилия, торговка цветами с тревожным выражением лица и хроническим кашлем, которая выглядит даже жальче своего увядшего товара

Награды за очки Славы

Персонажи обретают Славу среди Арфистов, выполняя задания для фракции и следуя её кодексу. По мере роста очков Славы у Арфистов персонажи получают доступ к различным наградам, как указано в таблице «Слава у Арфистов». Если ваша кампания не использует Славу, решение о том, получат ли персонажи эти награды и при каких условиях, остаётся за Мастером.

Слава у Арфистов

Очки Славы	Награда
3+	Вы можете остановиться в любой крепости Арфистов. Пока вы находитесь там, фракция предоставляет вам бесплатное Скромное существование.
5+	Вы можете покупать Обычные зелья и свитки в крепостях Арфистов.
10	Когда счёт ваших Очков славы впервые достигает 10, вы осваиваете один образ из таблицы «Образы Арфистов».
15+	Вы получаете 15-процентную скидку при покупке зелий, свитков и снаряжения в крепостях Арфистов.
25	Когда счёт ваших Очков славы впервые достигает 25, вы получаете Значок Арфиста (серебряный) [Harper Pin (silver)] (см. «Забытые Королевства: Приключения в Фаэруне») и осваиваете дополнительный образ из таблицы «Образы Арфистов».
30+	Когда вы впервые попадаете в какое-либо поселение, местные Арфисты бесплатно делятся с вами любыми примечательными слухами и важной информацией.
40	Когда счёт ваших Очков славы впервые достигает 40, вы получаете Значок Арфиста (золотой) [Harper Pin (golden)] (см. «Забытые Королевства: Приключения в Фаэруне») и осваиваете дополнительный образ из таблицы «Образы Арфистов».
50+	Вы можете запросить одну аудиенцию у Высших Арфистов. Вы можете использовать эту награду всего один раз.

Персонажи-Арфисты

И хотя многие Арфисты являются бардами, музыкальный талант не является обязательным условием для членства во фракции. Из Плутов, Следопытов, Чародеев и Волшебников получаются отличные Арфисты.

Привилегии членов фракции

Если вы являетесь членом Арфистов, вы получаете следующие преимущества.

Набор Арфиста. Когда вы впервые присоединяетесь к Арфистам, вы получаете Музыкальный инструмент и Набор для грима.

Безделушка. Совершите бросок по таблице «Безделушки Арфистов», чтобы определить, какая безделушка досталась вам от присоединения к этой фракции.

Безделушки Арфистов

1к6	Безделушка
1	Сломанная губная гармошка
2	Пудреница с потайным отделением
3	Павлинье перо длиной в 2 фута
4	Фальшивая монета, с орлом на обеих сторонах
5	Очки с красными стёклами
6	Свиток с нотами для неизвестного музыкального инструмента

Особое сооружение

Состоящие в рядах Арфистов могут добавить следующее особое сооружение к своим Бастионам.

Убежище Арфистов

Сооружение Бастиона 5-го уровня

Требования: Членство в Арфистах
Размер: Вместительное
Наёмники: 1
Приказ: Усиление

У вас есть безопасное место, спрятанное недалеко от вашего Бастиона и соединённое с ним туннелем длиной не более четверти мили. Ваш наёмник поддерживает Убежище, используя подставную личность, которая не связывает его с вашим Бастионом. Вы можете менять местоположение вашего Убежища Арфистов каждый раз, когда получаете новый уровень.

Оборона Убежища. Ваше Убежище Арфистов постоянно защищено заклинанием *Сигнал тревоги [Alarm]*. На 9-м уровне ваше Убежище Арфистов может быть соединено с вашим Бастионом магическим порталом вместо туннеля. Любой, выходящий из дверей этого особого сооружения, появляется из какой-то конкретной двери в вашем Бастионе и наоборот, а само Убежище Арфистов может находиться в любом месте в пределах 100 миль от вашего Бастиона. На 13-м уровне сооружение может находиться в любом месте в Фаэруне. На 17-м уровне магический портал работает между планами, а сооружение может находиться в любом месте мультивселенной.

Усиление: Тренировка у Арфиста. Когда вы отдаёте этому сооружению приказ Усиление, его наёмник отправляет приглашение другому агенту Арфистов, находящемуся неподалёку. Бросьте любую кость. Если выпало нечётное число, никто из Арфистов не оказывается заинтересованным в вашем сооружении, а вы не получаете преимущества от отданного приказа. Если выпало чётное число, в вашем убежище временно поселяется Дружелюбный Арфист.

Он гостит у вас 7 дней. Находясь в вашем Бастионе, приглашённый Арфист может делиться своими знаниями. Любой персонаж, который будет обучаться у него в этом сооружении не менее 8 часов каждый из этих дней, получает владение одним из следующих навыков на выбор: Выступление, Обман или Расследование. Это преимущество длится 7 дней.

Арфист не будет защищать ваш Бастион и немедленно уйдёт, если тот подвергнется атаке.



Убежища Арфистов обеспечивают укрытие для членов фракции со всего Фаэруна



Альянс лордов

Альянс лордов — это объединение знати и правителей, представляющих поселения по всему западному Фаэруну. Фракция считает, что солидарность — самый верный способ сдержать силы хаоса под контролем и обеспечить процветание жителям Севера. Агенты альянса обеспечивают безопасность и процветание своих поселений, активно устраняя угрозы цивилизации.

Цели и деятельность

Главная цель альянса — обеспечение безопасности и процветания городов и других поселений по всему Фаэруну. Для этого члены фракции делятся друг с другом информацией о потенциальных угрозах внутри территорий объединения и рядом с ними. В Фаэруне много опасностей, и силы альянса размазаны тонким слоем, что вынуждает поселения нанимать именитых искателей приключений и отправлять их туда, где они больше всего нужны.

Хотя само существование альянса является сильным сдерживающим фактором для злодеев, он известен внутренним раздором и дисфункциональностью. Представители фракции осведомлены о подобной репутации и предпринимают все возможные усилия, чтобы продемонстрировать солидарность и слаженность. Города, состоящие в альянсе часто спонсируют турниры, фестивали и благотворительные сборы, чтобы повысить восприятие Севера как единой силы.

Многие в Альянсе лордов считают, что лучшая защита — это мощное нападение и что объединение должно проявлять инициативу при устранении угроз. Лидеры фракции оказывают друг на друга давление, чтобы границы их владений оставались надёжно защищены. Члены альянса часто нанимают группы искателей приключений для разведывательных миссий и налётов на логова чудовищ, притоны воров и укрытия культистов.

Агенты альянса приносят клятву верности конкретному лорду. Лорды зачастую горделивы и заботятся только о своих интересах, а потому ожидают, что их представители будут вести себя благородно и приносить им честь. Лорды по-дружески соперничают друг с другом во вкладе своих агентов в общее дело. Например, если ополчение Глубоководья окажется решающим фактором в разгроме армии противника, Публичный Лорд Глубоководья Лаэраль Среброрукая непременно упомянет этот факт на следующем Собрании лордов.

Лидерство и структура фракции

Каждый член Альянса лордов имеет официального представителя в руководящем органе фракции — Совете лордов. Обычно это правитель поселения. При необходимости представитель может выбрать замещающее его доверенное лицо.

Несколько раз в год представители встречаются на Собрании лордов. Такие совещания проводятся примерно в то же время, что и праздники, знаменующие смену сезонов. Члены альянса по очереди принимают Собрания, при этом предпочтение отдаётся городам, в которых для этого есть достаточно большие (и безопасные) площадки. Во времена кризисов вроде войн или каких-либо катастроф может быть созвано чрезвычайное собрание.

Члены альянса

Ниже описаны некоторые члены Альянса лордов и их представители в Совете лордов. Время от времени к фракции присоединяются новые члены, а старые могут покидать её или быть исключёнными.

Амфаил. Соперничающий с Длинным Седлом за звание самого маленького поселения альянса, Амфаил известен более всего тем, что является местом отдыха для скучающих дворян Глубоководья. Мелкие семейные распри как и незначительные катастрофы, вызванные неприкрытой халатностью высокомерных аристократов — это нормальные ежедневные явления в Амфаиле, От Амфаила в Совете лордов выступает Лорд-Хранитель Даунер Илзиммер, но его, как и большинство дворян города, мало интересуют вещи, не угрожающие его комфортной жизни.

Врата Балдура. Грандиозные Врата Балдура — один из самых значимых торговых портов на побережье Мечей. Огромное влияние Великого Герцога Ульдера Рэйвенгарда в Совете лордов отражает это. В этом городе преступники, культисты и разложение имеют столько же, если не больше, власти, что и дворяне. Вратам Балдура частенько требуется помощь Альянса лордов для поддержания порядка внутри городских стен.

Кинжальный Брод. Леди Морвен Кинжальный Брод управляет маленьким, окружённым стенами, а также равнинами и пастбищами одноимённым городом. Это важная остановка для караванов, идущих в Глубоководье или Врата Балдура — место для отдыха и пополнения припасов, что делает Кинжальный Брод жизненно важным членом альянса. Кинжальный Брод — это идиллический город, на который равняются поселения Севера, с оживлёнными тавернами и веселыми праздниками, собирающими посетителей со всей округи.

Длинное Седло. Длинное Седло — это неприметная деревушка скотоводов, мясников и куз-



Амфаил



Врата Балдура



Кинжальный Брод



Длинное Седло



Мирабар



Мифриловый Зал



Невервинтер



Серебристая Луна



Глубоководье



Яртар

нецов, знаменитая живущей здесь семьёй волшебников Харпел. Поселение в Альянсе лордов представляет Дауэлл Харпел, хотя волшебник проявляет мало интереса к делам других городов и редко выступает на собраниях.

Мирабар. В Мирабаре — древнем городе, частично построенном под землёй — основными жителями являются люди и дварфы. Город живёт за счёт шахт с драгоценными камнями, а его Маркиз, Селин Рамур изворачивается как может, чтобы добиться от Альянса лордов ресурсов для защиты огромных богатств Мирабара.

Мифриловый Зал. Мифриловый Зал — это родовой дом знаменитого дварфского клана Боевого Молота. Несмотря на статус члена Альянса, он является скорее крепостью, чем поселением и имеет туннели, скрытые глубоко под своими шахтами и ведущие к другим дварфским владениям. Крепость представляет королева Дагнаббет Путебородая. Будучи решительным лидером и свирепой воительницей, она уверенно поддерживает членство Мифриловго Зала в Альянсе лордов, несмотря на нежелание других дварфских поселений присоединиться к фракции. Представителем королевы в Совете является посол Коннерад Храбрая Наковальня.

Невервинтер. Город Умелых Рук не понаслышке знает об угрозах, ради борьбы с которыми и был создан Альянс лордов. Невервинтер на протяжении всей своей истории боролся с древними чудовищами, агентами Тэя, дьяволами из Девяти Преисподних и многими другими опасностями. Этот город называет своим домом серьёзный и выносливый народ. Нынешний лорд-защитник города Дагульт Неверэмбер пользуется уважением жителей Невервинтера.

Серебристая Луна. Мирный город Серебристая Луна служит оплотом для учёных, охотников за сокровищами и всех, кто ищет убежища от суровых реалий Севера. Это знаменитое прибежище Арфистов, известное своими школами, святилищами и большой библиотекой. Нынешний лидер города, лорд Метраммар Эйрасам — грубый тактик, представляющий Серебристую Луну в Совете лордов, однако её официальным представителем является предшественник Метраммара — мудрый лорд Таерн Клинкорог.

Глубоководье. Многие жители Глубоководья становятся агентами Альянса лордов, чтобы представлять не город в целом, а скорее одного из его множества алчных лордов. Со своей стороны, Публичный лорд Глубоководья Лаэраль Среброрукая использует шпионов, чтобы оценивать посещающих город искателей приключений. Те из них, кто проявит потенциал, получают от городской стражи предложение выполнять задания для Альянса лордов.

