

DUNGEONS & DRAGONS®

CAMPAIGN ACCESSORY

FORGOTTEN REALMS®

Веры и Пантеоны Faiths & Pantheons



Eric L. Boyd and Erik Mona

Перевод – LE_Ranger

От переводчика

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

Перевод некоторых спорных слов:

spell – заклинание или (в общем смысле) магия

cast – накладывать, колдовать или читать

caster, spellcaster – колдующий или заклинатель

wizard – волшебник

sorcerer – колдун

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

celestial – селестиал или небесный

beast – тварь

fiend – изверг

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

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

Благодарю всех тех, кто помогал мне в работе над этим переводом – посетителей форума на forums.rpgworld.ru, а также лично Quirion Ranger'a и Sandro Half-Dead'a – за предоставление текста. Жду откликов, стоит ли продолжать переводы D&D-материалов, а также сообщений о замеченных ошибках.

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

LE_Ranger, LE_Ranger@rambler.ru, icq 307744148

Вступление

Народы по землям и морям Фаэруна уважают несметное количество божеств в несметном количестве форм. Некоторые божества предпочитают основанные церкви, полные преданных прихожан, в то время как другие успокаиваются лишь страхом или почитаются в секретном товариществе маленькими культами. Божества не бессмертны, и многие из них умерли или были перерождены. Другие просто были забыты, оставленные дремать на других планах.

Все божества на Торице подчинены к Эйю Верховному Богу. Эйю не имеет почти никакого прямого взаимодействия с Торилом и был бы в значительной степени забыт смертными, если бы не его роль во Времени Неприятностей. Культи, основанные на имени Эйю, заглохли десятилетие назад, и имя Эйю исчезает из письменных записей, предполагая, что у Верховного Бога нет никакого желания, которое будет известно смертным Торила. Эйю не заботит то, что делают божества, пока они поддерживают свои индивидуальные сферы. Конечно, это осуждение гарантирует бесконечные конфликты между последователями божеств с противостоящими сферами. Верховный Бог также гарантирует, что, за исключением полубогов, никакие два божества одного и того же пантеона не могут иметь одну и ту же сферу. Наконец, только Эйю может признать возвышение смертного к божественному статусу или разрешить божеству, почитаемому в других мирах, быть почитаемым на Торице.

Коренные и пришлые божества

Божества Торила могут быть разделены на две группы: коренные божества и пришлые - для божеств-вторженцев. Различие в значительной степени бессмысленно, кроме неясных теологических дебатов нет абсолютно никакого различия с точки зрения смертных рас Торила. Коренные божества - те, кто возникли в течение или после основания этого мира и почитаемы только здесь. Пришлые божества - те, которых почитали в других мирах и на других планах перед тем, как их последователи пришли на Ториц через *порталы* и другими средствами. Как только божество принято в пантеоны Торила, нет никакого различия между этими двумя группами, так как каждое пришлое божество имеет местный аспект, независимый от того, какими аспектами оно могло обладать в других мирах. Например, хотя Лабелас Энорет и Клангеддин Сребробородый бились друг против друга в течение Времени Неприятностей на острове Руатим, любая вражда, происходящая от того столкновения, не простирается на другие миры. Аналогично, Лолс в некоем другом мире отличается от Лолс Фаэруна. Если бы в некие авантюристы из других миров разыскали бы Лолс в ее логовище и убили ее, ее местный аспект не был бы затронут. Большинство коренных божеств уважаются прежде всего расами, которые явились результатом исконного хаоса: драконы, люди, лизардфолки, наги, юань-ти, локатахи, доппельгангеры и различные фей-расы типа спрайтов. Аналогично, расы-иммигранты, типа эльфов, прибывших на Фаэрун бесчисленные тысячелетия назад, уважают божеств-иммигрантов, которых они принесли с собой, в этом случае - Селдарин. Это различие также объясняет, почему есть так много человеческих божеств в сравнении с таковыми других получеловеческих рас: люди основали по всему Фаэруну многочисленные культуры, уважающие местных коренных божеств, и продолжали поклоняться этим божествам долго после того, как первоначальные культуры исчезали или смешивались с другими.

Пантеоны

Как указано ранее, все божества Торила сгруппированы по пантеонам. Все пантеоны основаны на расе или культуре, часто - с сильными географическими связями. Божество, не являющееся членом пантеона, который уважает отдельная раса или культура или в некоторой географической области, может все же иметь прихожан среди этой расы или культуры или в этом регионе. Однако, количество таких прихожан редко выходит за пределы культа по сравнению с членами пантеона, удерживающего первенство для этой расы, культуры или региону, устраняя угрозу своему демесну.

Поскольку культуры смешиваются и сливаются через завоевания или торговлю, с их пантеонами постепенно происходит то же самое. Такое смешение пантеонов неизбежно ведет к столкновениям между божествами статусом выше полубога, поскольку Эйю диктует, что то или иное божество должно безраздельно властвовать над любой определенной сферой. Например, Темпус был божеством войны в талфирском пантеоне (современнике культуры Нетерила), в то время как Гарагос был божеством войны в пантеоне нетерезов. После того как эти две культуры смешались, Темпус и Гарагос стали биться за превосходство. В этом случае верх одержал Темпус, и Гарагос снизился до статуса полубога. Во многих других случаях одно из сталкивающихся божеств умирает, как это случилось, когда Талона победила божество-вторженца

Кипутитто. Такие конфликты часто проявляются как столкновения между конкурирующими верами, выдвигая ведомые церковью армии друг против друга в битвах, в которых под угрозой стоит жизнь божества.

Люди, одна из рас-прародителей, основали многочисленные несвязанные культуры по всему Фазруну. По мере того, как эти культуры смешивались, различные человеческие пантеоны были разрушены конфликтами. На западном Фазруне ученые идентифицировали не менее четырех человеческих протопантеонов: пантеон нетерезов (основанный там, где ныне Анорач), талфирский пантеон (основанный там, где теперь Западное Сердцеземье по берегам Реки Ричинг), джаамдатанский пантеон (основанный там, где теперь раскинулись Вилонский Предел и Побережье Дракона), и корамшитский пантеон (основанный там, где теперь Калимшан). За прошедшие немногие тысячелетия эти четыре протопантеона, плюс другие неопознанные, слились в отдельный пантеон, известный как фазрунский. Недавний крах унтерского пантеона - еще один пример такого смешения. Два унтерских божества - Ассуран (теперь известный как Хоар) и Тиамат - присоединились к фазрунскому пантеону, а остальная часть унтерских божеств умерла или ранее, или в течение Времени Неприятностей. Хотя лишь один из них добьется своей цели, два пантеона теперь борются для расширения сферы своего влияния в Унтер: фазрунский пантеон и намного меньший, но более организованный малхорандский пантеон. Богословы предсказывают, что лишь вопрос десятилетий - когда человеческие культуры континента будут почитать только божеств фазрунского пантеона, глядя на судьбу малхорандского пантеона с великой тревогой.

Смешение пантеонов между расово-ориентированными пантеонами, похоже, происходит гораздо медленнее, чем среди божеств, которых почитает одна и та же разновидность. Таким образом, хотя люди живут рядом с различными другими гуманоидными расами, каждая группа в значительной степени ограничена поклонением своим собственным божествам. Однако, случайное дополнение человеческими божествами типа Гонда пантеона гнома и Тиморы - пантеона халфлингов предлагает, что продолжение смешения рас может в конечном счете привести к соединению и их пантеонов.

Мертвые божества

Постоянные столкновения божеств также гарантируют устойчивую поддержку мертвых божеств, храмы которых на Ториле ныне лежат в руинах. Кроме того, смерть не обязательно заканчивает карьеру божества Торила. Всегда существует возможность воскрешения, как доказано недавним возвращением Бэйна. Маленькие культы, посвященные воскрешению того или иного утерянного божества появляются на Фазруне повсюду. Иногда божество находится вне пределов досягаемости таких культистов или никогда и не существовало, и его сторонники не получают в своих усилиях никакой божественной поддержки. В другой раз мертвое божество сохраняет достаточно сил, обеспечить божественную поддержку горстке прихожан. Иногда другие божества маскируются под облик мертвого божества в надежде на расширение своей сферы. Некоторые из мертвых человеческих божеств, сохраняющих горстку сторонников, включают Амонатора (бог солнца нетерезов), Баала (бывшее божество убийств), Ибрандала (божество пещер, убитое Шар в течение Времени Неприятностей), Моандера (божество коррупции, убитое Искателем Вивернспуром) и Миркула (бывший бог смерти, сохраняющийся как сущность, наполняющая артефакт, называемый *Короной Рогов*).

Веры

Лишь часть религиозной практики на Фазруне обращается вокруг самих божеств. Истинный центр религиозного соблюдения в мире - отдельные церкви или секты каждого из божеств. Это различие, хотя оно и тонко, имеет первостепенную важность. Хотя божества диктуют веры своим преданным и снабжают их, непосредственно или косвенно, божественной энергией для действия на своей земле, именно различные веры мира взаимодействуют в мире смертных. Иными словами, для отдельных персонажей гораздо более важно то, как взаимодействуют две секты отдельной веры или двух конкурирующих вер, чем то, как встречаются божественные существа вне кругозора большинства смертных. Конечно, есть и исключения к этому общему правилу, типа того, когда дела маленького количества смертных привлекают интерес божества и, возможно, побуждают появление божественного проявления божества, называемого аватаром ("олицетворением"). Такие события действительно редки и часто не происходят, пока вовлеченные персонажи не повысятся до уровня самых мощных высоких священников Фазруна.

Все последователи определенного божества считаются членами веры, также они известны как церковь, связанная с этим божеством. В пределах каждой веры последователи божества могут быть сгруппированы в союзнические или конкурирующие секты, в каждой из которых в той или иной степени отличается восприятие веры. Некоторые веры, особенно таковые законных божеств, объединены в различными религиозными методами. Другие веры, особенно таковые хаотических божеств, широко варьируются по различным регионам Фазруна. Есть и исключения. Столкновения между конкурирующими сектами законного божества часто особенно жестоки - как узнали это последователи Хелма, когда обе стороны цитировали аксиомы, доказывающие "правильность" их секты. Аналогично, попытки обуздать расходящиеся секты хаотических божеств могут вызвать великий раздор, как это быстро обнаружили последователи Цирика.

В пределах веры может быть строгая иерархия первенства, что до недавнего времени имело место в церкви Огмы и что имеет место в церкви Бэйна, или может не быть никакой центральной объединяющей власти, как с церковью Темпуса. Однако, во всех случаях существуют исключения, так что для персонажа всегда возможно быть членом секты, которая не подтверждает первенство номинального лидера веры. Единственное правило, управляющее такими сектами - то, что они не должны отклоняться от сфер и основной веры божества, чтобы не рисковать быть покинутыми божеством и его божественными слугами. Секты некоторых божеств - типа истощающегося культа Илматера, который продвигал самобичевание, похищения и бунты - настолько отклонились от основной веры своего божества, что больше не имеют божественной поддержки. Клерики и другие божественные заклинатели таких сект теряют весь доступ к божественным заклинаниям и божественно предоставляемым способностям, пока не искупят себя в глазах своего божества или не принесут себя в залог более соответствующему божеству.

Пояснение статистики божества

Божественный ранг - то, что ставит божеств отдельно от смертных. Даже божества с божественным рангом 0 намного выше смертных в своих силах и способностях. Несмотря на этот огромный разрыв между смертными и божествами, божества определяются такими же терминами, что и смертные. Они имеют Hit Dice, уровни персонажа и показатели способностей, но все они намного выше, чем большинство смертных сможет когда-либо достичь.

Ранги божественной силы

Для игровых целей каждое из божеств имеет божественный ранг, подобный уровню персонажа. Божественный ранг божества определяет, сколько силы имеет сущность и служит способом для сравнения одного божества с другим. Есть быстрое резюме божественных рангов.

Ранг 0: Существа этого ранга иногда называют божествами-героями или квази-божествами. Существа, имеющие в качестве родителей смертного и божество, также попадают в эту категорию. Эти сущности не могут предоставлять заклинаний, но бессмертны и обычно имеют один или больше показателей способностей, далеко выходящих за нормы для своей разновидности. Они могут иметь несколько прихожан. Обычные смертные не имеют божественного ранга 0. У них нет божественного ранга вообще.

Ранг 1-5: Эти сущности, называемые полубогами, являются самыми слабыми из подлинных божеств. Полубог может предоставлять заклинания и исполнять некоторые дела, лежащие за пределами способностей смертных, типа слушания кузнечика в миле от себя.

Полубог имеет где-то от нескольких сотен до нескольких тысяч преданных смертных прихожан и может получать почитание или уважение от намного большего количества. Полубог контролирует маленькое благочестивое царство (обычно на Внешних Планах) и имеет незначительный контроль над сферой, включающей один или более аспектов смертного существования. Полубог может быть очень квалифицированным в отдельном навыке или в группе связанных навыков, может получать боевые преимущества при специальных обстоятельствах или может быть способен вызывать незначительные изменения в действительности, связанной со сферой божества. Например, полубог воров может быть способен изменить украденные предметы так, чтобы их больше нельзя было узнать.

Ранг 6-10: Называемые меньшими божествами, эти сущности предоставляют заклинания и могут исполнять более мощные дела, чем полубоги, типа ощущения некоторых явлений на расстоянии до десяти миль.