Яртар. Яртар — укреплённый городок, который известен впечатляющей постройкой барж и ежегодной ярмаркой найма. Последняя привлекает искателей приключений и покровителей со всего Севера. Город возглавляет, а также представляет его в Альянсе лордов Речная Баронесса Нестра Рутиол — коварная и хитрая аристократка. Её мстительные козни и мелкие распри именно те внутренние раздоры, которые ограничивают потенциальное влияние Яртара в Альянсе.

Награды за очки Славы

Персонажи обретают славу в Альянсе лордов, предотвращая попытки сил зла захватить Север, а также расширяя влияние поселений-участников фракции. По мере роста очков Славы персонажи получают доступ к различным наградам, как указано в таблице «Слава в Альянсе лордов». Если ваша кампания не использует Славу, решение о том, получат ли персонажи эти награды и при каких условиях, остаётся за Мастером.

Слава в Альянсе лордов

Очки Славы	Награда
3+	Дворяне из Амфаила, Кинжального Брода и Яртара по умолчанию Дружелюбны к вам.
5+	Находясь в поселении Альянса, дворяне которого по умолчанию Дружелюбны к вам, вы можете покупать у интенданта фракции зелья и *Свитки заклинаний* с 10-процентной скидкой. Купленный с этой скидкой *Свиток заклинания* может содержать заклинание 3-го уровня или ниже.
10	Когда счёт ваших Очков славы впервые достигает 10, ваш лорд дарит вам один случайный Необычный магический предмет.
15+	Дворяне из Длинного Седла, Мирабара и Невервинтера по умолчанию Дружелюбны к вам.
25+	В любом поселении Альянса лордов вы можете попросить заклинателя сотворить для вас бесплатно заклинание *Послание [Sending]*, сделав его целью представителя фракции.
30+	Дворяне из Врат Балдура, Мифрилового Зала, Серебристой Луны и Глубоководья по умолчанию Дружелюбны к вам.
40	Когда счёт ваших Очков славы впервые достигает 40, ваш лорд дарит вам один случайный Редкий магический предмет.
50+	Вы можете попросить аудиенции у любого представителя Альянса лордов. Кроме того, вы можете запросить отряд до трёх **Рыцарей [Knight]**, чтобы он сопровождал вас на одном задании. После использования этой награды вы не сможете сделать это вновь, пока счёт ваших очков Славы не будет повышен.

Персонажи, состоящие в Альянсе лордов

Агенты Альянса — это гордые воины, талантливые маги и дипломаты с подвешенным языком. Они преданы своей фракции, а также искусны в бою, слежке и умении намекать.

Привилегии членов фракции

Если вы являетесь членом Альянса лордов, вы получаете следующие преимущества.

Затраты на существование. В поселении альянса, которое вы представляете, вам положено Богатое существование, а в других поселениях фракции — Комфортное.

Скакуны и амуниция для них. Вы получаете скакуна стоимостью не более 75 ЗМ, например, Ездовую лошадь [Riding Horse], и Ездовое седло.

Безделушка. Совершите бросок по таблице «Безделушки Альянса лордов», чтобы определить, какую безделушку вы получили за членство в этой фракции.

Безделушки Альянса лордов

1к6	Безделушка
1	Лоскут знамени разбитой армии
2	Упряжь и уздечка, на которых выгравирована кличкой знаменитого скакуна
3	Сломанное лезвие меча, участвовавшего в исторической битве
4	Левая перчатка пропавшего при загадочных обстоятельствах лорда
5	Игрушечные лошадка и рыцарь на шарнирах
6	Наплечник с гербом неизвестного лорда

Геральдика Альянса лордов

У каждого члена фракции есть уникальный герб, который обозначает его как члена дома и отражает его репутацию. Геральдические элементы изображаются на доспехах, гербовых накидках и знамёнах.

Создание герба

Вы можете создать собственный герб, используя следующую информацию. Герб состоит из четырёх частей.

Щит. Щит — это основная форма герба, например, квадрат, овал, алмаз или ромб. Форма может быть уникальной как у суженного щита Глубоководья.

Деление. Деление — это способ разделения щита. Деление может быть сплошным, пополам, на три или четыре части, по диагонали, шахматным и так далее.

Фигуры. На герб могут быть добавлены одна или несколько фигур — знаков, связанных с репутацией лорда. Обычно это оружие, доспехи, чудовища, цветы, растения, небесные объекты и музыкальные инструменты.

Тинктуры. Наконец, герб выделяется среди других своими тинктурами — материалами и цветами, используемыми в щите и фигурах. Традиционные тинктуры представляют собой различные цвета и металлы (например, золото или серебро), но более причудливые используют магические иллюзии, чтобы создать щиты, словно сделанных из чистого сияния, призматического света или густых теней.

Особое сооружение

Члены Альянса лордов могут добавить следующее особо сооружение к своим Бастионам.

Дворянские покои Альянса лордов

Сооружение Бастиона 9-го уровня

Требования: Членство в Альянсе лордов
Размер: Просторное
Наёмники: 1
Приказ: Вербовка

Вы содержите роскошные покои, достойные правителей таких городов как Невервинтер, Глубоководье или Врата Балдура. Ваш наёмник является дворецким, заботящемся о нуждах постояльца.

После завершения Долгого отдыха в ваших Дворянских покоях вы получаете Героическое вдохновение.

Вербовка: Гость-дворянин. Когда вы отдаёте своим Дворянским покоям приказ Вербовка, вы не пребываете в них 14 дней, вместо этого заселяя туда дворянина из поселения, принадлежащего к Альянсу лордов. Бросьте любую кость. Если выпало нечётное число, ваше приглашение не принимается, вы не получаете преимущество от отданного приказа. Если выпало чётное число, на ваше приглашение откликается дворянин из выбранного поселения, прибывая в ваш Бастион через 7 дней и оставаясь в нём ещё на 7 дней.

Гость рассказывает о событиях и жителях своего родного поселения, открывая вам местонахождение любого знакомого вам существа, если оно находится в пределах 50 миль от поселения, из которого прибыл дворянин, если существо не скрыто магией и не содержится в месте, которое Мастер считается неизвестным для сплетника. Если дворянину известно местонахождение интересующего вас индивида, он также расскажет вам, где это существо находилось в течение 7 дней до отправления гостя в ваш Бастион.

Знатный гость не будет защищать ваш Бастион при нападении и немедленно отправится восвояси.



Работая на Альянс лордов, вы имеете некоторые привилегии вроде роскошно обставленных знатных покоев



Орден перчатки

Орден перчатки — это сообщество верных борцов за справедливость, которые посвятили себя выслеживанию зла и его уничтожению. Члены фракции должны действовать с честью, быть бдительными в своих взглядах на мир и ревностными в отстаивании своих убеждениях. Более того, они должны всегда следить за тем, чтобы в их сердце не поселилась порча.

Большинство рыцарей ордена носят тяжёлые доспехи, многие вооружены сияющими клинками или булавами, и каждый с гордостью носит свой священный символ в бою. Они воплощают нравственность ради нравственности и служат воплощением идеалов храбрости и благочестия для простых людей, которых защищают. Достойный рыцарь ордена рискнёт всем, чтобы спасти соратника по фракции или выполнить важное задание. Но рыцари также признают, что ревностная приверженность идеалам может привести к фанатизму, а потому предостерегают друг друга от отклонения с пути добра.

Члены ордена следуют определённому своду убеждений — Кодексу весов и тяжестей. Они преданы определённому божеству-покровителю, обычно это добрый бог, такой как Хельм, Тир или Торм. И, конечно же, рыцарь ордена защищает своих спутников. Для этой фракции величайшее оружие против зла — вера. Вера в себя, в своего бога и в своих друзей.

Цели и деятельность

Когда дело касается сил зла, Орден перчатки бдителен и держит оружие наготове. Его рыцари используют все доступные ресурсы, среди которых вооружённая разведка, магическое прорицание и коммуникация с высшими силами. Чтобы иметь возможность стремительно выступать против сил зла, члены фракции поддерживают на приграничных землях укреплённые крепости, содержат хорошо укомплектованные оружейные и ежедневно тренируются, чтобы всегда быть на пике своей формы.

Орден перчатки стремится не только расширить границы справедливого общества, но и поддерживать правосудие на землях, где оно уже устоялось. Рыцари ордена укрепляют своё присутствие, создавая отделения — крепости и твердыни, из которых члены фракции отправляются на задания.

В соответствии с поручением действовать быстро и жёстко рыцари ордена никогда не бывают ни скрытными, ни осторожными. На самом деле многие из них считают любой обман или хитрость трусостью, недостойной члена их фракции. «Действовать правильно никогда не стыдно» — известная аксиома, поощряющая рыцарей служить ордену открыто.

Орден делает упор на возмездие, а не на превентивные меры. Его рыцари не пытаются предугадать, где зло поднимет свою голову, или предотвратить его, считая попытки предупредить злодеяния даже с благими намерениями — первым шагом к тирании. Как гласит одна из строк Кодекса весов и тяжестей, члены фракции должны стремиться «наказывать злые деяния, но не злые мысли». Орден настаивает на личной свободе, считая, что каждый, независимо от своего прошлого или окружения, может придерживаться морали и действовать благородно, если ему предоставят выбор.

Кодекс весов и тяжестей

Чтобы вершить суд быстро и уверенно, Орден перчатки опирается на обширный список преступлений и наказаний — Кодекс весов и тяжестей. Он определяет, какие деяния считаются преступлениями против фракции («весы») и как именно следует за них наказывать («тяжести»).

Письменная версия Кодекса доступна в каждом отделении Ордена перчатки. Однако, как известно каждому рыцарю, злодеи не будут терпеливо ждать, пока служитель закона заглянет в свои записи. Таким образом, чтобы быть посвящённым в орден, каждый претендент в рыцари должен выучить Кодекс наизусть и рассказать его на глазах у других членов фракции.

Роль в войне

Во времена войны армия ордена — одни из самых крепких и уверенных солдат на побережье Мечей. Города-государства и малые государственные образования призывают фракцию, чтобы та помогла им в их кампаниях против несправедливости. Однако орден предоставляет свои услуги только в конфликтах добра и зла. Выбирать сторону в сложных моральных распрях или мелких территориальных спорах рыцари не любят.

Ветераны ордена не только служат пехотинцами в своих отрядах, но также могут выступать в роли сержантов или командиров в других. Солдаты редко перечат приказам рыцаря фракции, поскольку многие знают, что его лидерство и искусное владение тактикой — та самая разница между хаосом поражения и славной победой.

Лидерство и структура фракции

Орден перчатки — это новая фракция, жаждущая действий. Он не принимает приказов ни от каких правительств или храмов, хотя и высоко ценит мнение духовенства.



Иерархия

Рыцари, совершающие акты великой доблести, повышают звания в таком порядке: рыцарь стражи (низший ранг), рыцарь знамени (второй ранг), рыцарь справедливости (третий ранг) и рыцарь подразделения (высший ранг). Рыцарь может пропустить одно или несколько званий, хотя это и бывает редко.

Члены фракции обязаны уважать и подчиняться вышестоящим. Наказание за невыполнение этого требования — исключение из Ордена. Эта строгость работает в обе стороны: если выясняется, что рыцарь, имеющий высокое звание, злоупотребляет своим положением, его судят в собственной судебной системе ордена — Суде справедливости — и сурово наказывают.

Суды и правосудие

Орден перчатки судит злодеев кратко, а наказывает безотлагательно. Чтобы определить наказание, рыцари обращаются к Кодексу весов и тяжестей или, в случае сомнений, используют заклинания вроде *Общения [Commune]*, чтобы попросить совета у божества (обычно Тира или Торма). Преступника арестовывают только в самых морально неоднозначных ситуациях. Задержанные подозреваемые доставляются в ближайшее подразделение фракции для участия в Суде справедливости.