Меньшие божества имеют где-то от нескольких тысяч до десятков тысяч прихожан и управляют большими благочестивыми царствами, чем полубоги. Они также имеют более острые чувства, где того требуют их сферы.

Ранг 11-15: Эти сущности называются промежуточными божествами. Они имеют сотни тысяч смертных прихожан и управляют большими благочестивыми царствами, чем полубоги или меньшие божества.

Ранг 16-20: Называемые великими божествами, эти сущности могут иметь миллионы смертных прихожан, и они имеют уважение даже среди других божеств. Самые мощные из великих божеств также управляют другими божествами, как смертные созерцатели правят обывателями.

Ранг 21 +: Эти сущности находятся за пределами кругозора смертных и ничего не делают для прихожан. Они не предоставляют заклинаний, не отвечают на молитвы и не отвечают на вопросы. Если они и известны вообще, то лишь горстке ученых на Материальном Планах. Они называются сверхбожествами. В некоторых пантеистических системах, чтобы стать божеством, требуется согласие сверхбожества.

Божественные характеристики

Большинство божеств - существа с типом аутсайдер (обычно с 20 Hit Dice аутсайдера). В отличие от других аутсайдеров, они не имеют темновидения, если это не отмечено в описании божества. Физические характеристики божеств варьируются от божества к божеству и отмечены в их индивидуальных описаниях.

Тип аутсайдера божества, наряду с его классом или классами, определяет его мастерство с оружием, умения и навыки.

Божества имеют некоторые или все следующие дополнительные качества в зависимости от своего божественного ранга.

Очки жизни: Божества получают максимальные очки жизни для каждого Hit Die.

Скорость: Божества могут быть более быстрыми, чем смертные. Сухопутная скорость божества зависит от его формы (двуногое животное или четвероногое животное) и его размера. Некоторые божества - исключения, имея скорости быстрее или медленнее нормы.

Класс доспеха: Материальное поле божественной энергии охватывает и заливает тело божества, предоставляя ему бонус к классу доспеха, равный его божественному рангу. Этот бонус складывается со всеми остальными бонусами класса доспеха и эффективен против атак касанием и бестелесных атак касанием.

Большинство божеств (все с 20 Hit Dice аутсайдера) имеют естественный бонус доспеха, равный их божественному рангу +13. Все божества также имеют бонус отклонения к своему АС, равный их бонусу Харизмы (если есть). Божества, не являющиеся аутсайдерами, имеют свой нормальный естественный бонус доспеха + свой божественный ранг.

Многие из божеств имеют другие бонусы класса доспеха, как отмечено в их индивидуальных описаниях.

Атаки: Hit Dice божества и тип и уровень персонажа определяют его базовый бонус атаки. Помимо значений для атак оружием эта секция блока статистики также включает бонусы атаки рукопашным касанием и дальним касанием, используемым, когда божество читает заклинание или использует подобную заклинанию способность, требующие атаки касанием для затрагивания цели. Божество получает свой божественный ранг в качестве бонуса на все броски атаки. Божества ранга 1 или выше автоматически не терпят неудач при естественном броске атаки 1.

Всегда максимальный бросок: Великие божества (ранг 16-20) автоматически получают лучший возможный результат по любой проверке, спасброску, броску атаки или броску урона. Успех, провал или другие эффекты вычисляются соответственно. Например, когда великое божество делает бросок атаки, предположите, что Вы выбросили 20, и отсюда вычисляйте успех или провал. Вы должны в любом случае бросать d20 для проверки угрозы критического попадания.

Это качество означает, что великие божества никогда не нуждаются в умении Максимизации Заклинания, потому что их заклинания и так имеют максимальный эффект.

Спасброски: Hit Dice аутсайдера божества и его уровень персонажа определяют его базовые бонусы спасбросков. Божество получает свой божественный ранг в качестве бонуса на все спасброски. Божества ранга 1 или выше автоматически не терпят неудач при естественном спасброске 1.

Проверки: Божес тво получает свой божественный ранг как бонус по всем проверкам навыков, проверкам способностей, проверкам уровня заклинателя и проверкам изгнания.

Меньшие божества (ранг 6-10) могут брать 10 по любой проверке, если они должны делать проверку вообще.

Промежуточные и великие божества (ранг 11-20) всегда получают результат 20 по любой проверке, если они должны делать проверку вообще.

Иммунитеты: Божества имеют следующие иммунитеты. Отдельные божества могут иметь большее количество иммунитетов. Если не обозначено иначе, эти иммунитеты не применяются, если нападающий - божество равного или более высокого ранга.

Превращение: Божество免疫 к полиморфу, окаменению или любой другой атаке, которая изменяет его форму. Любые изменяющие форму силы божества на самом себе работают как обычно.

Иссушение энергии, иссушение способностей, урон способностям: Божество не подвержено иссушению энергии, иссушению способностей или урону способностям.

Воздействующие на разум эффекты: Божество免疫 к воздействующим на разум эффектам (зачарование, принуждение, фантомы, образы и эффекты морали).

Иммунитет к энергии: Божества ранга 1 или выше免疫 к электричеству, холоду и кислоте, даже если атакующий - божество более высокого божественного ранга. Некоторые божества имеют дополнительные иммунитеты к энергии.

Божества ранга 1 или выше免疫 к болезни и яду, ошеломлению, сну, параличу, смертельным эффектам и дезинтеграции.

Божества ранга 6 или выше免疫 к эффектам заключения или изгнания, если нападающий - не божество равного или более высокого ранга. Такие эффекты включают изгнание, связывание, якорь измерений, распускание, заключение, отращивание, связывание души, временный застой, ловушку души, и изгнание и упрек.

Уменьшение урона: Божество имеет уменьшение урона, равное 35 + его божественный ранг/+4. Например, полубог с божественным рангом 3 имеет уменьшение урона 38/+4.

Если божество также имеет уменьшение урона из другого источника, типа уровней класса варвара, это уменьшение урона не складывается с уменьшением урона, предоставленным божественными рангами. Вместо этого божество получает выгоду от лучшего в данной ситуации уменьшения урона.

Например, божество с уменьшением урона 38/+4 - также варвар 20-го уровня с уменьшением урона 4/-. Если божество атаковано оружием с зачарованием +3 или меньше, оно использует уменьшение урона 38/+4. Если то же самое божество атаковано оружием +4 или лучше, божество использует уменьшение урона 4/-, потому что уменьшение урона варвара не отвергается +4 или лучшим оружием. Всякий раз, когда божество имеет второй вид уменьшения урона, которое может применяться к атаке, это уменьшение урона дается после записи об уменьшении урона в блоке статистики божества.

Сопrotивления: Все божества имеют по крайней мере следующие сопротивления. Отдельные божества могут иметь дополнительные сопротивления.

Сопrotивление энергии: Божество имеет сопротивление огню 20 + его божественный ранг.

Сопrotивление магии: Божество имеет сопротивление заклинаниям 32 + его божественный ранг.

Выдающиеся божественные способности: Каждое божество ранга 1 или выше имеет по крайней мере одну дополнительную силу, называемую существенной божественной способностью, на божественный ранг (см. Выдающиеся божественные способности в Приложении).

Силы домена: Божество ранга 1 или выше может использовать любую силу домена, которую оно может предоставлять, количество раз в день, равное своему божественному рангу (если сила обычно может использоваться чаще этого, божество получает большее количество использований). Если сила домена основана на уровне клерика, божество без уровней клерика имеет для этой цели эффективный уровень клерика 10 + божественный ранг божества.

Поклонение извергам

Некоторые мощные демоны и дьяволы нашли способы добывать силу от смертных прихожан такими же методами, что и божества. Хотя эти существа жестокие, садистские и ненадежны, некоторые существа Торила видят в них средство получения быстрой силы. Культы поклонения извергам обычно очень малы и ограничены, имеют немного последователей и обычно распадаются перед лицом возражений или когда изверг отвлекается другими вещами и прекращает предоставлять заклинания. Однако, некоторые изверги таким способом устанавливают на Ториле постоянную точку опоры - Горгот, бывший архидьявол, стал божеством, а божество минотавров Бафомет - демон. Еще два известных демона, почитаемых на Фаэруне - Оркус (ответственный за немало неприятностей в Дамаре годы назад) и Пазразль.

В некоторых отношениях поклонение извергам подобно тому, как некоторые души заключают сделку с баатизу в загробной жизни. Смертный заключает договор с демоном или дьяволом, обещая поклонение и жертвы в обмен на заклинания. Соглашение обычно влечет за собой осуждение души прихожанина в Абиссу или в Девять Адов под управление рассматриваемого изверга. Договор в общем предусматривает, что, если смертный будет не в состоянии успокоить изверга частыми жертвами, тот может убить его и забрать его душу на свой дом на внешних планах. Хотя это похоже на сделку в пользу аутсайдера, изверг обычно не требует со смертного чего-либо кроме жертв, так что смертный не должен волноваться о моральных ограничениях на поведение, догму или неподходящее использование предоставленных заклинаний.

Информацию о доменах, одобренном оружии и сферах для Бафомета, Оркуса и Пазразля можно найти в таблице божеств монстров в Приложении этой книги.

Подобные заклинаниям способности: Божество может использовать любое заклинание домена, которое может предоставлять, как подобную заклинанию способность по желанию. Эффективный уровень заклинателя божества для таких способностей - 10 + божественный ранг божества. DC спасброска для таких способностей - 10 + уровень заклинания + бонус Харизмы божества (если есть) + божественный ранг божества.

Бессмертие: Все божества (даже таковые ранга 0) естественно бессмертны и не могут умереть от естественных причин. Божества не стареют, и они не должны есть, спать или дышать. Единственный путь умереть для божества - через особые обстоятельства, обычно в магическом или физическом бою.

Божества ранга 1 или выше не подвержены смерти от массивного урона (см. Ущерб и смерть в Главе 8 "Руководства Игрока").

Чувства: Божества ранга 1 или выше имеют невероятно чувствительное восприятие. Чувства такого божества (включая темновидение и видение при слабом освещении, если божество имеет их) простираются в радиусе одной мили на божественный ранг. В действительности божество ранга 10 может видеть, слышать, касаться и чувствовать запах на расстоянии десяти миль точно также, как человек может чувствовать то, что достаточно близко, чтобы коснуться. Восприятие ограничено чувствами, которыми обладает божество. Например, божество не может видеть в темноте, если не имеет темновидения. И при этом оно не может видеть через твердые объекты без использования своей способности отдаленного чувства или некоего рентгеновского видения.

Отдаленное чувство: Как стандартное действие, божество ранга 1 или выше может чувствовать все в пределах радиуса одной мили на ранг вокруг любого из своих прихожан, святых мест или других объектов или мест действия, священных для божества. Этот сверхъестественный эффект может также быть сосредоточен на любом месте, где кто-либо произнес имя божества или его титул до 1 часа после того, как произнесено имя, и в любом месте, где происходит что-либо, связанное со сферой божества (см. описания божеств для деталей).

Сила отдаленного чувства может пересекать планы и проникать сквозь любые барьеры, кроме Божественного Щита (существенная божественная способность) или области, иначе блокированной божеством равного или более высокого разряда. Отдаленное чувство не обмануть *неверным направлением*, *необнаружением* или подобными заклинаниями, и оно не создает магического сенсора, который могут обнаруживать другие существа (как заклинание *наблюдение*).

Божество может расширять свои чувства на два или более отдаленных мест сразу (в зависимости от божественного ранга) и все еще чувствовать, что происходит поблизости.

Как только божество выбирает отдаленное место для чувства, оно автоматически получает сенсорную информацию из этого места, пока не выберет новое место для чувства или пока не прекратит ощущать это место (например, по истечении 1 часа после того, как кто-то произнес имя божества).

Блокирование чувств: Как стандартное действие, божество ранга 1 или выше может блокировать способность ощущения другого божества своего ранга или ниже. Эта сила простирается в радиусе одной мили на ранг божества или в пределах того же самого расстояния вокруг храма или другого места, священного для божества, или тому же расстоянию вокруг связанного со сферой случая. Божество может блокировать до двух отдаленных мест сразу, плюс область в пределах одной мили от себя. Блокировка продолжается 1 час на божественный ранг.

Сфера: Каждое божество ранга 1 или выше имеет по крайней мере ограниченные знания и контроль над некоторым аспектом смертного существования. Связь божества с его сферой дает ему множество сил.

Чувство сферы: Полубоги имеют ограниченную способность чувствовать события, вовлекающие их сферы. Они автоматически чувствуют любой случай, вовлекающий тысячу или большее количество народа. Способность ограничена настоящим.

Меньшие божества автоматически чувствуют любой случай, который вовлекает их сферу и воздействует на пятьсотен или большее количество народа.

Промежуточные божества автоматически чувствуют любой случай, вовлекающий их сферу, независимо от количества вовлеченного народа. Кроме того, их чувства расширяются на одну десятидневку в прошлое на каждый божественный ранг, который они имеют.

Великие божества автоматически чувствуют любой случай, вовлекающий их сферу, независимо от количества вовлеченного народа. Кроме того, их чувства расширяются на одну десятидневку в прошлое и на одну десятидневку в будущее на каждый божественный ранг, который они имеют.

Когда божество чувствует случай, оно просто знает, что произошло и где. Божество не получает никакой сенсорной информации о случае. Например, полубог моря чувствует все приливные волны, угрожающие множеству деревень или маленьких или больших городков. Божество знает, где волны, но не что они напоминают или в каком направлении они движутся.

Уровни выше 20-го

Большинство божеств - 20 HD аутсайдеры, также имеющие от 30 до 50 уровней персонажа. Эти дополнительные уровни персонажа сверх эффективного 20-го уровня персонажа следуют специальным правилам, более подробно охваченным в "Руководстве Эпического Уровня".

Уровни персонажа выше 20-й присуждают некоторые, но не все, выгоды от нормальных уровней. Божества получают все особенности класса всех своих уровней (типа бонусных умений бойца, невооруженного урона монаха, одобренного врага рейнджера, атаки крадучись жулика или способности к колдовству волшебника). Божество также получает нормальный Hit Die для того класса, плюс дополнительные пункты навыков, как будто божество получило уровень в классе как обычно. Божество получает очко показателя способности каждые четыре уровня и новое умение - каждые три уровня.

Сверх 20-го уровня персонажа бонусы атаки и спасбросков божества увеличивается по новым нормам. Божества получают +1 бонус на броски атаки на 21-м уровне и на каждом нечетном уровне после этого, что означает, что божество с 40 уровнями классов (сверх основных 20 Hit Dice аутсайдера) имеет бонус атаки +40. Никакое божество не может иметь больше четырех атак, полученных строго из его базового бонуса атаки, так что божество с бонусом атаки +40 получает дополнительные атаки +35, +30 и +25.

Божества также получают +1 бонус на спасброски на 22-ом уровне и на каждом четном уровне после этого. Божество с 20 Hit Dice аутсайдера и с 40 уровнями классов имеет бонусы спасбросков (Стойкость, Рефлексы и Воля) +32.

Как только божество замечает случай, оно может использовать свою силу отдаленного чувства, чтобы почувствовать этот случай.

Автоматические действия: Божества не должны делать проверки навыков так часто, как смертные. При выполнении действий в пределах своей сферы божество может исполнять любое действие как свободное действие, пока DC проверки равен или меньше некоторого значения (данного в описании божества). Количество таких свободных действий, которое божество может исполнять каждый раунд, определяется божественным рангом божества.

Создание Магических Изделий: Божество ранга 1 или выше может создавать магические изделия, связанные со своей сферой без необходимости умения создания предмета, при условии, что божество обладает всеми остальными предпосылками для предмета. Максимальная ценность предмета, который может создавать божество, зависит от его божественного ранга. Стоимость предмета и время его создания останутся неизменными, но божество может заниматься чем угодно, когда не работает с предметами (см. Создание магических изделий в "Руководстве Ведущего").

Например, полубог огня может создавать *жест жгущих рук* без умения Создания Жезла, при условии, что полубог знает заклинание *жгущие руки*.

Если божество имеет умение создания предмета, имеющее отношение к предметам, которые желает создать, стоимость (в золоте и ХР) и время создания уменьшаются вдвое.

Божественная аура: Простое присутствие божества ранга 1 или выше может глубоко затрагивать смертных и существ более низкого божественного ранга, которые могут чувствовать внутренний подъем или тревогу в зависимости от настроения божества и отношений к нему других существ.

Все эффекты божественной ауры - воздействующие на разум экстраординарные способности. Смертные и другие божества более низкого ранга могут сопротивляться эффектам ауры с успешными спасбросками Воли; DC - 10 + ранг божества + модификатор Харизмы божества. Божества иммунны к аурам божеств равного или более низкого ранга. Любой, кто делает успешный спасбросок против силы ауры божества, становится иммунным к силе ауры этого божества в течение одного дня.

Божественная аура - испускание, которое простирается вокруг божества в радиусе, размер которого зависит от божественного ранга. Божество выбирает размер радиуса и может изменять его как свободное действие. Если божество выбирает радиус 0 футов, сила его ауры по сути не функционирует. Когда ауры двух или более божеств покрывают одну и ту же область, функционирует лишь аура, принадлежащая божеству самого высокого ранга. Если божества имеют равные ранги, ауры сосуществуют.

Божество может делать своих прихожан, существ своего мировоззрения или и тех, и других иммунными к эффекту, как свободное действие. Иммунитет продолжается один день или пока божество не снимет его. После попадания под воздействие сил ауры существа остаются под воздействием, пока остаются в пределах радиуса ауры.

Божество может выбирать из следующих эффектов каждый раунд, как свободное действие.

Ошеломление: Существа под воздействием просто смотрят на божество в очаровании. Они могут защищаться как обычно, но не могут предпринимать никаких действий.

Истуг: Существа под воздействием становятся поколебленными и переносят -1 штраф морали на броски атаки, спасброски и проверки. Самый простой взгляд или жест божества делают их испуганными, и они бегут настолько быстро, насколько могут, хотя при этом могут выбирать себе путь.

Решимость: Союзники божества получают +4 бонус морали на броски атаки, спасброски и проверки, в то время как противники божества получают -4 штраф морали на броски атаки, спасброски и проверки.

Предоставление заклинаний: Божество предоставляет заклинания и силы домена смертным божественным заклинателям, которые молятся ему. Большинство божеств может предоставлять заклинания из списков заклинаний клерика, рейнджера и из трех или более доменов. Божества с уровнями в классе друида могут предоставлять заклинания из списка заклинаний друида, а божества с уровнями паладина могут предоставлять заклинания из списка заклинаний паладина. Божество может отказывать в заклинаниях любому специфическому смертному, как свободное действие; как только заклинание предоставлено, оно остается в разуме смертного, пока не будет израсходовано.

Спонтанное наложение: Божество ранга 1 или выше, имеющее уровень божественного колдовского класса, может спонтанно читать любое заклинание, которое может предоставлять. Эта сила работает подобно способности клерика спонтанно читать заклинания *лечения* (см. секцию клерика в Главе 3 "Руководства Игрока"), за исключением того, что это применяется к любому заклинанию, которое божество может предоставлять.

Связь: Божество ранга 1 или выше может понимать, говорить и читать на любом языке, включая неустные языки.

Божество может говорить с любыми существами в пределах одной мили от себя на божественный ранг.

Отдаленная связь: Как стандартное действие, божество ранга 1 или выше может посылать связь в отдаленное место. Божество может говорить с любым из своих прихожан и с любым, кто находится в пределах одной мили на ранг от места, посвященного божеству (типа храма, святыни или священной рощи) или в пределах одной мили на ранг от статуи или другого изображения божества.

Существо, с которым входят в контакт, может получать телепатическое сообщение, которое может слышать лишь оно само. Альтернативно, голос божества может казаться идущим из воздуха, земли или из некоторого объекта по выбору божества (но не из объекта или места, посвященного другому божеству равного или более высокого ранга, чем говорящее божество). В последнем случае любой в пределах слышимости звука может слышать это.

Божество может посылать проявление или предзнаменование вместо голосового или телепатического сообщения.

Божества и бонусы совместного действия

Многие навыки обеспечивают бонусы совместного действия другим навыкам, если Вы имеете 5 или более разрядов в навыке. Например, Вы получаете +2 бонус совместного действия на проверки Поездки, если имеете 5 или более разрядов в навыке Приручения Животного.

На каждые 10 дополнительных разрядов, которые божество имеет в навыке, бонус совместного действия божества от навыка (если он есть) увеличивается на +2. Например, божество с 25 разрядами в Приручении Животного получит +4 бонус совместного действия на проверки Поездки, а божество с 45 разрядами в Приручении Животного получит +6 бонус совместного действия по проверкам Поездки.

Точный характер этой связи варьируется в зависимости от божества, но обычно это некое явное явление типа луча света, изменения погоды или сбора животных.

Сила связи божества может пересекать планы и проникать сквозь любые барьеры. Как только связь начата, божество может продолжать поддерживать связь как свободное действие, пока не решит закончить связь.

Божество может поддерживать столько же отдаленных связей одновременно, сколько может отдаленно чувствовать одновременно (см. отдаленное чувство, выше).

Благочестивое царство: Каждое божество ранга 1 или выше имеет местоположение, которое служит рабочим местом, персональным местом жительства, палатой для аудиенций и иногда - местом для отступления или крепостью. Божество мощнее всего в пределах своего благочестивого царства.

Божество имеет по крайней мере скромный контроль над окружающей средой в пределах своего царства, управляя температурой и незначительными элементами окружающей среды типа фоновых звуков и запахов. Радиус этого контроля зависит от того, расположено ли царство на Внешних Планах или на некотором другом плане (включая Материальный План).

В пределах этой области божество может устанавливать любую температуру, которая является нормальной для плана, где расположено царство (для Материального Плана - любая температура от -20 F до 120 F), и заполнять область ароматами и звуками на свое усмотрение. Звуки могут быть не громче, чем способна произвести сотня человек; божество может создавать звуки невидимого хора, битвы, джунглей, полных оглушительных птиц, или подобными звуками, но не понятной речью или вредными звуками. Этот контроль над звуком подобен заклинанию *звук привидения*, но способен создавать намного больший объем шума. Способность божества создавать ароматы подобна вышеописанной. Божества ранга 6 или выше могут создавать звуки понятной речи.

Полубог или меньшее божество могут устанавливать здания и изменять пейзаж, но должны делать так своей рабочей силой, магией или своими божественными силами.

Божество ранга 6 или выше не только имеет контроль над окружающей средой, но также и управляет связями с Астральным Планом (предполагая, что космология, где живет божество, имеет Астральный План). Управление астральными связями царства делает в его пределах бесполезными телепортацию и подобные эффекты. Божество может определять некоторые места в пределах царства, где астральные связи остаются неповрежденными. Аналогично, божество может блокировать царство от планарных *порталов* или определять места, где *порталы* возможны.

Божество ранга 11 или выше может также применять в пределах своего царства черту зачарования магии или препятствования магии - до четырех групп заклинаний (заклинания, принадлежащие к одной и той же школе или к одному и тому же домену или имеющие один и тот же описатель). Черта зачарования магии позволяет метамагическим умениям применяться к группе заклинаний без требования ячеек заклинаний более высокого уровня. Многие божества применяют черту зачарования магии к своим заклинаниям домена, делая их максимизированными (как умение Максимизации Заклинания) в пределах границ своего царства. Чтобы читать заклинание, на которое воздействует черта препятствования магии, заклинатель должен преуспеть в проверке Колдовства (DC 15 + уровень заклинания). Если проверка терпит неудачу, заклинание тратится впустую. Черта препятствования магии не затрагивает заклинания и подобные заклинаниям способности божества.

Кроме того, божество ранга 11 или выше может устанавливать здания по желанию и изменять ландшафт в пределах десяти миль в любой тип ландшафта, который можно найти на Материальном Планах. Эти здания и изменения - проявления контроля божества над царством.

Великое божество (ранга 16 или выше) также может исполнять любое из следующих действий:

- Изменение или применение черты гравитации в пределах царства.
- Изменение или применение стихийной или энергетической черты в пределах царства.
- Изменение или применение черты времени в пределах царства.
- Применение ограниченной магической черты к специфической школе, домену или описателю заклинания в пределах области, не давая таким заклинаниям и подобным заклинаниям способностям функционировать. Собственные заклинания и подобные заклинаниям способности великого божества не подчиняются этим ограничениям.

Как только божество устанавливает условия в своем царстве, они постоянны, хотя божество может менять их. Как стандартное действие, божество может определить новое условие окружающей среды. Изменение постепенно вступает в силу в последующие 10 минут.

При изменении астральных связей, планарных черт или ландшафта требуется больше усилий, и божество должно для их изменения работать в течение года и одного дня. В это время божество должно тратить по 8 часов в день на этот проект. В течение остающихся 16 часов каждого дня божество может исполнять любые действия, какие пожелает, пока остается в пределах царства. Астральные связи, планарные черты и ландшафт остаются неизменными, пока не завершена работа.

Путешествие: Божество ранга 1 или выше может использовать *телепорт без ошибки* как подобную заклинанию способность по желанию, как заклинание, наложенное персонажем 20-го уровня, за исключением того, что божество может транспортировать только самого себя и до 100 фунтов объектов на божественный ранг. Божество ранга 6 или выше также может использовать *смену плана* как подобную заклинанию способность по желанию, как заклинание, наложенное персонажем 20-го уровня, за исключением того, что божество может транспортировать только самого себя и до 100 фунтов объектов.

Если божество имеет фамильяра, персональное верховое животное или персональное интеллектуальное оружие, это существо может сопровождать божество при любом способе путешествия, если божество касается его. Вес существа рассчитывается из веса божества.

Божества и колдовство

Как персонажи примерно 60 -ого уровня, божества могут свободно тратить даже большие количества XP. Предположите, что божество имеет безопасный запас около 30,000 XP, который может использовать каждую десятидневку для создания магических изделий и наложения заклинаний с затратами пунктов опыта.

Что случается, когда божество читает *чудо*? Вместо того, чтобы умолять другое божество исполнить некую задачу, божество просто вытягивает свою собственную божественную силу. Оно выплачивает стоимость пунктов опыта и создает эффект, который пожелает.