На нём совершаются допросы, в том числе перекрёстные и последующие расследования. Чтобы установить факты и определить совершённые неправомерные действия, рыцари правосудия используют магию, например, заклинание *Область истины [Zone of Truth]*. Подозреваемые, которые не были осуждены в течение декады, отпускаются на свободу.

Рыцари правосудия следят за другими рыцарями и остальной деятельностью ордена, выискивая признаки развращения и фанатизма.

Подразделения, лидеры и вера

Базы Ордена перчатки называются подразделениями. Именно в Западном Сердцеземье располагается больше всего подразделений фракции, но рыцари основывают новые по мере роста влияния ордена.

Каждым подразделением руководит рыцарь подразделения, который, в свою очередь, подчиняется высшему судье. Текущим высшим судьей является опытный человек-паладин по имени Ардрия Правоглевия, которая курирует строительство новой штаб-квартиры ордена, замка Инветрий в Эльтуреле.

Управляющим органом Ордена перчатки выступает трибунал — Праведная Длань. В его состав входят высший судья (которого иногда называют «большим пальцем перчатки») и четыре ветерана-рыцаря подразделения, называемых высшими чемпионами («пальцами перчатки»). Исторически четыре высших чемпиона избирались из верхних эшелонов четырёх самых выдающихся верований Ордена: церквей Хельма, Хоара, Торма и Тира, последователи которых и основали фракцию.

Награды за очки Славы

Персонажи обретают славу в Ордене перчатки, сражаясь со злом или выполняя задания этой фракции. По мере роста очков Славы персонажи получают доступ к различным наградам, как указано в таблице «Слава в Ордене перчатки». Если ваша кампания не использует Славу, решение о том, получат ли персонажи эти награды и при каких условиях, остаётся за Мастером.

Слава в Ордене перчатки

Очки Славы	Награда
3+	Вы можете бесплатно останавливаться в любом подразделении Ордена перчатки, что обеспечивает вам Скромное существование.
5+	Вы получаете почётный титул рыцаря стражи. Покровители и священники любого храма или святилища Хельма, Хоара, Торма или Тира по умолчанию Дружелюбны к вам.
10	Когда счёт ваших Очков славы впервые достигает 10, орден дарит вам один случайный Необычный магический предмет из категории «Доспехи», «Кольца» или «Оружие».
15+	Вы получаете почётный титул рыцаря знамени. Заклинатели в любом храме или святилище, чьи священники по умолчанию Дружелюбны к вам, будут бесплатно сотворять для вас заклинания 2 уровня или ниже.
25+	Когда вы посещаете храм, священники которого по умолчанию Дружелюбны к вам, вы можете призвать 1к4 **Рыцарей [Knight]**, чтобы они оказывали вам подмогу в течение 10 дней. После использования этой награды вы не сможете сделать это вновь, пока счёт ваших очков Славы не будет повышен.
30+	Вы получаете почётный титул рыцаря справедливости. Покровители и священники любого храма, святилища или другого постоянного места присутствия божества, связанного с добрым планом бытия, по умолчанию Дружелюбны к вам.
40	Когда счёт ваших Очков славы впервые достигает 40, орден дарит вам один случайный Редкий магический предмет из категории «Доспехи», «Кольца» или «Оружие».
50+	Вы получаете почётный титул рыцаря подразделения. Если вы или кто-то из ваших союзников погибнет, а тело будет доставлено в храм, священники которого по умолчанию Дружелюбны к вам, члены ордена сотворят заклинание *Воскрешение [Resurrection]*, целью которого будет умерший. Первое использование этой награды бесплатно. В последующие разы вы должны предоставить любые Материальные компоненты, которые обычно поглощаются этим заклинанием.

Персонажи, состоящие в Ордене перчатки

Орден перчатки прежде всего привлекает добрых Жрецов и Паладинов. Однако любой, кто поклоняется праведному богу и заинтересован в борьбе со злом, может подать прошение о рыцарстве. Воины и Монахи часто демонстрируют дисциплину, ожидаемую от рыцарей ордена. Барды (с лёгкостью запоминающие Кодекс весов и тяжестей) и Следопыты (чьи практические навыки выживания позволяют им зайти далеко в дикие земли беззакония) также могут оказаться в ряду членов фракции.

Рыцари Ордена перчатки часто обучены религиозным обычаям, законам или военным тактикам. Персонажи с предысториями Послушник, Стражник и Солдат также хорошо вписываются в эту фракцию.

Привилегии членов фракции

Если вы являетесь членом Ордена перчатки, вы получаете следующие преимущества.

Безделушка. Совершите бросок по таблице «Безделушки Ордена перчатки», чтобы определить, какая безделушка досталась вам за пребывание в ордене.

Облачения. Вы получаете Священный символ и накидку с символом Ордена перчатки.

Безделушки Ордена перчатки

1к6	Безделушка
1	Тяжёлое как свинец белое перо
2	Пустой флакон из витражного стекла
3	Один конус благовоний с золотой крошкой
4	Шелковая повязка на глаза
5	Одна половина кандалов
6	Потускневшее кропило

Высшее призвание

Говоря о высшем призвании, рыцари Ордена перчатки подразумевают под ним особый способ следования креду фракции и претворения его в жизнь. Оно является к рыцарям через божественные откровения, послания высших сил или знамения, пришедшие во время или после важных событий.

Высшее призвание рыцаря кратко излагается в пословице, называемой изречением рыцаря. Например, член фракции, стремящийся разрушить системы угнетения, может провозгласить следующее изречение: «Обезоружь тех, кто несправедливо обезоруживает других». Рыцари часто украшают своим изречениями своё оружие или доспехи.

Хотя высшее призвание рыцаря обычно индивидуально, его могут разделять многие другие члены фракции. Рыцари со схожими высшими призваниями часто собираются в одних подразделениях.

Далее перечислены некоторые примеры высших призваний:

- Уничтожать лидеров культов, глав преступных синдикатов и других злобных хитрецов.
- Помогать Небожителям в их войне против Исчадий.
- Находить нуждающихся и помогать им найти свой путь.
- Добиваться высоких должностей, чтобы выявлять могущественных злодеев.
- Строить и поддерживать крепость ордена.
- Совершенствоваться в добродетелях, которым должен следовать каждый.

Особое сооружение

Члены Ордена перчатки могут добавить следующее особое сооружение к своим Бастионам.

Турнирное поле Ордена перчатки

Сооружение Бастиона 9-го уровня

Требования: Членство в Ордене перчатки
Размер: Просторное
Наёмники: 1
Приказ: Усиление

Турнирное поле Ордена перчатки — это размеченная область для поединка между двумя вооруженными соперниками. Здесь также есть место для зрителей.

Ваш наёмник — это **Рыцарь [Knight]**, чьё мировоззрение совпадает с вашим. Если в вашем Бастионе нет сооружений для его размещения, он живёт ближайшей к вашему Бастиону таверне или поселении. Этот рыцарь не является Защитником Бастиона, но если ваш Бастион атакуют, наёмник уменьшает на 1 количество костей, которые вы бросаете, чтобы определить, сколько Защитников Бастиона погибло в атаке.

Усиление: Проведение турнира. Когда вы отдаёте этому сооружению приказ Усиление, вы проводите в своём Бастионе турнир. На то, чтобы весть об этом событии дошла до ближайших поселений, нужно 7 дней, и столько же на то, чтобы участники добрались до вашего Бастиона и приняли в турнире участие. Вы должны потратить 2000 ЗМ на призы. По завершении турнира счёт ваших очков Слава в Ордене перчатки увеличивается на 1.



Рыцари, участвующие в конном поединке, развлекают шумную толпу на Турнирном поле Ордена перчатки.



Рыцари Пурпурного дракона

Вот уже несколько столетий Рыцари Пурпурного дракона защищают королевство Кормир. Но десятилетие назад под руководством духа древнего аметистового дракона Элденсера они претерпели трансформацию. Элденсер был учёным, изучавшим мультивселенную, и в своих путешествиях он видел, как существа заключают союзы с драконами в мире Кринн. Вдохновлённый увиденным, мудрец призвал других аметистовых драконов в Кормир и убедил их объединиться со здешними Рыцарями Пурпурного дракона, чтобы защищать королевство, набираясь новых знаний и впечатлений. Теперь члены фракции верхом на своих новых союзниках летают по всему Фаэруну, чтобы противостоять врагам королевства, охотиться на аберрантных чудовищ и исполнять волю благородной королевы Кормира, Рэдры.

Цели и деятельность

Главнейшая обязанность Рыцарей Пурпурного дракона — защищать Кормир и исполнять пожелания его правительницы, королевы Рэдры. Они возглавляют армии королевства, защищают его крепости и представляют его и корону повсюду на Фаэруне. Многие путешествуют по миру в качестве странствующих рыцарей, помогая нуждающимся и разыскивая потенциальных оруженосцев.

Союзники рыцарей — аметистовые драконы — имеют собственные цели. Прежде всего они ищут новые впечатления. Их любознательность побуждает их исследовать и собирать знания не только на Ториле, но и по всей мультивселенной. Драконы испытывают особую ненависть к аберрациям и вместе со своими рыцарям выполняют задания по охоте на таких существ и их уничтожению.

Вместе Рыцари Пурпурного дракона и их драконы-партнёры противостоят Культу дракона, выискивая и уничтожая тайные ячейки, когда это возможно.

Лидерство и структура фракции

Система рангов у Рыцарей Пурпурного дракона достаточно проста. Лидером организации является Великий рыцарь. Сейчас это Данстан Кормерил, занимающий свой пост с момента реформирования фракции десять лет назад. Ему помогает и советует дух Элденсера, обитающий внутри магического меча Великого рыцаря. Поскольку у Данстана нет живого партнёра-дракона, он не может путешествовать по Фаэруну так же свободно как другие рыцари, а его обязанности удерживают его в Пурпурной вершине — крепости рыцарей в Сузейле.

Великому рыцарю помогает совет из двенадцати Высших рыцарей — опытных воинов, чья верность Кормиру не подлежит сомнению. Они ведут в бой других рыцарей своего королевства.

Большинство членов фракции — просто рыцари, не имеющие отдельного ранга. И хотя каждый стремится стать Высшим рыцарем, удаётся это лишь немногим. Задания им поручает Великий рыцарь или королева, а в перерывах между ними члены фракции странствуют. Рыцари путешествуют по Кормиру или там, куда их приведёт свой дракон, принося справедливость угнетённым, защищая слабых и продвигая цели своего королевства.

Рыцари-новички носят такое звание в течение года и одного дня. В это время они выполняют приказы других рыцарей и постигают искусство езды верхом на драконе. Однако фракция малочисленна, поэтому новичкам часто приходится проявлять себя, отправляясь на опасные задания, имея в качестве союзников лишь своих драконов и других искателей приключений.

Рыцари Пурпурного дракона иногда берут себе оруженосцев — будущих рыцарей, которые пока не заслужили партнёра-дракона.

Принятие пурпура

Тот, кто хочет вступить в ряды Рыцарей Пурпурного дракона или, как говорят в Кормире, «принять пурпур», должен привлечь внимание рыцаря и напроситься в его оруженосцы. Для граждан

Аметистовые драконы

Аметистовые драконы описаны в *«Сокровищнице драконов Физбана»*, где также приведены их блоки статистики и дополнительная информация об Элденсере. Этот вид — самый могущественный из самоцветных драконов. В то время как цветные драконы обычно являются злыми, а металлические — добрыми, самоцветные драконы обычно нейтральны. Они проходят через те же стадии роста, что и другие драконы (змеёныш, молодой, взрослый, древний), но их способности к сотворению заклинаний носят психонический характер. Оружие дыхания аметистового дракона — это бусина взрывающейся гравитационной силы. Аметистовые драконы могут дышать под водой и плавать с огромной скоростью.