Фамильяр: Божество ранга 1 или выше с уровнями колдуна или волшебника имеет способность обращаться с любым существом данного вида как с фамильяром, пока это существо находится в пределах расстояния в одну милю на божественный ранг божества. Например, Бэйн волшебник 10-го уровня с божественным рангом 17. Вороны - его указанный вид фамильяра, что означает, что Бэйн может использовать любого ворона в пределах семнадцати миль от своего местонахождения как фамильяра. Это животное получает все характеристики, которые имеет фамильяр волшебника 10-го уровня. Эта специальная способность фамильяра применяется только к одному существу одновременно, но божество может переключаться между одним и другим существом мгновенно, пока второе существо находится в пределах диапазона.

Эта специальная способность фамильяра не заменяет способность божества иметь нормального фамильяра, которым может быть любой вид приемлемого существа. Например, Бэйн может иметь жабу в качестве нормального фамильяра в дополнение к своему специальному фамильяру-ворону. Жаба получает способности нормального фамильяра волшебника 10-го уровня, пока находится в пределах одной мили от местонахождения Бэйна. (Для деталей о специальных способностях, которые фамильяры получают и передают своим владельцам, см. Главу 3 "Руководства Игрока").

Чтение статей о божествах

Все описания главных божеств организованы в одном и том же формате, как описано ниже.

Блок статистики божества

Первая секция текста содержит основную информацию о божестве.

Имя: Первая строка показывает имя, под которым божество общеизвестно. Другие имена или титулы, приписанные божеству (если они есть), даны сразу под именем.

Символ: Краткое описание святого или безобразного символа, который несут клерики божества. Этот символ часто изображается на алтарях или на других изделиях, посвященных божеству.

Домашний план: Часть космоса, где божество в основном проживает.

Мировоззрение: Мировоззрение божества. Божества следуют таким же мировоззрениям, как и смертные; см. Главу 6 "Руководства Игрока".

Сфера: Аспекты смертного существования, с которым божество чаще всего связывается. Элементы сферы перечислены примерно в порядке важности их для божества.

Прихожане: Те, кто поклоняются или уважают божество, приблизительно в порядке их количества и важности для божества.

Мировоззрения клериков: Какие мировоззрения могут иметь клерики божества. Как отмечено в "Руководстве Игрока", клерик, как правило, имеет такое же мировоззрение, что и его божество. Мировоззрения некоторых клериков на шаг отступают от такового соответствующих божеств. Например, большинство клериков Илистри (которая хаотически-добрая) - хаотически-добрые, но некоторые из них хаотически-нейтральные или нейтрально-добрые. Клерик не может быть нейтральным, если его божество не нейтрально.

Два мировоззрения находятся в пределах одного шага друг от друга, если они кажутся смежными с друг другом горизонтально или вертикально в следующей сетке. Мировоззрения, смежные друг с другом по диагонали, не лежат в пределах одного шага.

Законное добро	Нейтральное добро	Хаотическое добро
Законная нейтральность	Нейтральность	Хаотическая нейтральность
Законное зло	Нейтральное зло	Хаотическое зло

Некоторые божества не принимают клериков мировоззрений, которые являются в пределах одного. Шаг их собственный. См. индивидуальные описания божества для деталей.

Домены: Клерики божества могут выбирать из числа доменов, перечисленных здесь. Божество может использовать любое заклинание домена, которое может предоставлять как подобную заклинанию способность, употребляемую по желанию. Оно также может использовать любую силу домена, которую может предоставлять по крайней мере раз в день на божественный ранг. Изгнание или упрек нежити - не предоставленная сила, а способность класса клерика. Божество может изгонять или упрекать нежить, только если имеет уровни в классе клерика или некую особую власть над нежитью.

Одобренное оружие: Какое оружие предпочитает божество. Клерики божества в общем предпочитают использовать такое оружие, и некоторые заклинания, которые накладывают клерики, типа *духовного оружия*, могут иметь эффекты, похожие на это оружие.

Описательный текст

Сразу после блока статистики божества идет информация о том, что божество напоминает, и другие общие факты. Кроме того, эти три подтемы охваченные в описательном тексте.

История/отношения: Информация на том, как божество возникло или как оно приобрело свой нынешний статус, а

За занавесом: Божества и божественные заклинания

Задача предоставления божественных заклинаний очень немногого требует от божества. Обучение, навыки и посвященность заклинателя делают возможным подготовку и наложение божественных заклинаний, и поэтому божество само нуждается в уровнях божественного колдовского класса, чтобы читать большинство божественных заклинаний. Заклинания домена - исключение. Домены божества тесно связаны с его сферой и представляют собой сумму и сущность идентичности божества и персональной силы. Поэтому божества могут столь свободно использовать свои силы доменов и использовать свои заклинания доменов как подобные заклинаниям способности.

также кого божество считает своими союзниками или врагами.

Догма: Основные принципы кредо или учения божества.

Духовенство и храмы: Детали того, как действуют клерики божества, и типы храмов или святынь, посвященных божеству. (Эта подтема охвачена для божеств в Главе 1, но не в Главе 2).

Блок игровой статистики

Далее представлена игровая D&D-статистика божества. (Игровая статистика дана для божеств в Главе 1, но не в Главе 2). Она использует такой же формат, что и статистика для любого другого существа D&D-игры.

Все применимые модификаторы добавлены к статистике божества, включая модификаторы показателей способностей, бонусы от божественного ранга, бонусы от магического оснащения, бонусы совместного действия и бонусы от умений или существенных божественных способностей.

Параграфы в конце блока игровой статистики игры обеспечивают дополнительную информацию о божестве.

Божественные иммунитеты: Любые иммунитеты, которые божество имеет на основании своего божественного ранга, существенных божественных способностей и сферы.

Выдающиеся божественные способности: Список существенных божественных способностей божества. Уникальные выдающиеся божественные способности, связанные со сферой божества, описаны в статье о божестве.

Силы домена: Силы доменов, которые божество может использовать. В некоторых случаях божество имеет доступ к силе домена, которую можно не упоминать. Например, сила домена Магии позволяет клерикам использовать изделия, производящие тайные заклинания; эта сила обычно не имеет значения, когда у божества есть уровни волшебника, так что она обычно не упоминается.

Подобные заклинаниям способности: Подобные заклинаниям способности божества и DC спасбросков для этих способностей. Если специфическая подобная заклинанию способность заменяет менее мощную, дается только лучшая. Например, божества с доменом Путешествия могут использовать и *телепорт* (заклинание домена 5-го уровня) и *телепорт без ошибки* (заклинание домена 7-го уровня) по желанию. Поскольку *телепорт без ошибки* явно лучше, упоминается лишь оно. Заклинания, отмеченные звездочкой, описаны в приложении этой книги.

Заклинания в день и известные заклинания: Если божество имеет любые колдовские классы, здесь дано количество заклинаний, которое божество может читать каждый день, и известные заклинания (для бардов и колдунов). Поскольку большинство божеств читает свои заклинания спонтанно (без подготовки), списки подготовленных заклинаний обычно не даются.

Имущество: Хотя большинство божеств, описанных в этой книге, не обеспечивается большим количеством

Столкновения с божествами и получаемый опыт

Помимо исключительно редких случаев, когда группа персонажей фактически наносит поражение божеству в бою, вознаграждение опытом за столкновения с божествами обязательно должны быть обоснованы историей. Также они по сути никогда не могут быть рассчитаны основываясь на фактической или предполагаемой категории сложности (CR) божества. Вместо этого Вы должны определить вознаграждение, основываясь на обстоятельствах столкновения, его важности для приключения и кампании и на его фактическом результате. Эта секция предлагает некоторые общие руководящие принципы, но они никогда не должны заменять ваш верный суд.

Некоторые виды контактов с божествами - фактически установившаяся практика, столь же причудливая, как это может прозвучать. Клерик, молящийся о заклинаниях или читающий *связь*, имеет некий уровень контакта со своим божеством, но не получает каких-либо пунктов опыта за это столкновение. Даже наоборот, в случае заклинания *связь* он фактически теряет пункты опыта. Аналогично, если божество аоказываете во сне персонажа или даже в бодрствовании посылает персонажа на некое задание, персонаж не должен получать какой-либо опыт за это столкновение. Он заработает достаточно пунктов опыта на задании, которое поставит перед ним соответствующий вызов.

Однако, другие типы столкновений с божествами - вызовы, заслуживающие, подобно другим столкновениям, вознаграждения опытом. Некоторые ситуации могут потребовать, чтобы PC вели переговоры с божеством, другие - сорвать планы божества, третьи - спасти свою жизнь от рассерженного божества. Некоторые переговоры простые, другие - намного труднее (учитывая, что божества часто имеют модификаторы навыков Блеф, Дипломатия и Чувство Мотива в диапазоне от +50 до +80). Как основное правило, назначьте столкновения переговорного типа оценку вызова где-нибудь между средним уровнем партии - 1 и средним уровнем партии + 1. (XP варьируется от 150 до 450 умножить на средний уровень партии). Срыв планов божества - великое умение и, вероятно, заслуживает оценку вызова где-то между средним уровнем партии и тремя уровнями выше (XP - от 500 до 900 умножить на средний уровень партии). Возможность избежать гнева божества чрезвычайно стимулирующая и должна иметь оценку вызова между четырьмя и семью уровнями выше среднего уровня партии (XP - от 1/200 до 3,600 умножить на средний уровень партии).

Естественно, относительная сила божества (измеряемая его божественным рангом, а также количеством Hit Dice и уровнями персонажа, которыми оно обладает) в сравнении с уровнем партии - важное соображение, особенно для столкновений, при которых PC имеют серьезную разницу с божеством: для персонажей 65-го уровня избежание гнева Утгара - не столкновение с CR 69, так как Утгар лишь ненамного мощнее персонажа 20-го уровня. Опять же, эти руководящие принципы никогда не должны отвергать суждение ДМа о трудности столкновения.

Фактически, ДМ должен предоставить каждому из персонажей, участвовавшему в бою, количество XP, равное его текущему уровню, умноженному на 1,000. Этого опыта достаточно, чтобы привести любого персонажа к следующему уровню, и почти наверняка это самое большое разовое вознаграждение, которое когда-либо может получить персонаж, сопоставимое с персонажем, единолично наносящим поражение монстру, CR которого на 4 выше его уровня. Однако, помните совет "Руководства Ведущего": "... Столкновение, в котором PC наносят поражение чему-либо намного выше их собственного уровня (CR выше их уровня на восемь или больше) - вероятно, результат фантастической удачи или уникального набора обстоятельств, и, таким образом, полное XP-вознаграждение не может быть правильным. В качестве ДМа вы окажетесь перед необходимостью делать такие решения". Если PC были неэффективными свидетелями в битве между двумя божествами, которая закончилась смертью божества, они должны получить некоторые XP за то, что пережили столь травмирующий случай, но не заслуживают продвижения в уровне за свой крохотный вклад в падение божества.

имущества, божества в общем достаточно богаты, чтобы нести почти любые предметы-неартефакты, которые пожелают. Однако, они обычно не делают этого, потому что их собственные силы настолько огромны, что ношение таких изделий не сделает их значительно мощнее.

Некоторые из божеств носят любимые изделия, обычно как личные метки. Если не отмечено иначе, эти изделия - малые артефакты с 25-м уровнем заклинателя.

Специальные способности: Несколько новых специальных способностей оружия или доспехов детализированы в этой книге.

Другие божественные силы

Эта секция описания божества связана со специальными способностями, которые божество имеет в результате своего божественного статуса.

Первый параграф этой секции объясняет, как на броски божества воздействует его божественный статус.

Чувства: Расстояние, на котором эффективны чувства божества (количество миль, равное его божественному рангу), плюс другие факты, связанные со способностью божества чувствовать события вокруг себя.

Чувство сферы: Типы событий, связанных с его сферой, которые чувствует божество.

Автоматические действия: Виды действий, которые божество может исполнять как свободные действия. Свободные действия не потребляют времени. Божество может исполнять их в течение своего хода или переместиться и все равно исполнять.

Создание Магических Изделий: Виды магических изделий, которые божество может создавать, не нуждаясь в умении создания предмета. Божество все же должно потратить время и очки опыта для создания изделий.

Главные божества Фаэруна

Следующие божества - главные божества Фаэруна, как описано в "Установке Кампании Забытых Царств". Для каждого из тридцати одного божества дан полный набор статистики, а также детали относительно догмы, клериков и храмов, и прочая информация.

Азут (Azuth)



Высокий, Покровитель Магов, Лорд Заклинаний

Меньшее божество

Символ: Указывающая вверх человеческая левая рука, очерченная синим огнем

Домашний план: Сердце Двеомера

Мировоззрение: Законно нейтральное

Сфера: Волшебники, маги, заклинатели вообще, монахи (Сияющая Рука)

Прихожане: Философы, мудрецы, колдуны, волшебники

Мировоззрения клериков: LE, LG, LN

Домены: Иллюзия, Знание, Магия, Закон, Заклинание

Одобренное оружие: "Старый Посох" (четвертной посох)

Азут (ах-зут, ah-zooth) заинтересован продвижением и сохранением магических искусств. Почитаемое всем спектром заклинателей (и волшебниками в особенности), лукавое божество долго действовало как советник божества сырой магии; он и Мистра имеют дружественные отношения, родственные таковым наставника и его любимого ученика. Другие божества находят его раздражительным, не понимая его сухого остроумия или непрерывной посвященности сбору магических знаний. Азут чаще всего появляется как белобородый человек, носящий сложные старинные одежды и владеющий мощным, увенчанным драгоценным камнем *Старым Посохом*.

Одни из самых благословляемых земных служителей Азута - Одобренные; думают, что это убитые человеческие волшебники, возрожденные Лордом Заклинаний, которые фактически являются магическими конструкциями его подсознательного разума. Одобренные развивают и передают Плетение через письменные формулы - процесс, который азутаны рассматривают как апогей человеческих научных достижений. Обладая странными способностями типа *телекинеза* и *полета*, эти образцы магической силы доставляют важные сообщения скоплениям и объявляют о новых событиях в магических науках. Азут отчаянно боролся начиная со Времени Неприятностей, чтобы примирить старую Мистру с новой и уравнивать разрывы в Плетении, покрывающем Торил. Хотя божество и не знает об этом, Одобренные - ментальные проявления этой борьбы - разрывают на части его церковь и могут дорого обойтись Лорду Заклинаний и поклоняющимся ему.

Несмотря на духовную суматоху в ее пределах, многие из посторонних рассматривают религию Азута как связанную традициями. С их точки зрения она приспосабливается к новым временам замороженными темпами, чересчур связывая себя абстрактными тайными дебатами, оставаясь слепой к проблемам, окружающим землю. Поскольку многие из последователей Азута занимают нейтральную позицию в вопросах этики, церковь часто попадает под критику более действенных культов Мистры.

Клерики Азута молятся о заклинаниях в сумерках. Всякий раз, когда маг поднимается до ранга Магистра, церковь Азута отмечает праздник. Его клерики признают немного других примечательных праздников, хотя литургические чтения за едой играют важную роль в почитании Лорда Заклинаний. Тексты, составленные известными волшебниками, составляют подавляющее большинство канонов церкви. Клерики Азута обычно мультиклассируют как тайные приверженцы или волшебники.

История/отношения: Будучи смертным, Азут жаждал силы, исследуя тайные знания дюжины павших империй для продвижения своих магических изучений. Его посвященность в конечном счете привела его к становлению первым Магистром - положению, целеустремленно созданному Мистрой для признания самого многообещающего из ее смертных учеников. Затем Азут решил отрезать часть божественности божества Савраса и связать ее с собой - эксперимент, который в конечном счете потерпел неудачу. Это привело к ряду битв с Саврасом, закончившихся заточением этого божества в посохе. С помощью Мистры, которая стала его возлюбленной, Азут наконец поднялся к божественному статусу. Саврас (теперь освобожденный от своего заточения) неохотно служит Азуту, как и в общем ненадежный Велшарун.

Догма: Рассудительность - лучший способ приблизиться к магии, и магия может быть исследована и разделена на составляющие через изучение и размышление. Будьте спокойны и используйте в вашем колдовстве и в использовании магии предостережения для избежания ошибок, от которых потом не сможет избавить даже магия.

Используйте Искусство мудро и всегда помните, когда лучше не использовать магию вообще. Учите владению магией и разнесите по всему Фаэруну, что использование и знание магии может распространяться. Живите и учитесь тому, что с магической силой приходит и серьезная ответственность. Изучайте каждое новое заклинание, которое Вы обнаруживаете, и делайте копию для библиотеки храма. Не копите свои знания и поощряйте творческий потенциал в магии всегда и всеми способами.

Духовенство и храмы: Духовенство Азута включает волшебников и монахов, хотя одно- и мультиклассовые клерики удерживают в иерархии большинство силовых позиций. Эти индивидуумы, вместе известные как магистрат, облегчают связь между тайными заклинателями. Магистраты обычно одеваются в сложные и непрактичные одежды унылых цветов с нелепо высокими воротниками и большими шляпами, и украдкой носят тайные символы.

Азутанские центры поклонения обычны в цивилизованных нациях, особенно в городах с мощными магическими гильдиями. В них магистраты предписывают Связь Магов, неофициальное соглашение, преподаваемое почти всем волшебникам начиная с эры господства Азута в качестве первого Магистра. Связь Магов предусматривает, что споры между волшебниками не должны проливаться в большое сообщество, что магию лучше оставлять тем, кто имеет силу воли, чтобы изучать ее и повелевать ей, и что разрушения, свойственные магическим поединкам, выставляет магов в наихудшем свете. (Конечно же, сколько волшебников следует этим "правилам", столько же и насмехается над ними). Конфликты между волшебниками, согласно принципам Связи Магов, должны проводиться по частному согласию в виде сложных, обычно не смертельных ритуалов противостояния магов в поединках сплетания заклинаний. Естественно, магистраты наблюдают за такими соревнованиями и держат знания и ритуалы этих поединков в секрете.

Самый мощный член данного храмового сообщества известен как "Первый" и упоминается подчиненными как "Почтенный". Те, кто служили Высокому в течение долгого времени, иногда называются "Владыками", но духовенству не нравятся показные титулы. Многие из патриархов без проблем доживают до 150 лет, порождая ложные слухи о том, что высокие клерики внутреннего круга обнаружили секрет бессмертия.

Одобренные Азута занимают важное место в духовенстве - и вне и выше регулярной иерархии церквей. Недавно два влиятельных Одобренных поднялись на важные позиции в пределах церкви. Мелдратар Гат из Халруаа ведет возглавляет фракцию Хранителей Плетущего, принимая во внимание, что Сзесоч Вурлагор из Тэя возглавляет более принимаемых Ученых Заклинаний. Строгие Хранители Плетущего подвергают сомнению несколько хаотическую природу Мистры, Матери Всей Магии, которая часто является покровителем колдунов. Они не доверяют колдунам из-за несчастных случаев с их врожденными способностями, напоминающих о древних архиволшебниках Нетерила, сырой силой колдовства заставивших пасть великую империю. В городах типа Халараха и Безантура влиятельные Хранители Плетущего работают из-за сцены, не давая колдунам занимать силовые позиции силы и срывая то, в чем видят опасность. Ученые Заклинаний, с другой стороны, убеждают в сотрудничестве между всеми типами тайных заклинателей, утверждая, что через совокупные знания человечества в магии она в целом усилится. Начиная со Времени Неприятностей эти взаимоисключающие идеологии входят во все более обостряющийся конфликт, при котором целые церкви раскалываются по линиям фракций.

Азут

Волшебник 20 /Архимаг 5/Тайный приверженец 5/Мастер знаний 10/ Клерик 20

Средний аутсайдер (законный)

Божественный ранг: 10

Hit Dice: 20d4+180 (волшебник) плюс 5d4+45 (архимаг) плюс 5d4+45 (приверженец) плюс 10d4+90 (мастер знаний) плюс 20d8+180 (клерик) (860 hp)

Инициатива: +11 (+7 Ловкость, +4 Улучшенная Инициатива)

Скорость: 60 футов.

АС: 60 (+7 Ловкость, +10 божественный, +23 естественный, +8 отклонение, +2 удача [*Старый Посох*])

Атаки: +5 *четвертной посох* +52/+47 рукопашной; или заклинанием +47 рукопашное касание или дальнее касание.

Урон: +5 *четвертной посох* 1d6+15; или заклинанием.

Лицом/досягаемость: 5 фт до 5 фт/5 фт.

Специальные атаки: Силы домена, выдающиеся божественные способности, подобные заклинаниям способности, изгнание нежити 11/день.

Специальные качества: Фокус мировоззрения (закон), применимое знание, тайная досягаемость, заклинания закона накладываются с +2 к уровню заклинателя, божественная аура (1000 футов, DC 28), божественные иммунитеты, божественный саван (1/день, закон, сопротивление заклинаниям 52, 13 раундов), DR 47/+4, увеличенное заклинание, фамильяр (коты), сопротивление огню 30, благочестивое царство (10 миль на Внешних Планах, 1,000 футов на Материальном Планах), великие знания, мгновенное мастерство (Блеф), Знания +30, мастерство контрзаклинания, мастерство элементов, больше новооткрытых тайн, новооткрытые тайны, *смена плана* по желанию, отдаленная связь 10 миль, священная защита +2, секреты внутренней силы, сила заклинаний +1, сила заклинаний +2, спонтанное наложение божественных заклинаний, сопротивление заклинаниям 62, *телепорт без ошибки* по желанию, истинные знания, понимает, говорит и читает на всех языках и



говорит со всеми существами в пределах 10 миль.

Спасброски: Стойкость +47, Рефлексы +45, Воля +56. Способности: Сила 24, Ловкость 25, Телосложение 28, Интеллект 50, Мудрость 32, Харизма 26.

Навыки: Алхимия +63, Блеф +38, Концентрация +84, Дипломатия +59, Подделка +36, Сбор Информации +41, Излечение +58, Запугивание +26, Знание (тайны) +97, Знание (архитектура и проектирование) +73, Знание (география) +73, Знание (история) +73, Знание (местное) +73, Знание (природа) +73, Знание (знать и королевская семья) +73, Знание (планы) +87, Знание (религия) +73, Слушание +27, Наблюдение +93, Поиск +53, Чувство Мотива +29, Колдовство +97, Обнаружение +27.

Умения: Сварить Зелье, Боевое Колдовство, Создание Магического Оружия и Доспехов, Создание Палочки, Создание Посоха, Создание Жезла, Создание Чудесного Предмета, Создание Портала, Задержка Заклинания, Увертливость, Усиление Заклинания, Увеличение Заклинания, Продление Заклинания, Сковать Кольцо, Повышение Заклинания, Улучшенная Инициатива, Максимизирование Заклинания, Стойкое Заклинание, Ускоренное Заклинание, Написание Свитка, Тихое Заклинание, Фокус навыка (Знание [тайны]), Фокус навыка (Колдовство), Фокус Заклинания (Отречение), Фокус Заклинания (Призывание), Проникновение Заклинания, Одаренное Колдовство (волшебник), Неподвижное Заклинание.

Божественные иммунитеты: Урон способности, иссушение способности, кислота, холод, смертельные эффекты, болезнь, дезинтеграция, электричество, иссушение энергии, воздействующие на разум эффекты, паралич, яд, сон, ошеломление, превращение, заключение, изгнание.

Выдающиеся божественные способности: Изменить Форму, Изменить Размер, Автоматическая Метамагия (спаренные подобные заклинанию способности), Автоматическая Метамагия (спаренные заклинания волшебника), Контроль Существ (10 существ/день, которые могут читать заклинания или использовать подобные заклинаниям способности, DC Воли 18), Создание Артефакта, Божественное Колдовство, Дополнительный Домен (Иллюзия), Дополнительный Домен (Заклинание), Увеличенное Сопротивление Заклинаниям, Мгновенное Контрзаклинание, Видение Магии.

Силы домена: Заклинания иллюзий накладываются с +1 к уровню заклинателя; заклинания предсказания накладываются с +1 к уровню заклинателя; заклинания закона накладываются с +1 к уровню заклинателя; использует устройства завершения заклинания или срабатывания заклинания как волшебник 50-го уровня.

Подобные заклинаниям способности: Азут использует эти способности как заклинатель 20-го уровня, кроме законных заклинаний, которые он использует как заклинатель 22-го уровня, и заклинаний предсказания и иллюзии, которые он использует как заклинатель 21-го уровня. DC спасброска - 28 + уровень заклинания. *Антимагическое поле, любое-заклинание, сломать зачарование, спокойные эмоции, яснослышание/ясновидение, обнаружение секретных дверей, обнаружение мысли, диктум, различить местоположение, рассеивание хаоса, рассеивание магии, смещение, предсказание, нахождение пути, предвидение, великое любое-заклинание, удержание монстра, идентификация, наполнить способностью заклинания, знания легенд, ограниченное желание, доспех мага, магический круг против хаоса, малый образ, заблуждение, дизъюнкция Мордекайна, необнаружимая аура Нистула, гнев порядка, стойкое изображение, призрачный убийца, проекция, защита от хаоса, защита от заклинаний, мнемонический зачарователь Рари, экран, щит закона, тишины, тихое изображение, сопротивление заклинаниям, обращение заклинаний, вызов монстра IX (только как законное заклинание), истинное видение, сверхестественность.*

Заклинания клерика в день (уровни 0-11): 6/9/9/8/8/7/7/6/6/2/2; база DC = 23 + уровень заклинания или 25 + уровень заклинания для заклинаний отречения или призывания.

Заклинания волшебника в день (уровни 0-19): 4/10/9/9/8/8/5/7/8/4/4/4/3/3/3/2/2/2/2; база DC = 36 + уровень заклинания или 38 + уровень заклинания для заклинаний отречения или призывания.

Имущество: Азут несет *Старый Посох*, длинный деревянный посох, окованный железом и исписанный символами и рунами всех типов. Он увенчан большим, ярким синим сапфиром. Все силы этого малого артефакта функционируют как заклинания с теми же названиями, наложенные волшебником 18-го уровня.