Кормира это относительно просто: амбициозный претендент, пришедший в Пурпурную вершину в Сузэйле, обычно быстро сможет привлечь внимание члена фракции. Но легенда о Рыцарях Пурпурного дракона в последние годы разлетелась по всему миру, и теперь многие от долины Ледяного Ветра до самого Калимшана мечтают рассекать небеса Фаэруна верхом на аметистовом драконе. Для таких желающих поиск рыцаря может стать непростым заданием.

Члены фракции сами решают, кого взять в оруженосцы. Большинство рыцарей ожидают, что ученик продемонстрирует боевые навыки, храбрость, готовность подчиняться приказам и чуткое понимание того, что хорошо, а что плохо. Рьяных кандидатов больше, чем аметистовых драконов, поэтому отбираются только лучшие. Принимать оруженосца, которому уже отказал другой рыцарь — плохая примета, а потому лишь немногие продолжают попытки заслужить рыцарское звание после отказа.

Обычно оруженосцы тренируются несколько лет, прежде чем повысить свой ранг, но этот период можно сократить, если они смогут доказать свою храбрость, мастерство и характер в чрезвычайных обстоятельствах. Но прежде чем оруженосец сможет стать Рыцарем Пурпурного дракона, его должен выбрать своим наездником аметистовый дракон. Выбирают не каждого, и те, кому не повезло, часто теряют дух и бросают попытки заслужить своё место во фракции. Другие же не сдаются и продолжают служить фракции в качестве оруженосцев или управляющих в надежде, что однажды они будут выбраны драконом.

Дракон и рыцарь

Отношения между рыцарем Пурпурного дракона и его партнёром-драконом сложны и глубоки. Аметистовые драконы — телепаты; они без проблем читают мысли своих партнёров и передают им свои. Каждый рыцарь Пурпурного дракона знает, что между драконом и его наездником не может быть секретов, если они оба хотят преуспеть — в конечном итоге пара узнаёт друг о друге всё.

Аметистовые драконы исключительно сильны. Рыцарь Пурпурного дракона обычно гораздо менее грозен, чем тот, на ком он летает. Но наездник обладает храбростью, амбициями и надеждой — качествами, которые вызывают восхищение у аметистовых драконов. Лучшие из пар стратегически используют сильные и слабые стороны друг друга. В бою с особо опасным врагом рыцарь, скорее всего, позволит дракону быть главным. Когда ситуация требует дипломатии, а присутствие дракона могут воспринять как угрозу, они меняются местами.

Рыцари Пурпурного дракона используют уникальные способности своих партнёров не только во время столкновений. Например, поскольку аметистовые драконы могут дышать под водой и плавать с большой скоростью, многие члены фракции разбивают временные лагеря в подводных гротах или скрытых озёрах, доступ к которым возможен только через затопленные туннели. Великий рыцарь даже построил для других рыцарей тайное убежище в Драконьем озере — небольшом море на южном побережье Кормира.

Награды за очки Славы

Персонажи обретают славу среди Рыцарей Пурпурного дракона, побеждая Аберраций и членов Культа дракона, защищая Кормир от врагов и помогая аметистовым драконам. По мере роста очков Славы персонажи получают доступ к различным наградам. Если ваша кампания не использует Славу, решение о том, получат ли персонажи эти награды и при каких условиях, остаётся за Мастером.

Слава у Рыцарей Пурпурного дракона

Очки Славы	Награда
3+	Рыцари Пурпурного дракона предоставляют вам бесплатное Комфортное существование в Пурпурной Вершине, крепости фракции в Сузейле.
5+	Вы можете нанимать наёмников из Кормира за половину обычной стоимости.
10	Когда счёт ваших Очков славы впервые достигает 10, Рыцари Пурпурного дракона дарят вам Необычный магический предмет из категории «Доспехи» или «Оружие».
15+	Вам присваивают почётное звание рыцаря Кормира. Королевская семья Кормира по умолчанию Дружелюбна к вам.
25+	Аметистовые драконы по умолчанию Дружелюбны к вам.
30+	Вы можете отдать приказ отряду из 1к6 **Рыцарей [Knight]** помочь вам в задании или выполнить одну задачу, которая не противоречит основным принципам Рыцарей Пурпурного дракона. После использования этой награды вы не сможете сделать это вновь, пока счёт ваших очков Славы не будет повышен.
40+	Вам доверяет Великий рыцарь Рыцарей Пурпурного дракона, который делится с вами секретами и предоставляет различную информацию.
50+	Вас просят присмотреть за яйцом аметистового дракона до его вылупления. Кроме того, вы можете попросить Высшего рыцаря оказать вам существенную услугу, например, организовать частную аудиенцию у королевской семьи. После использования этой награды вы не сможете сделать это вновь, пока счёт ваших очков Славы не будет повышен.

Персонажи, состоящие в рядах Рыцарей Пурпурного дракона

Искатели приключений, стремящиеся вступить в ряды Рыцарей Пурпурного дракона, часто с юных лет испытывали неуёмное желание странствовать или занимались деятельностью, близкой к рыцарству. Во фракцию отлично впишутся персонажи с предысториями Стражник, Матрос или Солдат. Рыцари Пурпурного дракона принимают в свои ряды совершенно различных существ. Главное, чтобы они клялись защищать славный Кормир, а их сердца не были запятнаны злом.

Привилегии членов фракции

Если вы являетесь членом Рыцарей Пурпурного дракона, вы получаете следующие преимущества.

Снаряжение. Вы получаете Воинское Рукопашное оружие, Кавалерийское копьё, комплект Средних или Тяжёлых доспехов и Экзотическое седло.

Безделушка. Совершите бросок по таблице «Безделушки Рыцарей Пурпурного дракона», чтобы определить, какую безделушку вы получили за время пребывания в рядах этой фракции.

Безделушки Рыцарей Пурпурного дракона

1к6	Безделушка
1	Коготь вирмлинга аметистового дракона
2	Обычный фиолетовый кварц, огранённый в форме глаза дракона
3	Сигнальный свисток, слышимый только аметистовыми драконами
4	Яйцо зарянки в янтаре
5	Точильный камень, оставляющий на любом заточенном клинке слабое мерцание
6	Копейная гарда, снятая с убитого соперника в рыцарском турнире

Задания драконов

Прежде чем аметистовый дракон примет оруженосца своим наездником, он может попросить его выполнить героическое задание. Выполнение этого задания служит сигналом о том, что оруженосец достоин уважения дракона и повышения до ранга рыцаря. Такие задания редко бывают простыми. Некоторые аметистовые драконы, ныне ставшие известными, давали одно и то же задание многим оруженосцам, которые в итоге терпели неудачу или даже погибали.

Аметистовый дракон почти никогда не раскрывает подробности задания до того, как проситель согласится выполнить его. Более того, оруженосец, согласившийся выполнить подобное поручение, не может впоследствии принять задание другого дракона.

Некоторые аметистовые драконы предлагают работу и не оруженосцам, что даёт независимым искателям приключений шанс вступить в ряды Рыцарей Пурпурного дракона, не занимаясь тем, чем обычно занимаются новички фракции.

Если ваш персонаж стремится вступить в ряды Рыцарей Пурпурного дракона и получил задание от аметистового дракона, вы можете совершить бросок по таблице «Задания аметистового дракона», чтобы определить, чем именно будет заниматься ваш герой.

Задания аметистового дракона

1к6	Задание
1	«Уничтожь ячейку Культа дракона и принеси мне голову их лидера».
2	«Найди копьё, достойное моего величия».
3	«Отправляйся в другой мир. Возвращайся только тогда, когда сможешь показать мне нечто достойное».
4	«Помехи психической энергии причиняют мне боль. Найди чудовище, вызывающее их, и уничтожь его».
5	«Я жажду увидеть гнездо на вершине красивейшей горы. Отнеси этот аметист в подобное место».
6	«Я чувствую, что где-то в этом мире заблудился фламф. Помоги ему найти его укрытие».

Особое сооружение

Члены Рыцарей Пурпурного дракона могут добавить следующее особое сооружение к своим Бастионам.

Логово аметистового дракона

Сооружение Бастиона 5-го уровня

Требования: Членство в Рыцарях Пурпурного дракона
Размер: Просторное
Наёмники: 1
Приказ: Усиление

Это логово предназначено для аметистового дракона и представляет собой закрытый просторный зал, один из входов в который находится под водой, с бассейном. Наёмник, отвечающий за это сооружение, поддерживает в логове порядок и помогает любым гостящим здесь аметистовым драконам чувствовать себя комфортно.

Усиление: Психическая защита. Когда вы отдаёте этому сооружению приказ Усиление, скрытая драконья сила заполняет логово, позволяя вам обучаться психическому бою. Это обучение проходит 8 часов каждый день на протяжении 7 дней, по завершении которых вы получаете Сопротивление урону Психической энергией. Это преимущество длится 7 дней.



Логово аметистового дракона — это мирное место для тренировок как драконов, так и рыцарей



Красные волшебники

Когда жители Фаэруна думают о Красных волшебниках, большинство представляет себе собрания неживых магов, облачённых в кроваво-красные мантии и владеющих нечестивой тайной магией. Согласно подобным историям, эти отвратительные заклинатели родом из Тэя — адской страны, которой правят параноидальные волшебники, называемые зулкирами, вместе со своими зомбированными прислужниками. Как говорят, Красные волшебники злы ко всему и вся, и относиться к ним следует соответственно.

На деле всё сложнее. Магия восстановила природу Тэя и вернула в него торговлю, несмотря на опасности, исходящие от его могущественного неживого правителя, Сзасса Тэма. Он является личом-некромантом, а также одним из восьми соперничающих зулкиров, власть которого держится на ужасе и жестокости. Пока эти зулкиры, а также возглавляемые ими Красные волшебники не раздражают Сзасса Тэма, им позволено преследовать собственные интересы.

Тем не менее, Красные волшебники имеют и достаточно общего, а именно свои внушительные магические способности и жажду тайной силы. Благодаря этому, они едины, хотя среди лидеров фракции существует соперничество.

Тэйские рыцари

Красным волшебникам из Тэя часто служат один или несколько тэйских рыцарей — проверенных воинов, чьим долгом является защита своих господ. Тэйские рыцари в чём-то похожи на Красных волшебников — те же бритые головы и магические татуировки. Однако они лишены характерной для фракции красной мантии и отдают предпочтение мечу и щиту, а не посоху и свитку. Тем не менее, поскольку знания о тайной магии часто необходимы для защиты подопечных, рыцари обычно обладают внушительными познаниями в волшебстве. Некоторые из них даже используют малые формы магии, чтобы усилить свои боевые навыки.

Цели и деятельность

Красные волшебники — эксперты в вопросах тайной магии. Одни из них служат зулкирам, а другие путешествуют по Фаэруну, собирая волшебные секреты. Красные волшебники часто ищут способы продлить свою жизнь. В прошлом проблемы смертности решались в основном с помощью некромантии, но в последнее время зулкиры начали искать другие методы, например, контракты с дьяволами или архифеями или могущественные Артефакты.

Соперничество между зулкирами проникает во все сферы. Внутри Тэя его скрывают от общественности, чтобы не подвергать сомнению власть правителей. Но за пределами государства это соперничество часто выходит наружу, приводя к битвам между Красными волшебниками на улицах поселений.

Некоторые Красные волшебники покидают Тэй и отказываются от опасных интриг своей родины. Такие странники путешествуют по Фаэруну в поисках магической силы и древних знаний, но не для того, чтобы вернуть их своим хозяевам-зулкирам, а ради собственной выгоды. Многие из этих Красных волшебников становятся посредниками в торговле магическими предметами, финансируя свои путешествия и исследования тайной магии ремеслом и магическими предметами.

Поведение и маскировка

Как следует из названия фракции, Красные волшебники носят мантии соответствующего цвета. В Тэе этот цвет разрешено носить только им. Остальных, посмевших сделать это, ждёт смерть. Большинство Красных волшебников бреют головы и носят на них и лицах заметные магические татуировки. Красные волшебники могут носить аксессуары из серебра, стали или шёлка, однако они не любят вычурности, равно как и не известны своим спиритуализмом или чрезмерной приверженностью традициям и ритуалам. Для членов этой фракции тайная магия — это всё, она важнее любого золота, каждого из богов и всей славы в мультивселенной.