Следующие силы не иссушают зарядов: *обнаружение магии, увеличение, удержание портала, свет, доспех мага, рука мага.*

Следующие силы иссушают 1 заряд при использовании: *рассеивание магии, непрерывное пламя, огненный шар* (усиленный до 5-го уровня, 10d6 пунктов урона, DC спасброска 17), *ледяной шторм, невидимость, стук, левитация, заряд молнии* (усиленный до 5-го уровня, 10d6 пунктов урона, DC спасброска 17) *магическая ракета* (5 ракет), *стенопроход, пиротехника, ослабляющий луч* (усиленный до 5-го уровня, DC спасброска 17), *стена огня, паутина.*

Следующие силы иссушают 2 заряда при использовании: *конус холода* (15d6, DC спасброска 15), *сфера неуязвимости, удержание монстра* (DC спасброска 14), *вызов монстра IX, смена плана, телекинез* (максимальный вес 400 фнт.), *стена силы* (только в полушарии 10-фт диаметра вокруг пользователя), *вихрь.*

Старый Посох также предоставляет своему владельцу сопротивление заклинаниям 23. Оно не складывается с сопротивлением заклинаниям Азута, но может использоваться другими владельцами. Владелец, по своей воле понижающий сопротивление заклинаниям, может использовать посох для поглощения энергии тайных заклинаний, направленных на него, как будто это *палочка поглощения* (см. Главу 8 "Руководства Ведущего"). Посох использует уровни заклинаний как заряды, а не как энергию заклинаний, годных к употреблению владельцем. Если он поглощает уровни заклинаний сверх своего предела зарядов (50), он взрывается, как будто сделан карающий удар (см. ниже). Посох не сообщает, сколько уровней заклинаний брошено во владельца, как *палочка поглощения*. Поглощение заклинаний опасно, но это единственный путь, которым этот посох может перезаряжаться.

Владелец также получает +2 бонус удачи к АС и спасброскам. Старый Посох - +5 *четвертной посох*, и использующий его может поражать противников. Если израсходовать 1 заряд (как свободное действие), *Старый Посох* наносит двойной урон (x3 при критическом попадании) на 1 раунд. По команде посох автоматически отражает заклинания, брошенные во владельца, как будто на него наложено *обращение заклинаний*.

Камень в навершии *Старого Посоха*, известный как Донжон Граней, может использоваться для удержания врагов, пойманных заклинанием пользователя *заключение*. Такие противники ловятся в донжоне, а не в маленьком пространстве под землей.

Старый Посох также может быть сломан для карающего удара. Такой акт должен быть целеустремленным и быть объявлен владельцем. Все заряды посоха выпускаются в 30-футовом распространении. Существа в пределах 10 футов от

сломанного посоха получают урон, равный 8 х количество зарядов в посохе, между 11 футами и до 20 футов получают урон, равный 6 х количество зарядов, и от 21 до 30 футов - урон, равный 4 х количество зарядов. Успешный спасбросок Рефлексов (DC 17) уменьшает урон наполовину.

Персонаж, ломающий посох, имеет шанса 50% (результаты 01-50 на d%) переместиться на другой план существования, но если этого не происходит (51-100), взрывчатая энергия заклинаний уничтожает владельца.

После того, как все заряды посоха исчерпаны, он остается +5 *четвертным посохом*. Будучи пустым от зарядов, он не может быть сломан для карающего удара.

Уровень заклинателя: 40-й; Вес: 4 фнт.

Другие божественные силы

Как меньшее божество, Азут может брать 10 по любой проверке. Для Азута обычно считается 1 на бросок атаки или спасбросок и не бывает автоматических провалов. Он бессмертен.

Чувства: Азут может видеть, слышать, касаться и чувствовать запах на расстоянии десяти миль. Как стандартное действие, он может чувствовать что-либо в пределах десяти миль от своих прихожан, святых мест, объектов или любого места, где один из его титулов или имя произнесли за последний час. Он может расширять свои чувства на пять или менее мест сразу. Он может блокировать силу ощущения божеств своего ранга или ниже в двух или менее отдаленных местах сразу в течение 10 часов.

Чувство сферы: Азут чувствует открытие, транскрипцию и наложение каждого заклинания на Фаэруне, пока рассматриваемый случай воздействуют по крайней мере на пятьсот персон. Например, он ощутит великий показ магии или битву, в которой магия играет важную роль.

Автоматические действия: Азу т может использовать Знание (тайны), Знание (архитектура и проектирование), Знание (география), Знание (история), Знание (местное), Знание (природа), Знание (знать и королевская семья), Знание (планы), Знание (религия) или Колдовство как свободное действие, если DC задачи - 20 или ниже. Он может исполнять до пяти таких свободных действий каждый раунд.

Создание Магических Изделий: Азут может создавать любой вид магических изделий, пока рыночная цена предмета не превышает 30,000 гр.

Бэйн (Bane)



Черный Лорд, Черная Рука, Лорд Тьмы

Великое божество

Символ: Зеленые лучи, исходящие из сжатого кулака

Домашний план: Пустоты Гибели и Отчаяния

Мировоззрение: Законное зло

Сфера: Раздор, ненависть, тирания, страх

Прихожане: Завоеватели, злые бойцы и монахи, тираны, волшебники

Мировоззрения клериков: LN, LE, NE

Домены: Зло, Разрушение, Ненависть, Закон, Тирания

Одобренное оружие: "Черная Рука Бэйна" [черная перчатка] (шестопер)

В искривленных залах Жентил Кипа эхом отзываются пагубные призывы, воспеваемые в темных храмах по всему Фаэруну. Бэйн (*бэйн, bain*), Лорд Тьмы, победил саму смерть, вернувшись в мир, чтобы дать темное вдохновение тысяче интриг, разжечь страх и ненависть в цивилизованных землях и заверить простых смертных, что тирания хотя и может перенести случайное поражение, но никогда не умрет.

Хотя Бэйн превзошел смертность столетия назад, его первичная цель остается чисто человеческой - он не ищет ничего, за исключением полного доминирования над Фаэруна. Когда его служители сядут на троны каждой из земель, когда обыватели будут служить своим владыкам в страхе за свои жизни и когда альтруизм и надежда будут стерты с лица земли - тогда Бэйн будет отдыхать. Однако, до этого темного дня у Черной Руки есть вечность для сумасшедших заговоров и мерзких интриг. В конечном счете он будет править всем Фаэруном, но он не спешит. Получить это сразу - значит лишиться половины удовольствия.

Бэйн предпочитает держаться в тени, позволяя своим служителям исполнять свои запутанные планы. В тех редких случаях, когда он появляется, он принимает форму темной гуманоидной фигуры - часто с голым торсом, иногда носящей темный доспех и элегантный черный плащ с красным шитьем. Его правая рука неизменно защищена украшенной драгоценностями металлической перчаткой - тем оружием, которое он направляет на немногих противников и тех, кто достаточно храбр (или безрассуден), чтобы напасть на него. Он нетерпим к неудачам и редко думает дважды в отношении того, стоит ли предавать даже лояльного служителя строгим пыткам, чтобы гарантировать полное повиновение своей требовательной, четкой доктрине. Хотя и обладающий в возбуждении неумолимым гневом, Бэйн не спешит возмущаться, существуя в бесконечном состоянии контролируемого горения.

Тирания Бэйна известна по всему континенту, и его образ чаще всего отмечают как лик зла. Когда новость об уничтожении Бэйна в течение Времени Неприятностей разнеслась по Фаэруну, не менее двадцати семи наций объявили национальные фестивали и вознесли благодарности. Обыватель видит в клериках Бэйна мелких потенциальных диктаторов, не боящихся использовать беззастенчивую тактику и невероятное насилие для распространения своего влияния и продвижения своих убеждений. Авантюрист видит в его духовенстве постоянных нарушителей и врагов, агентов твердой, злой философии, встающих на сторону монстров, дьяволов и диких гуманоидов для достижения их злых целей. Осторожная знать бросает взгляды на истинную угрозу - когда некоторые из их числа воздают похвалы Черному Лорду, чтобы через хитрость и ухищрения извлечь пользу, которую солдаты не могут достичь силой.

Клерики Бэйна молятся о заклинаниях в полночь. Их религия не признает никаких официальных праздников, хотя служители возносят благодарность Черной Руке перед и после больших битв или перед особенно важными ухищрениями.

Старшие клерики часто объявляют церковные праздники, соответствующие моменту, обычно провозглашая божественное вдохновение, предоставленное им во снах. Обряды включают барабанный бой, пение и жертвование интеллектуальных существ, обычно на алтаре из черного базальта или обсидиана. В качестве последних привилегированной жертвой стали клерики Цирика, хотя старые фавориты типа паладинов, детей единорогов и селестиалов нравятся традиционалистам. Клерики Бэйна чаще всего мультиклассируют как бойцы, монахи, черные стражи или владыки страха (см. Главу 4). Связанные с Культom Дракона часто мультиклассируют как носящие пурпур (см. Главу 4).

История/отношения: Даже как человек Бэйн не хотел ничего большего, кроме как стать самым устрашающим, уважаемым тираном, которого когда-либо знал мир. Однако для этого требовалось вливание тайной силы - большей, чем обычно ассоциируется со смертными. Следовательно, расчетливый деспот объединил силы с ведомыми подобными идеями людьми - Баалом и Миркулом - в договоре о взаимопомощи, который закончился апофеозом всего трио. Эти три злодея ввязывались в авантюры по всему Фаэруну, победили бесчисленных противников, убили одного из Семи Потерянных Богов и путешествовали по всем Нижним Планам, прежде чем достигли этой цели. Они извлекли себе выгоду из великодушия (или, так предполагают некоторые, безразличия) беспристрастного Джергала, которому надлежала его роль покровителя раздора, смерти и мертвых. Каждый из них получил по трети от сферы Джергала и доминировал в своей области в течение столетий.

Однако, даже полного контроля над раздором был для Бэйна недостаточно, и желание превосходства привело его в 1358 DR к новому союзу с Миркулом. Пара украла Скрижали Судьбы, написанные Лордом Эйо для выделения роли божеств Торилла. Это приблизило пагубное Время Неприятностей, в течение которого Бэйн был убит Тормом Истинная в разъяренной битве в гавани Тантраса. Казалось, что непрерывные амбиции Черного Лорда наконец привели к его уничтожению. Церковь Бэйна развалилась на части, большинство преданных перешло на сторону духовенства Цирика, унаследовавшего сферы Бэйна, и Иякту Звима, потомка от союза Бэйна с мощным демоном. Агенты блага и свободы в те дни вздохнули с облегчением, зная, что Торил избавлен от, возможно, величайшей угрозы.

Однако те, кто убрали свою стражу, сделали это опрометчиво и слишком рано. Ночью Середины Зимы 1372 DR Звим взорвался пожаром дьявольского зеленого света. Из дымящей шелухи его останков появился недавно переободренный Бэйн, его правая рука горела зеленым огнем. Звим, оказывается, был немногим более чем разумным коконом, оболочкой, в котором расла гноющаяся личинка, которая в свое время стала Бэйном. За несколько дней духовенство звимларов перешло к поклонению Бэйну, и великое зло вновь бросило свой расчетливый взгляд на земли Фаэруна.

Бэйн ненавидит фактически весь фаэрунский пантеон, но питает особую антипатию к для Торму, Цирику, Мистре, Темпусу, Хелму, Латандеру, Огме и Илматеру, именно в этом порядке. Он установил рабочие отношения с Ловиатар, Маском и Талонной, но, поскольку эти божества отчаянно боятся его, союзы не так сильны.

Догма: Не служите никому - лишь Бэйну. Бойтесь его всегда и заставляйте других бояться его еще сильнее, чем его боитесь Вы. Черная Рука всегда в конце концов сражает тех, кто противостоит ему. Бросьте вызов Бэйну и умрите - или в смерти найдите лояльность ему, поскольку он заставит сделать это. Подчинитесь слову Бэйна, произнесенному его ранговым духовенством, поскольку истинная сила может быть получена лишь через службу ему. Распространите темный страх Бэйна. Гибель тем, кто не следует за ним - не позволяйте силе попасть к ним в руки. Те, кто встанут на пути Черной Руки, встречают свою погибель раньше и резче, чем те, кто поклоняются другим божествам.

Духовенство и храмы: Бэйн приказывает своим клерикам и последователям достигать силовых позиций в пределах своего общества через силу или обман и использовать эту власть для дальнейшего продвижения ненависти, устрашения, разрушений и раздора. Черная Рука предпочитает, чтобы его клерики ниспровергали правительства и делали свои дела под прикрытием закона, но допускает ограниченное количество разногласий и распущенности. Попытки, избиения и расчетливые убийства часто вступают в игру в подобных делах, и редко инициацию Лорда Тьмы получает тот, кто не обладает по крайней мере элементарными навыками в таких предприятиях. Церковь оперирует под строгой иерархией - оспаривание или неповиновение приказам свыше - оскорбление превосходства Бэйна, наказуемое пытками, обезображиванием или смертью.

Храмы Бэйна обычно отражают структурированные доктрины духовенства. Высокие, остроугольные каменные структуры, взмывающие башни, украшенные большими шипами и тонкими окнами - большинство бэйнитских церквей характерны архитектурой укрепленной твердыни или маленького замка. Узкие внутренние проходы ведут из строгого холла до казармоподобных общих палат духовенства, скудно украшенных гобеленами, изображающими символ Бэйна или исписанными вышитыми пассажами из важных религиозных текстов. Храмы часто имеют внутренний центральный двор, используемый для военных тренировок и открытых церемоний, а также более традиционный массовый зал для общих сборов. Для большинства церквей характерны обширные подземелья, переполненные пыточными палатами, колодцами для голодания и загонными монастырями.

Перед Временем Неприятностей церковь Бэйна раздиралась междоусобным раздором, разделенная на Ортодоксальную секту (командуемую прежде всего клериками) и Преобразованную церковь (во власти волшебников). Сам Бэйн поощрял эту борьбу, ценя разногласия, даже когда они касаются его собственных служителей. Однако, похоже, его долгая дремота очистила его мнение по этому вопросу, поскольку он действовал для уничтожения этих разногласий лично, даже пойдя на то, чтобы назвать Фзоула Чембрила, правителя Жентил Кипа, своим персональным Избранным Тираном и непогрешимым смертным представителем. Прежде для капризных бэйнитов обычной практикой были порочные погромы против тех клериков, которые обратились к Цирику после "смерти" Бэйна и не вернулись на путь истинный; их сотрудничество может принести лишь недобрые вести остальной части Фаэруна.

Бэйн

Боец 15/Черный страж 10/Клерик 10/Волшебник 10/Жулик 20

Средний аутсайдер (злой, законный)

Божественный ранг: 17

Hit Dice: 15d10+135 (боец) плюс 10d10+90 (черный страж) плюс 10d8+90 (клерик) плюс 10d4+90 (волшебник) плюс 20d6+180 (жулик) (1,075 hp)

Инициатива: +13 (+9 Ловкость, +4 Улучшенная Инициатива)

Скорость: 60 футов.

АС: 82 (+9 Ловкость, +17 божественный, +30 естественный, +16 отклонение)

Атаки *: +5 *законная могучего раскола безобразная перчатка* +83/+78/+73/+68 рукопашная; или заклинание, +73 рукопашное касание или +69 дальнее касание

* Всегда получает 20 на броски атаки и броски для проверки критического попадания.

Урон *: +5 *законная могучего раскола безобразная перчатка* 1d3+37/19-20; или заклинанием.

* Всегда наносит максимальный урон (перчатка 40 пунктов).

Лицом/досыгаемость: 5 фт до 5 фт/5 фт.

Специальные атаки: Командование или упрек нежити 23/день (эффективный уровень клерика 18-й), силы домена, выдающиеся божественные способности, поразить добро (1/день, +16 на атаку и +10 на урон для одной атаки оружием), атака крадучись +16d6 (96 пунктов), подобные заклинаниям способности.

Специальные качества: Аура отчаяния, калечащий удар, темное благословение, *обнаружение добра*, божественная аура (17 миль, DC 43), божественные иммунитеты, DR 52/+4, эмпатическая связь с извергским служителем, уклонение, фамильяр (вороны), извергский служитель (ворон), сопротивление огню 37, благочестивое царство (100 миль на Внешних Планах, 1,700 футов на Материальном Plane), оппортунист, *смена плана* по желанию, отдаленная связь 17 миль, доля заклинаний с извергским служителем, скользкий разум, спонтанное наложение божественных заклинаний, сопротивление заклинаниям 49, *телепорт без ошибки* по желанию, ловушки, странная увертливость (бонус Ловкости к АС, не может быть замкнут, +4 против ловушек), понимает, говорит и читает на всех языках и говорит со всеми существами в пределах 17 миль.

Спасброски *: Стойкость +79, Рефлексы +72, Воля +72.

* Всегда получает 20 на спасбросках

Способности: Сила 36, Ловкость 29, Телосложение 28, Интеллект 30, Мудрость 28, Харизма 42.

Навыки *: Алхимия +40, Оценка +36, Баланс +37, Блеф +71, Подъем +52, Концентрация +74, Ремесло на (ковка оружия) +75, Расшифровка Записи +46, Дипломатия +43, Поломка Устройства +36, Маскировка +56, Искусство Побегу +35, Подделка +36, Сбор Информации +68, Приручение Животного +51, Излечение +42, Скрытность +45, Инсинуация +53, Запугивание +82, Чувство Направления +35, Прыжок +50, Знание (тайны) +50, Знание (религия) +50, Слушание +52, Бесшумное Движение +55, Открывание Замка +35, Очистка Карманов +36, Поездка (лошадь) +46, Наблюдение +50, Поиск +50, Чувство Мотива +49, Колдовство +75, Обнаружение +32, Плавание +48, Кувырок +39, Использование Магического Устройства +39.

* Всегда получает 20 по проверкам.

Умения: Слепая Борьба, Раскол, Боевое Колдовство, Боевые Рефлексы, Создание Палочки, Отклонение Стрел, Увертливость, Усиление Заклинания, Увеличение Заклинания, Экспертиза, Дополнительное Изгнание, Великий Раскол, Великая Стойкость, Великое Проникновение Заклинания, Повышение Заклинания, Улучшенный Натиск Быка, Улучшенный Критический (перчатка), Улучшенное Разоружение, Улучшенная Инициатива, Улучшенная Подсечка, Улучшенный Невооруженный Удар, Железная Воля, Молниеносные Рефлексы, Мобильность, Силовая Атака, Ускоренное Заклинание, Написание Свитка, Тихое Заклинание, Проникновение Заклинания, Быстрая Атака, Неподвижное Заклинание, Ошеломляющий Кулак, Раскалывание, Фокус Оружия (перчатка), Специализация Оружия (перчатка), Вихревая Атака.



Божественные иммунитеты: Урон способности, иссушение способности, кислота, холод, смертельные эффекты, болезнь, дезинтеграция, электричество, иссушение энергии, воздействующие на разум эффекты, паралич, яд, сон, ошеломление, превращение, заключение, изгнание.

Выдающиеся божественные способности: Изменить Форму, Изменить Действительность (DC спасброска 53 для дублирования заклинаний и временных немагических объектов за последние 17 дней, временных магических изделий или существ за последние 17 часов), Изменить Размер, Уничтожающий Удар (DC Стойкости 37 + нанесенный урон или уничтожение до 17,000 кубических футов неживой материи), Аватар (до 20), Призыв Существ (до 17 дьяволов/день, каждый до 17 HD), Божественный Взрыв (19/день, до 17 миль, 33d12 пунктов урона), Божественное Вдохновение (страх, DC Мудрости 17, до 17 существ/день), Божественный Щит (12/день, останавливает 170 пунктов урона), Божественная Атака Крадучись, Божественный Фокус Оружия (перчатка), Божественная Специализация Оружия (перчатка), Дополнительный Домен (Разрушение), Дополнительный Домен (Закон), Ужасное Присутствие (Воля DC 43), Узнать Секреты (Воля DC 43), Наложить Проклятие (до 17 существ/день, Воля DC 43), Наложить Задание (до 17 существ/день), Массовый Божественный Взрыв (до 85 целей, никакие две из которых могут быть далее чем в 17 милях друг от друга, или конус до 1,700 футов длиной, или взрыв или распространение радиусом до 850 футов и высотой до 170 футов), Обладание Смертным (DC Воли 43, до 20 смертных сразу), Раскалывание и Разобшение (DC спасброска 35), Ранение Врага.

Силы домена: Заклинания зла накладываются с +1 к уровню заклинателя; 17/день удар (+4 на атаку и +10 на урон для одной атаки оружием), 17/день +2 светский бонус на атаки, спасброски и АС против выбранного противника в течение 1 минуты; заклинания закона накладываются с +1 к уровню заклинателя.

Подобные заклинаниям способности: Бэйн использует эти способности как заклинатель 27-го уровня, кроме злых и законных заклинаний, которые он использует как заклинатель 28-го уровня. DC спасброска - 43 + уровень заклинания. *Антипатия, дарение проклятия, схватывающая рука Бизби, богохульство, спокойные эмоции, круг гибели, команда, инфекция, создание нежити, осквернение, диктум, различить ложь, дезинтеграция, рассеивание хаоса, рассеивание добра, доминирование над монстром, гибель, землетрясение, эмоция (только ненависть), восторг, страх, запрет, обет/миссия, великая команда, вред, удержание монстра, имплозия, причинить критические раны, причинить легкие раны, магический*

круг против хаоса, магический круг против добра, массовое зачарование, гнев порядка, защита от хаоса, защита от добра, праведная мощь, паника, разбивание, щит закона, вызов монстра IX (только как злое или законное заклинание), безобразная аура, безобразный упадок, вопль баньши.

Заклинания черного стража в день: 5/4/4/3; база DC = 19 + уровень заклинания или 21 + уровень заклинания для заклинаний зачарования (принуждение).

Заклинания клерика в день: 6/8/7/6/6/5; база DC = 19 + уровень заклинания или 21 + уровень заклинания для заклинаний зачарования (принуждение).

Заклинания волшебника в день: 4/7/7/5/5/4; база DC = 20 + уровень заклинания или 22 + уровень заклинания для заклинаний зачарования (принуждение).

Имущество: Бэйн носит *Черную Руку Бэйна*, +5 перчатку со специальными способностями законная, могучего раскола и безобразная.

Уровень заклинателя: 25-й; *Вес:* 2 фнт.

Коравис: Мужчина извергский ворон; CR 3; Крошечная магическая тварь; HD 9d8; hp 40; Инициатива +2; Скорость 10 футов, полет 40 футов (средне); AC 21 (касание 14, застигнутый врасплох 19); Атака +10 рукопашная (1d2-3, когти), Лицом/досигаемость 2,5 фт. до 2,5 фт/0 фт.; SA поразить добро (1/день, +9 пунктов урона для одной естественной атаки); SQ кровная связь, сопротивление холоду 15, уменьшение урона 5/+2, темновидение 60 футов, эмпатическая связь с Бэйном, сопротивление огню 15, улучшенное уклонение, видение при слабом освещении, разделение спасбросков с Бэйном, говорить с Бэйном, сопротивление заклинаниям 18; AL LE; Спасброски: Стойкость +13, Рефлексы +8, Воля +8; Сила 5, Ловкость 15, Телосложение 10, Интеллект 9, Мудрость 14, Харизма 6.

Навыки и умения: Скрытность +10, Слушание +6, Обнаружение +6; Ловкость с Оружием (коготь)

Кровная связь: Коравис получает +2 бонус на всех броски атаки, спасброски и проверки, если он является свидетелем того, как Бэйну угрожают или вредят.

Улучшенное уклонение (Ex): Если Коравис подвергается атаке, которая обычно позволяет спасбросок Рефлексов для половины урона, он вместо этого не получает урона вообще при успешном спасброске и получает только половину урона при неудавшемся спасброске.

Другие божественные силы

Как великое божество, Бэйн автоматически получает лучший возможный результат на любой бросок, который он делает (включая броски атаки, броски урона и спасброски). Он бессмертен.

Чувства: Бэйн может видеть, слышать, касаться и чувствовать запах на расстоянии семнадцати миль. Как стандартное действие, он может чувствовать что-либо в пределах семнадцати миль от своих прихожан, святых мест, объектов или любого места, где один из его титулов или имя произнесли за последний час. Он может расширять свои чувства на двадцать или менее мест сразу. Он может блокировать силу ощущения божеств своего ранга или ниже в двух или менее отдаленных местах сразу в течение 17 часов.

Чувство сфер: Бэйн чувствует любой случай, вовлекающий раздор, ненависть, тиранию или устрашение, за семнадцать десятидневков прежде, чем это случится, и сохраняет чувство на семнадцать десятидневков после того, как этот случай произойдет.

Автоматические действия: Бэйн может использовать Дипломатию, Запугивание, Ремесло (ковка оружия), Знание (тайны) или Знание (религия) как свободное действие, если DC задачи - 30 или ниже. Он может исполнять до двадцати таких свободных действий каждый раунд.

Создание Магических Изделий: Бэйн может создавать любую магическую палочку, типа *палочки поглощения*, или любое магическое оружие или доспех.

Аватары

Поскольку он был некогда убит, когда находился в форме аватара, Черный Лорд не желает посылать истинных аватаров на Торил. Вместо этого он предпочитает обладать смертными или работать через мощных служителей, типа Жентарима. Когда он вынужден создать аватара, Бэйн обычно выбирает форму красивого молодого человека-мужчины с темными волосами, элегантной одеждой и снисходительным выражением лица. Появление такого аватара редко бывает праздником для духовенства Лорда Тьмы, так как такие случаи в общем подразумевают, что Бэйн лично заинтересован наказанием неудачливого ученика. Бэйн считает своих аватаров комиссарами, а не солдатами, так что его собственные прихожане обычно сильнее боятся их, чем своих врагов.

Аватар Бэйна: Как Бэйн, кроме того, что божественный ранг 8; AC 64 (касание 43, застигнутый врасплох 64); Атака +74/+69/+64/+59 рукопашная (1d3+28/19-20, +5 *законная могучего раскола безобразная перчатка*) или заклинание +64 рукопашное касание или +60 дальнее касание; SQ божественная аура (800 футов, DC 34), сопротивление огню 28, DR 43/+4, сопротивление заклинаниям 40; Спасброски: Стойкость +70, Рефлексы +63, Воля +63; все модификаторы навыков уменьшены на 9.