Репутация Красных волшебников идёт впереди них, из-за чего у тех, кто покидает Тэй ради личных целей или просто для выполнения поручений зулкиров, могут возникать трудности. Когда члены фракции покидают своё государство, они часто скрывают свою личность, чтобы избежать преследования. Для Красных волшебников это легко, учитывая их навык в магии — по каждой космополитичной области Забытых королевств под покровом иллюзий ходит неизвестное количество членов этой фракции в совершенно обычной одежде.

Путешествия и торговля

Многие Красные волшебники путешествуют группами, чтобы дополнять разные специализации друг друга, ведь со времён падения Сзасса Тэма ни одна из восьми магических школ не до-



минирует, и они представлены в равной степени. Совместные путешествия также позволяют Красным волшебникам практиковать круговую магию (см. главу 5).

Чтобы финансировать свои приключения, многие Красные волшебники торгуют магическими предметами, а также обыденными товарами, такими как серебро и шёлк. Во многих частях мира члены этой фракции известны присущей им беспощадностью в торговле, а иногда и склонностью к обману с помощью заклинаний. Обычные торговцы проявляют большую осторожность в сделках с Красными волшебниками.

Лидерство и структура фракции

Большинство Красных волшебников происходят из Тэя и служат зулкирам — совету из восьми самых могущественных Красных волшебников, по одному от каждой школы магии. Сзасс Тэм редко покидает свою Цитадель — его самую грозную крепость, расположившуюся на склонах горы Тэй. Другие зулкиры плетут друг против друга интриги, преследуют личные цели и наслаждаются высоким положением соправителей своего государства.

Помимо зулкиров, у Красных волшебников нет официальных званий или иерархии. Неофициально им иногда присваивают один из трёх титулов — ученик, мастер или мудрец, — что отражает их успехи в магии и уважение других Красных волшебников. От учеников ожидается, что на собраниях фракции они будут сливаться с фоном, пока не докажут, что достойны выступать с речами. Мудрецы являются самыми старыми и искусными магами внутри фракции, отвечающими за обучение учеников и выращивание будущих поколений Красных волшебников. Большинство тэйцев — это Мастера, занимающие место между учениками и мудрецами.

Тэйские анклавы

За последние два столетия, работая сообща, тэйские волшебники и купцы создали по всему Фаэруну анклавы — небольшие общины Красных волшебников, специализирующихся на магических предметах и заклинаниях. Правительства разрешали располагать анклавы на своих территориях, потому что те помогали вести прибыльную торговлю. Согласно уставам подобных организаций, земля в пределах их стен является территорией Тэя, и там действуют тэйские законы.

Со временем многие анклавы оказались под осадой или были заброшены. Остальные устояли благодаря искусному ведению переговоров со стороны живших там Красных волшебников или просто потому, что находились достаточно далеко от Тэя, настолько, что даже зловещая репутация Сзасса Тэма ни на что не могла повлиять. Некоторые превратились в чёрные рынки, прикрываемые обычной торговлей в местном поселении.

Но старые разрешения всё ещё имеют юридическую силу, а потому благодаря некоторому убеждению, небольшим уступкам и подаркам нужным правителям в виде мощных магических предметов, в поселениях по всему Фаэруну тэйские анклавы вновь открывают свои двери. Обычно подобное место обнесено стеной и вмещает в себя несколько Красных волшебников, их телохранителей, гарнизон солдат для защиты анклава и демонстрации силы соседнему поселению, а также процветающий рынок магических предметов. Прибыль, приносимая анклавами, отправляется обратно в Тэй и способствует восстановлению государства.

Любому, кто ищет аудиенции у Красных волшебников или стремится стать одним из них, сначала придётся найти ближайший тэйский анклав.

Награды за очки Славы

Персонажи обретают славу у Красных волшебников, выполняя задания фракции, овладевая мощной магией и внося вклад в восстановление Тэя. По мере роста очков Славы персонажи получают доступ к различным наградам, как указано в таблице «Слава у Красных волшебников». Если ваша кампания не использует Славу, решение о том, получат ли персонажи эти награды и при каких условиях, остаётся за Мастером.

Слава у Красных волшебников

Очки Славы	Награда
3+	Вам известно расположение тэйских анклавов по всему Фаэруну, и вы можете входить в них и оставаться там, что обеспечивает вам бесплатное Комфортное существование.
5+	Вы можете купить следующие виды снаряжения у торговцев Тэя за полцены: Магическая фокусировка, Чернила, Писчее перо, Бумага, Пергамент, *Зелье лечения [Potion of Healing]* и *Свиток заклинания* (Заговор или 1-й уровень).
10	Когда счёт ваших Очков славы впервые достигает 10, Красные волшебники дарят вам Необычный магический предмет из категорий Жезл, Посох или Волшебная палочка.
15+	У вас есть Преимущество к проверками характеристик, совершаемым, чтобы повлиять на существо при покупке или продаже магического предмета.
25+	Вы получаете доступ к татуировщику, который может нанести на ваше тело *Тэйские заклинательные татуировки* (см. раздел «Магия тату» ниже).
30	Когда счёт ваших Очков славы впервые достигает 30, Красные волшебники дарят вам Редкий магический предмет из категорий Жезл, Посох, Волшебная палочка или Чудесный предмет.
40+	При подготовке к сотворению Кругового заклинания (см. главу 5) в маленьком городке или более крупном поселении вы можете нанять 1к4 **Магов [Mage]**, которые бесплатно помогут вам. Они прибудут через 1к10 дней. После использования этой награды вы не сможете сделать это вновь, пока счёт ваших очков Славы не будет повышен.
50	Когда счёт ваших Очков славы впервые достигает 50, Красные волшебники дарят вам Очень редкий магический предмет из категорий Жезл, Посох, Волшебная палочка или Чудесный предмет.

Персонажи, состоящие в рядах Красных волшебников

Красные волшебники, вставшие на тропу приключений, служат Сзассу Тэму или одному из других зулкиров. Когда член фракции не выполняет приказы начальства, он ищет источники магической силы и исследует Фаэрун в поисках секретов и знаний.

Типичные Красные волшебники движимы амбициями. Они верны друзьям, надёжным союзникам и самому Тэю. Среди них редко встречается альтруизм, и именно поэтому в таких случаях он выделяется ещё сильнее. Большинство персонажей, состоящих в рядах Красных волшебников, — Волшебники. Изредка среди них встречаются Колдуны и Чародеи.

Хотя тэйские рыцари и не являются настоящими Красными волшебниками, они достаточно часто имеют дело с этой фракцией. Чтобы сыграть за такого рыцаря, рассмотрите возможность получения уровней в классе Воин и выбора подкласса Мистический рыцарь.

Привилегии членов фракции

Если вы являетесь членом Красных волшебников, вы получаете следующие преимущества.

Красные мантии. Вы получаете комплект красных мантий. Пока вы являетесь членом Красных волшебников, каждый день на рассвете эти мантии магически чинятся и чистятся сами по себе.

Безделушка. Совершите бросок по таблице «Безделушки Красных волшебников», чтобы определить, какую безделушку вы заимели, пока были в рядах фракции.

Безделушки Красных волшебников

1к6	Безделушка
1	Сучковатая волшебная палочка из окаменевшего тиса
2	Стеклянная банка с заспиртованным сердцем неизвестного животного
3	Фигурка единорога из обсидиана
4	Игла для тату, сделанная из одной из ваших костей
5	Бронзовый амулет в виде скорпиона
6	Бритва из багровой стали

Магия тату

Красные волшебники часто украшают свои тела татуировками. Многие из этих татуировок декоративные или символические, например, обозначающие приверженность конкретному зулкиру. Однако некоторые из них являются магическими. Они называются Тэйскими заклинательными татуировками и позволяют носителю сотворять заклинание, заключённое в их чернилах.

Тэйская заклинательная татуировка

Чудесный предмет, Необычный (требуется Настройка)

Эта магическая татуировка содержит заклинание 1–3 уровня, выбранное мастером, нанёсшим её. Пока она находится на вашем теле, у вас всегда подготовлено это заклинание, и вы можете сотворить его, используя любые имеющиеся у вас ячейки заклинаний соответствующего уровня. Если у вас есть умение Сотворение заклинаний

или Магия договора, заклинание использует вашу заклинательную характеристику. В противном случае, если заклинание требует спасброска или броска атаки, его Сл спасброска заклинаний 13, а бонус атаки +5. Если ваша Настройка на татуировку прекращается, татуировка исчезает.

Кроме того, вы можете сотворить это заклинание один раз без использования ячейки заклинаний и компонентов. После сотворения заклинания таким образом татуировка исчезает.

Нанесение Тэйских заклинательных татуировок

Тэйское искусство магической татуировки строго охраняется мастерами, практикующими его, поэтому *Тэйские заклинательные татуировки* не могут быть созданы так, как можно создать другие магические предметы. Чтобы научиться наносить *Тэйские заклинательные татуировки*, счёт ваших очков Славы у Красных волшебников должен быть больше 50.

Чтобы нанести подобную татуировку, вы владеть навыком Тайная магия и Инструментами каллиграфа, а заклинание должно быть подготовлено каждый день нанесения. У вас также должны быть под рукой все Материальные компоненты, требуемые для сотворения заклинания. Если заклинание расходует Материальные компоненты, то они расходуются, когда вы завершаете татуировку. Нанесение *Тэйской заклинательной татуировки* требует столько же времени и монет, сколько требуется для создания *Свитка заклинаний* того же уровня.

Особое сооружение

Состоящие в рядах Красных волшебников могут добавить следующее особое сооружение к своим Бастионам.

Некрополь Красных волшебников

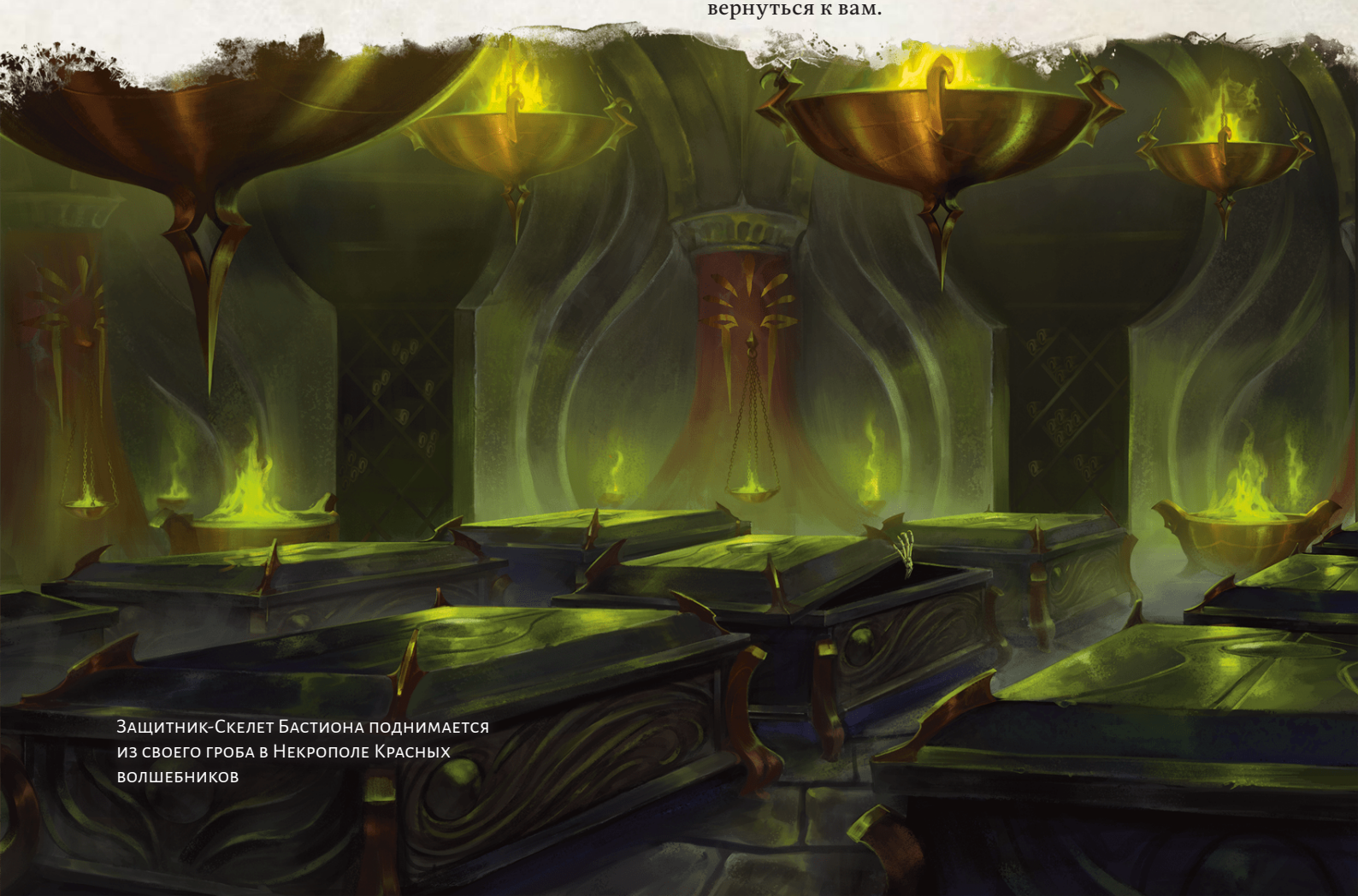
Сооружение Бастиона 5-го уровня

Требования: Членство в Красных волшебниках, умение использовать Заклинательную фокусировку
Размер: Вместительное
Наёмники: 1
Приказ: Вербовка

Красные волшебники защищают свои крепости с помощью прислужников-Нежити. Некрополь Красных волшебников может вместить до восьми Защитников Бастиона.

Набор: Защитники-Нежить. Каждый раз, когда вы отдаёте этому сооружению приказ Вербовка, здесь создаётся не более четырёх Защитников-Нежити Бастиона, которые укрываются в склепах и погребальных залах вашего Некрополя Красных волшебников. Вы не можете отдавать этому сооружению приказ Вербовка, если оно полностью занято.

Отслеживайте количество потерянных вами Защитников-Нежити Бастиона и вычитайте их из вашего списка Защитников Бастиона. Когда Защитник-Нежить Бастиона оказывается уничтожен, он возвращается в ваш Некрополь Красных волшебников через 14 дней. Если это сооружение закрыто или полностью занято, он не сможет вернуться к вам.



Защитник-Скелет Бастиона поднимается из своего гроба в Некрополе Красных волшебников



Жентарим

Жентарим, также известный как Чёрная сеть, — это не имеющий чёткой организации союз торговцев, наёмников и разного рода преступников. Когда каравану нужно сопровождение, дворянину — телохранители, а городу — солдаты, Жентарим предоставляет наиболее искусных бойцов, каких только можно нанять за деньги. Женты совсем не против, если груз сомнителен, а цель вызывает вопросы: если можно заработать, члены фракции возьмутся почти за что угодно.

Агенты Жентарима считают себя частью большой семьи, и членство в этой организации сопряжено с преимуществами и, конечно же, с некоторым напряжением, как это бывает у родственников. Фракция разделяет ресурсы и охрану, но также признаёт личные амбиции и поощряет их, предоставляя своим членам автономию в преследовании их собственных интересов. Таким образом, Жентарим практикует меритократию: преуспевающие в своих частных делах, преуспевают и во фракции. Но горе тем, чьи личные цели будут конфликтовать с интересами Жентарима, ибо верные жентам отвечают на предательство очень сурово.

Пять самых известных фактов о Жентариме

Любой житель Фаэруна, если он, конечно, не вчера родился, знает о Жентариме следующее:

- Если нужно что-то незаметно переместить, воспользуйтесь услугами наёмников Жентарима.
- Жентарим считает себя одной большой семьёй. Если вы обидели одного жента, вы обидели каждого жента.
- Если нужно произвести на жента впечатление, монетка-другая будет не лишней.
- Женты гордятся своим оружием и доспехами, зачастую украшенными особыми знаками различия.
- Агенты Жентарима — эксперты в вопросах права. Не пытайтесь обмануть жента.

Жентарим приветствует всех, кого в первую очередь мотивируют деньги. Такое мышление принесло организации дурную репутацию среди других фракций Фаэруна. Исторически сложилось, что именно Арфисты чаще всего конфликтовали с жентами. Но за влиянием Жентарима на политику Фаэруна также пристально следят и члены Альянса лордов и Ордена перчатки. Однако на личном уровне у искателей приключений мало поводов бояться союзников Жентарима, находящихся на заданиях. Нужно всего лишь внимательно читать мелкий шрифт перед подписанием любых контрактов.

Цели и деятельность

Публичная философия Жентарима — это безжалостная предприимчивость. Согласно доктрине фракции, деньги, оставленные на столе, никому не приносят пользы никому и являются лишь пустой тратой драгоценных ресурсов. Согласно этой логике, деятельность жентов исключительно альтруистична. Законы не нарушаются, они лишь используются в полной мере.

На самом деле щупальца Жентарима проникли во многие теневые области и сомнительные начинания: от вымогательства, запугивания и контрабанды до краж в крупных размерах, наёмных убийств и разжигания войн. Женты-ветераны могут уходить в глубокое подполье на месяца, дестабилизируя устоявшиеся структуры власти, или возглавлять оперативные группы агентов низшего ранга в опасных ситуациях.

В местах, где законы слишком сильно ограничивают Жентарим в достижении его финансовых целей, фракция дёргает за нужные ниточки, чтобы изменить эти законы. В некоторых частях Фаэруна Жентарим по факту является властью, поскольку законы уже переписаны под нужды фракции. Так обстоит во многих районах крупных городов вроде Глубоководья и Врат Балдура, а также в фактической штаб-квартире Жентарима — Тёмной Твердыне.

Конечные цели Жентарима неизвестны. Наиболее распространённая теория гласит, что фракция хочет монополизировать торговый протекционизм и стать богатейшей организацией в Фаэруне. Если бы купцы полностью зависели от транспортных сетей Жентарима, он бы контролировал всю мировую торговлю. Но никто не знает, что женты сделают с такой властью, как только получат её в свои руки.

Связи со злыми божествами

Жентарим на протяжении долго времени связан с двумя божествами: Бейном и Цириком. В настоящее время официально фракция не склоняется к какому-либо богу, но эта пара всё ещё находит



множество почитателей среди жентов. Кредо Бейна — господство над слабыми — естественным образом дополняет амбиции властолюбивых членов Жентарима, а хитрость и безжалостность, присущие Цирику, являются в их кругах предпочтительными чертами.

В нынешние времена религиозные женты охотнее контактируют с инфернальными богоподобностями, чем с известными на весь мир богами. Владыки Девяти Преисподних могут похвастаться бесчисленным количеством покровителей, способных продвинуть смертных по социальной лестнице или приумножить их богатство, и многие члены фракции обращаются к таким силам. Среди самых популярных дьявольских покровителей Жентарима Маммон (главный скряга Девяти Преисподних), Фьёрна (правит Флегетосом вместе со своим отцом, Белиалом) и Гласия (дочь Асмодея).

Лидерство и структура фракции

Штаб-квартира Жентарима находится прежде всего в Тёмной Твердыне — цитадели, расположенной в западном Сердцеземье. В долине Тёмной Твердыни есть небольшое ополчение, подчиняющееся местному капитану по имени Сулварн. Но истинным главой замка — и всего Жентарима — является легендарный Перегост, тёмный рыцарь, благодаря которому фракция пришла к своему нынешнему процветающему положению. Никто не знает, кем именно он является и является ли он одной персоной, а не несколькими; его никогда не видели без чёрных железных доспехов и закрывающего лицо шлема. Перегост возглавляет Жентарим уже более ста лет.

Жентарим ведёт себя как одна большая семья. Некоторые члены организации воспринимают это буквально, беря прозвища вроде дядя, мать или кузен. Официальные же звания в Жентариме звучат гораздо более зловеще. В порядке возрастания они варьируются от названий частей диких животных (например, клык) до конкретных хищных зверей (волк, гадюка) и оригинальных прозвищ, придуманных во фракции (ардракон, владыка ужаса).

Жентаримские форпосты

Хотя власть Жентарима сконцентрирована в Тёмной Твердыне, фракция имеет форпосты практически в каждом регионе, где можно заработать. Независимо от того, занимаются женты манипуляциями торговлей тупоголовой форелью в долине Ледяного Ветра, раздуванием цен на солнечные дыни в Долинах или охотой за шкурами редких динозавров в Чалте, они полагаются на форпосты Жентарима для получения новостей, пополнения запасов и отдыха после успешно проделанной работы.

Многие такие форпосты являются секретными — неприметными местами вроде заброшенных складов и ветхих доходных домов, скрывающих незаконную деятельность от посторонних глаз. Другие форпосты вычурно и богато обустроены — красивые особняки, роскошные виллы и хорошо оснащённые гильдейские дома, кричащие о репутации фракции и предлагаемых ей услугах.

Награды за очки Славы

Персонажи обретают славу в Жентариме, выполняя его задания и расширяя влияние организации. По мере роста очков Славы персонажи получают доступ к различным наградам, как указано в таблице «Слава в Жентариме». Если ваша кампания не использует Славу, решение о том, получат ли персонажи эти награды и при каких условиях, остаётся за Мастером.

Слава в Жентариме

Очки Славы	Награда
3+	Вы получаете почётное звание клыка. Вы можете бесплатно останавливаться в подконтрольных Жентариму укрытиях и тавернах, что обеспечивает вам Бедное существование.
5+	Вы можете уверенно продавать краденое в поселениях.
10	Когда счёт ваших Очков славы впервые достигает 10, вы получаете случайный Необычный магический предмет.
15+	Вы получаете почётное звание волка. Вы также получаете 10-процентную скидку при покупке оружия, доспехов и снаряжения на рынках, подконтрольных Жентариму.
25+	Вы получаете почётное звание гадюки. В поселениях, подконтрольных Жентариму, вы совершаете с преимуществом проверки Харизмы (Запугивание), совершаемые с целью повлиять на других.
30+	Вы можете поручить группе размером до шести **Шпионов [Spy]** выполнение задачи, которая не противоречит интересам Жентарима. После использования этой награды вы не сможете сделать это вновь, пока счёт ваших очков Славы не будет повышен. Кроме того, когда счёт ваших Очков славы впервые достигает 30, ардракон выдаёт вам ордер на получение знака отличия Жентарима (см. раздел «Знаки отличия Жентарима» ниже).
40+	Вы получаете почётное звание ардракона, а также полномочия и средства, необходимые для создания собственного жентаримского форпоста. Кроме того, вы можете призвать на помощь союзного Жентариму **Созерцателя [Btholder]** для выполнения одного единственного задания. Вы можете использовать эту награду всего один раз.
50+	Вы получаете почётное звание владыки ужаса. Кроме того, когда счёт ваших Очков славы впервые достигает 50, агенты Жентарима бесплатно сотворяют заклинание *Клон [Clone]*, выбрав вас целью.

Персонажи, состоящие в Жентариме

Любые искатели приключений могут преуспеть в Жентариме. Воин, Монах и Плут будут хорошими рядовыми наёмниками. Волшебники, Колдуны и Барды прекрасно подходят для квалифицированной работы и важных сделок, необходимых для продвижения в высшие эшелоны организации.

Чем меньше принципов у персонажа, тем лучше. Тем же, чьё мировоззрение принципиальное и доброе, будет некомфортно выполнять сомнительную с точки зрения морали работу. Что касается предыстории, многие женты в прошлом были Преступниками, Торговцами или Солдатами.

Привилегии членов фракции

Если вы являетесь членом Жентарима, вы получаете следующие преимущества.

Снаряжение напрокат. Прямо перед выполнением задания Жентарима вы можете создать заявку на одно оружие или комплект доспехов стоимостью не более 50 ЗМ. Вы должны вернуть этот предмет после завершения миссии, или оплатить штраф, равный двойной стоимости предмета.

Стабильная работа. Вы всегда можете найти работу в поселении в качестве наёмника.

Безделушка. Совершите бросок по таблице «Безделушки Жентарима», чтобы определить, какую безделушку вы получили, работая на Жентарим.

Безделушки Жентарима

1к6	Безделушка
1	Сломанный кинжал, на котором выгравировано ваше имя
2	Стеклянный глаз, который всегда смотрит на вас
3	Позолоченный змеиный клык
4	Фальшивая золотая монета
5	Хрустальная игла для тату
6	Контракт на пергаменте, который нельзя сжечь, разорвать или помять

Знаки отличия Жентарима

Женты очень гордятся своими рабочими инструментами. Многие Женты украшают своё любимое оружие и доспехи орнаментами, гравировкой и другими декоративными элементами.

Ремесленники Жентарима создают и наносят специфические мотивы, называемые знаками отличия Жентарима. Их наносят с разрешения старших Жентов в звании гадюки или выше, и ими отмечают хорошую работу, заметные подвиги или неизменную верность. Члены фракции с гордостью носят свои знаки отличия на снаряжении, подобно тому как солдаты носят свои почётные медали.

Только одобренные Жентаримом ремесленники могут наносить знаки отличия; фальсификаторов вычисляют и наказывают.

Определите вместе с вашим Мастером, как выглядят знаки отличия Жентарима у вашего персонажа-жента, если они вообще имеются. Самый распространённый изображает летящего вниз за сферой дракона на фоне огня, что означает, что этот член фракции успешно выполнил своё первое задание для Жентарима. Впоследствии этот рисунок может быть дополнен знаками, обозначающими важные поступки или особые почести. Например, дополнительные сферы обычно означают накопленное богатство, а количество языков пламени указывает на количество жизней, отнятых при выполнении заданий фракции.

Особое сооружение

Члены Жентарима могут добавить следующее особое сооружение к своим Бастионам.

Путевая станция Жентарима

Сооружение Бастиона 5-го уровня

Требования: Членство в Жентариме
Размер: Просторное
Наёмники: 2
Приказ: Исследование

Жентарим поддерживает станции, которые обеспечивают безопасное и быстрое путешествия на большие расстояния (см. главу 2 *«Руководства Мастера»*). В вашей путевой станции есть временные стойла для четырёх Больших существ; два Средних существа занимают столько же пространства, сколько одно Большое. Наемники этого сооружения присматривают за этими существами.

Скорость путешествия на большие расстояния. Завершение Долгого отдыха в вашем Бастионе лучше подготавливает вас к путешествию. Максимальный темп перемещения вашей группы увеличивается на один уровень (с Медленного на Обычный или с Обычного на Быстрый).

Исследование: Разведка. Когда вы отдаёте этому сооружению приказ Исследование, вы поручаете его наёмникам собрать информацию, которая облегчит ваше предстоящее путешествие. Эта работа занимает 7 дней. На время путешествия вы совершаете с преимуществом проверки Мудрости (Выживание), выполняемые для сбора еды или навигации.



Женты используют Путевые станции Жентарима, чтобы подготовиться к длительным торговым поездкам

Преступные синдикаты

В Фаэруне распространены гильдии воров, преступные группировки и откровенно плюющие на закон фракции. Пока одни настолько малы в масштабах, недолговечны или едва организованы, представляя собой обычные шайки, другие — например, Теневые воры Амна или Огненные ножи Западных Врат, — продвигают свои указы монархам и лордам за счёт запугивания, террора и открытых убийств. Искателям приключений, поборникам справедливости и потенциальным соперникам (или пособникам) полезно следить за подобными организациями.

Огненные ножи

Огненные ножи — это базирующийся в Западных Вратах синдикат знатных наёмных убийц, вымогателей, мастеров принуждения и шпионов. Им управляет правящая семья города — дом Блет — что размывает границу между законом и преступной деятельностью.

Огненные ножи происходят из Кормира от двух впавших в немилость дворянских семей этого государства: дома Блет и дома Кормерил. Большинство членов фракции рождаются внутри неё и являются членами этих семей, хотя синдикат иногда вербует и посторонних. Любой, кто хочет влиять на общество Западных Врат, преуспеет, заимев хорошие отношения с Огненными ножами.

Члены Огненных ножей используют своё дворянское происхождение и обучение, чтобы чувствовать себя свободно в высшем обществе и быть ближе к своим излюбленным целям — дворянам Кормира, а в особенности к Дому Обарскир. Только лидер синдиката — Бабушка Убийц — знает истинные причины, стоящие за кровожадными схемами Огненных ножей.

Агенты этого синдиката занимаются наёмными убийствами в одиночку, хотя иногда и используют пособников, чтобы те помогли им подготовиться к преступлению и благополучно сбежать после. Большинство предпочитает отравленные клинки — кинжалы, стилеты и аналоги — для достижения своих целей, используя присущую аристократам хитрость или умелую маскировку, чтобы подобраться к цели перед её устранением. При необходимости вместо этого агент подмешивает в еду или напиток цели яд. Огненные ножи презирают то, что они считают «варварским» оружием, — гарроты и арбалеты.

Девять золотых мечей

Девять золотых мечей — это мощный преступный синдикат, базирующийся в Теске на северо-востоке Фаэруна. Оттуда власть мечей простирается на восток вдоль Золотого Пути, легендарного торгового маршрута между Фаэруном и восточными землями, а также на запад вокруг моря Павших Звёзд, где ячейки фракции действуют в портовых городах вроде Телфламма и Западных Врат. Девять золотых мечей занимаются разбоем на дорогах, запугиванием и торговлей различными пороками в соответствующих местах. Возглавляет синдикат загадочная фигура — Золотой Трон.

Девять золотых мечей прочно основались в Западных Вратах, где они базируются в районе Шу. Синдикат противостоит стоящим у власти Огненным ножам и продвигает себя как народную организацию, хотя большинство понимает, что он является преступным предприятием. Тем не менее, Девять золотых мечей открыто выступали против худших оскорблений Огненных ножей в адрес тех, кто был слишком слаб, чтобы защитить себя. В связи с этим первые пользуются благосклонностью рабочего класса.

Девять золотых мечей управляются не похвалой, но наказанием. Его члены зовутся солдатами, а обращаются с ними как с элитным военным орденом, в котором дезертирство карается смертью. Напротив, верность солдата может быть вознаграждена со временем, но не гарантирует продвижение по службе. Иерархия Девяти золотых мечей малопонятна, даже тем, кто состоит в её рядах.

Теневые воры

Теневые воры — это самая крупная и процветающая гильдия воров в Фаэруне. Её цели просты — накопить богатство и заполучить власть, — и потому она привлекает начинающих жуликов и мошенников со всего мира.

Теневые воры базируются в государстве Амн, где они контролируют рынки, а также политику и даже тайно поддерживаются местным правящим органом — Советом Шести. Когда-то эта фракция контролировала преступный мир Глубоководья, находящегося на севере. С тех пор, как её лидеры были изгнаны оттуда, их гложет обида на этот город.

Влияние Теневых воров ощущается повсюду. Согласно известной мудрости, Теневые воры имеют влияние на всё, что происходит вдоль побережья Мечей. Проницательные купцы и аристократы признают, насколько глупо игнорировать эту гильдию, поэтому имеющие средства заводят союзников из числа её членов или, по крайней мере, стараются знать последние новости о её делах.



На улицах Врат Балдура Теневые воры достанут до каждого

Успех Теневых воров базируется на сложной иерархии гильдии, похожей на многослойную луковицу. В центре находится Теневой совет под предводительством Архимагистра Тени. Совету подчиняются старшие управители — мастера в плащах, которым, в свою очередь, служат гильдейские мастера и бесчисленное количество рядовых агентов. На каждом уровне этой иерархии располагается множество приманок — доносчиков с ложными титулами, которые действуют из фальшивых убежищ и чья цель — сбивать с толку врагов Теневых воров.

Вступить в ряды этой гильдии несложно, и новобранцы, пережившие первые несколько миссий, могут быстро подняться по её иерархии. Гильдейским мастерам позволено самостоятельно принимать решения о наборе и повышении членов организации на местном уровне.

Гильдия Занатара

Гильдия Занатара, несмотря на своё название, официального статуса гильдии не имеет, а является преступной организацией в Глубоководье. Туда может вступить любой, и многие беглецы, беспризорники и обычные хулиганы стараются вступить в её ряды в надежде улучшить своё положение. Тем не менее, любой, желающий стать её членом, должен пройти испытание, которое всегда предполагает совершение тяжкого преступления. Оно может представлять собой убийство члена гильдии, который тем или иным образом подвёл Занатара, похищение гражданина Глубоководья, получение выкупа, ограбление экипажа или склада.

Среди низкоранговых членов гильдии ходит множество слухов о том, кем именно является Занатар. Кто-то говорит, что он является созерцателем или другим чудовищем, быть может, необычно терпеливым минотавром или магически просветлённым огром, в то время как другие настаивают на том, что это имя принадлежит человеку, замаскированному под чудовище с помощью иллюзий. Есть и те, кто утверждает, что Занатар — это не личность, а некоторая метафора, обозначающая набор злодейских идеалов. Использование интеллекта в данной фракции ценится низко, даже по стандартам преступных банд, поэтому последняя теория высмеивается её членами.

Продвижение в гильдии происходит в условиях жёсткой конкуренции, основанной на хитрости участников или на их умении устранять соперников. Злые искатели приключений могут преуспеть в этой среде, но награда зачастую совсем не соответствует риску.

Другие организации

Забытые Королевства населяет бесчисленное количество других фракций, орденов и обществ. В этом разделе описано множество организаций, которые несмотря на свою малую известность, оказали заметное влияние.

Волшебное братство

Волшебное братство — это могущественное собрание волшебников, действующее из Главной башни волшебства, здания со множеством шпилей, возвышающегося над городом Лускан на побережье Мечей. Организацией руководят пять знаменитых архимагов, которые лично проводят отбор, отдавая предпочтение волшебникам с величайшими достижениями. Каждый год десятки волшебников со всего Фаэруна стекаются в Главную башню волшебства в надежде примкнуть к престижным рядам Братства. Почти всех кандидатов даже не пускают на порог и не дают никаких испытаний, что порождает слухи, будто лидеры группы больше заинтересованы рекламировании своей эксклюзивности, чем в поиске новых талантов. Тем не менее, потенциальные рекруты готовы унижаться даже несмотря на это, поскольку принятие в братство открывает доступ к невероятным библиотекам Главной башни волшебства, хранящим в себе магические знания.

Вступив в организацию, волшебники свободны преследовать собственные интересы, пока ставят безопасность и неприкосновенность штаб квартиры и своей фракции превыше всего. Когда членами Волшебного братства не нужно сообща защищать свой дом, они соперничают друг с другом, стремясь превзойти своих коллег в магическом искусстве. Открытые конфликты между участниками организации запрещены, однако они отлично умеют находить коварные способы саботировать работу друг друга.

Лавка Авроры

В Лавках Авроры, находящихся в городах по всему Фаэруну, продаются необычные и роскошные товары. Клиенты заказывают предметы в подробном каталоге, а затем забирают свои покупки в любой из лавок, которые так удобно расположены! Покупки также могут быть доставлены по особому запросу. В уникальном ассортименте каталога есть полезное снаряжение, особые диковинки и базовые продукты, такие как вино, хлеб и десятки сортов сыра.

Лавка преследует три цели: приобретать качественные товары, делать их доступными по разумным ценам как для покупателей, так и для поставщиков и поддерживать свой статус уважаемого бизнеса с довольными клиентами.

Предприятие названо в честь Авроры — бывшей искательницы приключений, которая на пенсии задалась миссией предложить покупателям такие припасы и снаряжение, которые она сама хотела бы купить в свои лучшие годы. Учитывая её прошлый опыт, она понимала важность получения надёжного, качественного товара, поэтому стала предлагать лучшие продукты и сервис, которые только можно купить за деньги. Она скончалась много лет назад, прожив долгую и счастливую жизнь и став легендой в сообществе искателей приключений. Сейчас бизнесом управляет её правнучка, которую также зовут Аврора и которая нанимает хозяев магазинов и магов для ведения ежедневной торговли, а искателей приключений — для поиска новых и интересных предметов для продажи.

Первая Лавка Авроры открылась в Глубоководье, и с тех пор магазины сети открылись по всему Фаэруну. Сейчас лавка представляет собой десятки магазинов и складов, расположенных как в густонаселённых городах, так и в отдаленной местности. Для транспортировки товаров в торговые точки сотрудники Авроры используют магию — эта практика помогает уберечь ценные предметы от воровства.

Одним из самых популярных предложений Авроры является сырный мешок — фунт сыра, случайно выбранного из дюжины разных сортов со всего Фаэруна. Как гласят афиши во многих лавках, сырный мешок — это «Лучшая сырная сделка, какую можно заключить на Материальном плане». Он стоит 1 ЗМ за штуку и в день отдают только один мешок в одни руки. Когда персонаж покупает сырный мешок, совершите бросок по таблице «Содержимое сырного мешка», чтобы определить, какой сорт сыра находится внутри.

Содержимое сырного мешка

1к12	Сорт сыра
1	Арабельский чеддер
2	Чессентский лотосовый сыр
3	Дамарский красный
4	Эльтурельский серый
5	Фермерский сыр
6	Зеленый Калишит
7	уманный сыр
8	Ореховый сыр
9	Сыр с перцем
10	Тёрмишский кирпич
11	Вильхонский блан
12	Глубоководский



Наёмник Пылающего кулака отбивается от дьяволопоклонников во Вратах Балдура

Элементальные культы

Четыре культа злых пророков-фаталистов, разбросанные по Фаэруну (и, по правде говоря, по всей мультивселенной), известны как элементальные культы. Они очень древние и встречаются в каждом мире. Неважно когда и где они появляются, обычно герои или боги стремятся уничтожить их, пока не стало слишком поздно. Но элементальные культы никогда не исчезают по-настоящему и рано или поздно обязательно возвращаются.

Они почитают таинственную силу или принцип, называемый Элементальным злом. Каждый культ поклоняется ему по-своему, отдавая предпочтение одной из четырёх первичных стихий: воздуху, земле, огню или воде. Культы действуют независимо друг от друга, и каждый считает себя лучше остальных.

Воздух

Культисты Воющей ненависти почитают стихию воздуха. Для них мощные ветра — высшее проявление силы. Культисты воздуха — самые мстительные и мелочные члены элементальных культов, видящие неуважение в любой социальной ситуации и строящие козни против своих соперников. Его ряды часто пополняются наёмными убийцами, иллюзионистами и шпионами.

Земля

Культ Чёрной земли стремится уничтожить цивилизацию, используя неотвратимую мощь соответствующей стихии. Земляные культисты проводят ритуалы, вызывая оползни, карстовые воронки и землетрясения, чтобы очистить мир от тех, кто его оскверняет. Шахтёры и каменотесы — злейшие враги Чёрной земли, а зарывающиеся под поверхность звери, такие как анхеги и панцирницы, — союзники.

Огонь

Последователи культа Вечного пламени поклоняются разрушительной силе огня во всех её проявлениях. Их идеальный мир — это пустошь из пепла и угля, мир, очищенный пламенем. Культисты огня, как правило, безрассудны и дерзки. Они бросаются в опасные ситуации, не заботясь о собственной безопасности и стремясь лишь причинить как можно больше урона. Для культистов Вечного пламени лучше гореть ярко, хоть и недолго, чем прожить долгую, но заурядную жизнь.

Вода

Культисты Сокрушительной волны полагают, что любая жизнь — лишь вода, которая только и ждёт, пока её высвободят через кровопролитие, утопление или с помощью немыслимого давления. Члены этого культа — оппортунисты и прагматики, при любой удобной возможности использующие слабости своих врагов. Они ищут богатство и магические предметы, чтобы воплощать свои коварные замыслы в реальность. Среди тех, кто слышит зов элементального зла, к этому водяному культу тянутся рыбаки, матросы и другие, кто чувствует себя на воде как дома.

Пылающий кулак

Пылающий кулак — это подразделение наёмников, базирующееся во Вратах Балдура. Им руководит верховный герцог города — Ульдер Рейвенгард. Хотя Стража и является официальной городской полицией, настоящей миротворческой силой служит Пылающий кулак. Красные и золотые цвета наёмников настолько распространены во Вратах Балдура, что стали прочно ассоциироваться с самим городом.

Вступить в Пылающий кулак довольно легко. Подразделение предлагает работу и чувство значимости любому, кто может поднять меч и следовать приказам, независимо от происхождения. Тысячи солдат в настоящее время служат непосредственно во Вратах Балдура, в крепости Скала Змия на реке Чионтар и в отдалённых аванпостах, таких как форт Белуариан в Чалте.

После вступления в Пылающий кулак опытные искатели приключений быстро продвигаются по службе (и в политике). Многие офицеры подразделения — это бывшие искатели приключений, которые ушли на покой в его ряды.

Общество кракена

Общество кракена состоит из мореплавателей и жителей суши, которые продвигают дела своего покровителя — загадочной сущности, обитающей на дне Бесследного моря. Они торгуют информацией и совершают всевозможные злодеяния вдоль побережья Мечей и на островах Бесследного моря в погоне за своими таинственными целями. Норландцы и другие матросы Бесследного моря шепчут имя Сларкретела — гигантского спрута, которого некоторые кличут королём Бесследных глубин, хотя столь же многие считают это существо лишь мифом.

Члены Общества кракена называются кракенитами. Для них сила заключается в информации, и они руководствуются этим принципов в своих действиях. Информацию можно продать, чтобы пополнить казну организации, или использовать как оружие против врагов Общества. Правильные слова, которые прошептали в правильные уши, могут принести лидерам этой организации огромные богатства. Как пример вмешательства кракенитов — лежащие на дне Бесследного моря бесчисленные торговые корабли.

Члены Общества, которые быстро накапливают и распространяют информацию, без проблем смогут подняться по иерархической лестнице. Высшие эшелоны Общества кракена представлены в основном одарёнными прорицателями и шпионами. Помимо сбора информации, кракениты также совершают наёмные убийства, похищения, пытки и другие акты насилия.

Большинство из них вступают во фракцию с одной единственной целью — завладеть большей властью и приумножить своё богатство. Но бдительный глаз Сларкретела и строгая дисциплина, поддерживаемая высокоранговыми последователями кракена, гарантируют, что кракениты ставят интересы Общества на первое место.

Орден копателей

Орден копателей — это гильдия исследователей, посвятившая себя изучению и составлению карт обширных подземных глубин Фаэруна. Её члены зовут себя копателями, а лидеры подразделений — мастерами-копателями. Гильдия поощряет исследование пещерных, естественных туннелей и самых верхних уровней Подземья.

Орден копателей был основан рьяным дварфом-исследователем, который стремился найти мифическую Кузницу душ — очаг, в котором, согласно дварфийской мифологии, Морадин Всеотец создал первых дварфов. С тех пор фракция превратилась в спелеологическую гильдию, имеющую подразделения в дварфийских твердынях по всему Фаэруну. Многие копатели являются дварфами, преданными традиционным верованиям этой расы, но в ряды гильдии может вступить любой, у кого есть тяга к авантюрам и жажда открытий.

Привилегии членов фракции

Чтобы остаться в Ордене, его члены должны платить регулярные взносы. Копатели пользуются рядом преимуществ, среди которых следующие.

Припасы со скидкой. Копатели получают скидки на снаряжение и услуги, приобретаемые в кузницах гильдии и магазинах для искателей приключений.

Поддержка гильдии. Ожидается, что члены гильдии делятся своими открытиями и полезными находками с согильдейцами.

Услуги по возвращению имущества. В случае катастрофической ошибки вы можете нанять Орден копателей, чтобы тот отправил группу высококвалифицированных членов гильдии найти и вернуть имущество копателя (а при необходимости и его тело).

Особое снаряжение. Орден исследователей заказывает различные магические предметы, которые затем становятся доступными для покупки членам гильдии. Среди них *Эльфийская кольчуга [Elven Chain]*, *Удобный рюкзак Хеварда [Heward's Handy Haversacks]* и *Сферы направления [Orb of Direction]*.

Магическая стража

Магическая стража — это орден военных магов, базирующийся в Серебристой Луне. Первоначально он был создан в качестве королевской стражи тогдашней правительницы Серебристой Луны, Алустриэль Среброрукой, но вскоре его обязанности расширились и стали включать защиту всего города. В мирное время члены Магической стражи патрулируют границы Серебристой Луны и следят за дорогами, ведущими к союзным городам. Хотя большинство членов ордена остаются рядом со своим городом на случай чрезвычайных ситуаций, тех из них, кто входит в состав элиты, направляют в особые миссии в отдалённые земли и даже в другие части мультивселенной.

На плечах членов Магической стражи лежит слишком большая ответственность, чтобы доверять её новичку. Чтобы присоединиться к этому элитному ордену, рекрут должен доказать своё мастерство в боевой магии, что включает в себя создание и рассеивание магической защиты, узнавание положения и намерений врагов, а также проведение эффективных магических штурмов. Многие молодые маги стремятся вступить в Магическую стражу, руководствуясь как гордостью за свой город, так и желанием насладиться соответствующими привилегиями и престижем.

Со временем самые опытные ветераны ордена могут дослужиться до смотрителей. Имеющие это звание отвечают за проверку и обучение новых рекрутов и проводят большую часть своего времени во Главном дворце Серебристой Луны или его окрестностях.

Гильдия Водяных часов

Гильдия Водяных часов была группой изобретателей, геомантов и ремесленников, находящихся в Невервинтере. Её члены отвечали за создание некогда знаменитых водяных часов этого города — красивых и невероятно точных устройств для отсчета времени, работающих из-за движения воды и, чего не знал почти никто, элементальной магии.

Хотя сама гильдия давно прекратила существование, отголоски её деятельности всё ещё можно найти в забытых склепах и заброшенных руинах в Невервинтере. Недавно в него прибыли странствующие ремесленники из числа гномов и дварфов, разыскивающие утерянные изобретения Гильдии Водяных часов. Они заявили, что являются членами фракции, вернувшимися после многовекового отсутствия, и ищут реликвии своих соратников, чтобы восстановить гильдию и продолжить её работу. Они всё ещё усердно работают, но проект, получивший название Возрождение Водяных часов, кажется, обречён на успех.

Его лидеры стремятся пополнить свои ряды. Эта небольшая организация набирает даже начинающих часовщиков, а также плотников, металлургов и заклинателей, имеющих способности к созданию и обслуживанию часов.



Свита Магической стражи сопровождают волшебницу Алустриэль Среброрукую в Серебристой Луне



Впишите своё имя в легенды

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

В КОМПЛЕКТ ВХОДИТ

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

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

WIZARDS OF THE COAST

ISBN: 978-0-7869-6993-7
54999
9 780786 969937
EAN
Sug. Retail: US $49.99
Printed in USA D47120000

DUNGEONSANDDRAGONS.COM