Выдающиеся божественные способности: Изменить Форму, Изменить Размер, Божественный Взрыв (19/день, до 8 миль, 24d12 пунктов урона), Божественный Щит (12/день, останавливает 80 пунктов урона), Божественная Атака Крадучись, Божественный Фокус Оружия (перчатка), Божественная Специализация Оружия (перчатка), Дополнительный Домен (Закон), Дополнительный Домен (Разрушение), Возложение Задания (до 8 существ/день)

Подобные заклинаниям способности: Уровень заклинателя 18-й, или 19-й для злых и законных заклинаний; DC спасброска 34 + уровень заклинания.

Чонти (Chauntea)



Великая Мать, Богиня Зерна, Мать-Земля

Великое божество

Символ: Цветущая роза на венке золотого зерна

Домашний план: Дом Природы

Мировоззрение: Нейтральное добро

Сфера: Сельское хозяйство, выращенные людьми растения, фермеры, садовники, лето

Прихожане: Крестьяне и их подсобные работники, друиды, фермеры, садовники

Мировоззрения клериков: CG, LG, N, NG

Домены: Животные, Земля, Добро, Растения, Защита, Возобновление

Одобренное оружие: Колос (коса)

Чонти (чоун-*ти*-ах, chawn-*tee*-ах) столь же стара, как сам Торил. Она - божественная искра, которая дала жизнь естественному миру, яркий, заботливый дух, населявший планету в момент ее создания. Изначально божество диких мест и животной жизни, Чонти росла вместе со своим миром, меняясь и приспосабливаясь ко многим его событиям. Тысячелетия учили ее терпению - для тех моментов, когда наступали тяжелые времена. Чонти любит жителей своего мира, и для нее нет ничего приятнее, чем инструктировать жителей Торила о том, как земля может обогатить их жизни. Она была рукой, которая вела первых смертных странников уступить неуверенность собирательства стабильности полей. Сегодня Чонти почитаема как Великая Мать сельского хозяйства, добрый благодетель, гарантирующий сильный урожай, здоровую пищу и здоровую жизнь страны.

Чонти редко появляется в физической форме, предпочитая распространять свою сущность по всей живущей земле Торила. Религиозные иконы изображают ее как пышную, средних лет женщину с бледными белыми волосами и приветственной улыбкой. Она владеет крепкой косой, подходящей и как посох, и как оружие в тех необычных случаях, когда она оказывается вовлечена в битву.

Почитаемая фермерами, садовниками, сельскохозяйственными рабами и всеми, кто живет за счет земли, Чонти считается большинством фазрунцев неотъемлемой частью естественного цикла жизни. И богатые землевладельцы, и простые фермеры приходят к местному клерику Матери-Земли за советом при сборе урожая или при посевах на следующий сезон. Когда грязная погода или болезнь губят поля, сеятели обращают свой взгляд и молитвы к Чонти в надежде, что ее внимание спасет сезонный урожай. Те, кто губят урожай в низменных целях, имеют немалый повод бояться служителей Чонти, которые очень серьезно исполняют свою роль пасторальных защитников.

Клерики и друиды Чонти молятся о заклинаниях на закате. Духовенство проводит немного организованных праздников, вместо этого уча преданных возносить благодарность Чонти при каждом восходе солнца и в каждый момент, когда естественная красота мира наполняет их радостью. Давнишняя традиция церкви считает, что недавно сошедшаяся пара должна провести свою первую ночь вместе на свежеспаханном поле, что как считают, гарантирует плодородный союз. Изобилие играет важную роль в Чонтианской вере, и гедонистические празднования в Зеленом траве поощряют чрезмерное питье, еду, танцы и свободное поведение. Духовенство соблюдает торжественные Высокие Молитвы Урожая при ритуализации ежегодной церемонии, совпадающей с началом сбора урожая. Клерики Чонти чаще всего мультиклассируют как рейнджеры или друиды.

История/отношения: Чонти - одно из старейших фазрунских божеств. Шар и Селунэ предшествуют ей - они дали ей жизнь, создавая мир Торила. В последующие тысячелетия Чонти сковала страстные отношения с несколькими божествами, многие из которых больше не существуют в сколь-либо значащей форме. Также она билась (и даже разрушила) божества, строивших заговоры против мира Чонти. Часть ее прихожан утверждает, что Чонти - прародитель всех смертных рас и что существа, изначально населявшие мир, появились из ее утробы в те дни, когда воздух был тих, а земля - неподвижна. В начале столетий Чонти была известна как Джаннат Мать-Земля, дикое божество, бежавшее со стадами животных и радовавшееся беспрепятственному росту дикой местности. Хотя народ Островов Муншае продолжает поклоняться этому аспекту Великой Матери, само божество изменилось вместе с изменением мира.

В последние несколько сотен лет Чонти очаровалась жителями своего мира (особенно людьми), и теперь она полностью сосредотачивает свое внимание на помощи им за счет земли. Она проповедует почтение к природе и торопит народ цивилизованных земель восстанавливать то, что они повредили, но она давно уже уступила дикой земле другим божествам. Это развитие привело к охлаждению отношений с Силванусом, некоторые из его более воинственных прихожан-друидов полагают, что Великая Мать предала себя и продала мир слишком быстрому вторжению цивилизации. Ее связи с другими божествами природы, особенно с Шиаллиа, Милики, Льюру и Эльдат, остаются сильными. Она питает нежность к Латандеру, который время от времени близок с ней, и эти два божества в настоящее время проводят много времени вместе. Чонти выступает против Аурил, Малара, Талоса и Амберли, и она рассматривает возвращение Бэйна как темное предназначение. Талона, Леди Яда - самый ненавидимый противник Великой Матери, поскольку ее склонность нести естественному миру упадок, яд и болезнь наполняет Чонти великой яростью.

Догма: Рост и жатва - часть вечного цикла и самая естественная часть жизни. Разрушение ради собственной пользы и выравнивание без восстановления - анафема. Не позволяйте пройти дню, в котором Вы не помогли живому существу процветать. Питайте, ухаживайте и выращивайте растения везде, где возможно. Защитите деревья и растения и сохраняйте их семена, чтобы то, что было уничтожено, могло быть заменено. Позаботьтесь об изобилии земли, но позволяйте человеческой утробе позаботиться о себе. Сторонитесь огня. Сажайте семена или маленькие растения по крайней мере раз в десятидневку.

Духовенство и храмы: Члены духовенства Великой Матери делят себя на две фракции примерно равного размера. Клерики, присматривающие за фермерами и сельскохозяйственными рабочими в городах, городках и деревнях, называют себя Пасторалями, в то время как таковые более дикой, старшей секты, угождающей призыву глуши, с легким высокомерием называют себя Истинными Формирователями. Члены обеих сект не признают никакой центральной власти - их вера высоко индивидуалистична. Чонти излагает доктрину, выделяющую общий набор ценностей и запретов, но как каждый клерик приспосабливает этот кодекс для себя и своей паствы - в значительной степени вопрос персональной

интерпретации. Церковь приветствует членов всех рас, хотя женщины значительно превосходят численностью мужчин, возможно, потому, что литургия религии наполнена изобилием, материнством и женственностью.

Клерики и друиды Чонти - часто также фермеры или садовники, и Пасторалы часто очень уважаются в сельских общинах. Они обычно рождаются в маленьких деревнях или на фермах страны, и хотя немногие сторонятся городов в целом, большинство приходит в церковь через оценку естественной красоты, чувства мира, стоя на свежеспаханном поле под лучами солнца в разгар лета. Они зарабатывают восхищение равных себе, усиливая урожаи и отгоняя естественные упадки или хищников магическими заклинаниями. Они также не колеблясь подворачивают свои юбки и присоединяются к местным жителям во время сбора урожая, сохраняя сельскохозяйственные семейства здоровыми и обеспечивая дополнительную пару рук даже самых трудных и черных работ. Подобно своему божеству, большинство тех, кто служит Чонти, терпеливы и тихи, они возмущаются медленно и предпочитают пассивную дипломатию открытым конфликтам.

Удивительно, но в городах есть лишь несколько храмов Великой Матери, обычно это большие, имеющие множество окон строения, которые также служат зернохранилищами или внушительными открытыми садами. На внешних землях большинство церемоний проводится под светом солнца или луны, а клерики оказывают специальные услуги в своих домах, маленьких святынях или даже в сараях или на сеновалах. В таких местах клерики и друиды Чонти инструктируют конгрегантов по надлежащим методам высадок, идентификации болезней растений и животных и по знаниям о травах. Многие из них заключают браки и действуют как акушерки при рождении людей и животных. Они проповедуют уважение к естественному миру и особо подчеркивают программы перенасаживания, осторожной ирригации и подрезки, чтобы гарантировать, что земля не будет разграблена.

Воинственные друиды Силвануса, однако, насмехаются над такими уроками, заявляя, что само сельское хозяйство - оскорбление природе. Оно позволяет жить в данной области большему количеству народа, чем может быть поддержано в долгосрочной перспективе и, следовательно, способствует перенаселенности и разрушению окружающей среды, несмотря на лучшие намерения Пасторалов. Они утверждают, что через какое-то время чонтийское сельское хозяйство, с его отклонением водных потоков, осушением заболоченных земель и акцентом на поддержку городов, нанесет непоправимый урон естественному балансу. Пасторалы опровергают это, но такие реакционные высказывания причинили немалую суматоху среди Истинных Формирователей (большинство которых - друиды). Многие чонтийцы стали за последнее столетие силванитами, что привело к охлаждению отношений даже между более умеренными членами обоих духовенств.

Чонти

Друид 20/Клерик 20/Рейнджер 8

Средний аутсайдер (добро)

Божественный ранг: 19

Hit Dice: 20d8+220 (аутсайдер) плюс 20d8+220 (друид) плюс 20d8+220 (клерик) плюс 8d10+88 (рейнджер) (1,308 hp)

Инициатива: +11 (+7 Ловкость, +4 Улучшенная Инициатива)

Скорость: 60 футов.

АС: 81 (+7 Ловкость, +19 божественный, +32 естественный, +13 отклонение)

Атаки *: +5 защиты святой острый колос +79/+74/+69/+64 рукопашная; или заклинание +70 рукопашное касание или дальнее касание.

* Всегда получает 20 на броски атаки и броски для проверки критического попадания.

Урон *: +5 защиты святой острый колос 2d4+34/18-20/x4; или заклинанием.

* Всегда наносит максимальный урон (колос 42 пункта).

Лицом/достигаемость: 5 фт до 5 фт/5 фт.

Специальные атаки: Силы домена, выдающиеся божественные способности, подобные заклинаниям способности, изгнание нежити 16/день.

Специальные качества: тысяча лиц, животный компаньон (до общего количества 20 HD), божественная аура (19 миль, DC 42), божественные иммунитеты, DR 54/+4, одобренные враги (аберрации +2, меняющие форму +1), сопротивление огню 39, благочестивое царство (100 миль на Внешних Планах, 1,900 футов на Материальном Plane), чувство природы, смена плана по желанию, отдаленная связь 19 миль, сопротивление соблазну природы, спонтанное наложение божественных заклинаний, сопротивление заклинаниям 51, телепорт без ошибки по желанию, бесконечное тело, бесследный шаг, понимает, говорит и читает на всех языках и говорит со всеми существами в пределах 19 миль, иммунитет к яду, дикая форма (Мелкое, Крошечное, Небольшое, Маленькое, Среднее, Большое, Огромное, Гигантское, Колосальное или ужасное животное 5/день, элементар 3/день), шаг лесистой местности.

Спасброски *: Стойкость +66, Рефлексы +62, Воля +75.

* Всегда получает 20 на спасбросках.

Способности: Сила 24, Ловкость 24, Телосложение 33, Интеллект 24, Мудрость 50, Харизма 36.

Навыки *: Животное Сочувствие +83, Подъем +39, Концентрация +101, Дипломатия +60, Приручение Животного +91, Излечение +102, Скрытность +39, Чувство Направления +53, Знание (тайны) +49, Знание (география) +49, Знание (природа) +97, Знание (религия) +72, Слушание +62, Профессия (фермер) +58, Поездка (лошадь) +47,



Наблюдение +89, Поиск +46, Чувство Мотива +62, Колдовство +89, Обнаружение +62, Плавание +49, Знания Дикой Местности +81.

* Всегда получает 20 по проверкам.

Умения: Сварить Зелье, Боевое Колдовство, Боевые Рефлексы, Создание Чудесного Предмета, Создание Портала, Увертливость, Усиление Заклинания, Увеличение Заклинания, Экспертиза, Продление Заклинания, Сковать Кольцо, Усиление Заклинания, Улучшенный Критический (колос), Улучшенная Инициатива, Мобильность, Стойкое Заклинание, Силовая Атака, Ускоренное Заклинание, Написание Свитка, Тихое Заклинание, Неподвижное Заклинание, Прослеживание, Парное Заклинание.

Божественные иммунитеты: Урон способности, иссушение способности, кислота, холод, смертельные эффекты, болезнь, дезинтеграция, электричество, иссушение энергии, воздействующие на разум эффекты, паралич, яд, сон, ошеломление, превращение, заключение, изгнание.

Выдающиеся божественные способности: Изменить Форму, Изменить Действительность (DC спасброска 52 для дублирования заклинаний и временных немагических объектов за последние 19 дней, временных магических изделий или существ за последние 19 часов), Изменить Размер, Аватар (до 20), Призыв Существ (до 19 элементаров, служащих одновременно, каждый до 19 HD), Призыв Существ (до 19 фей, служащих одновременно, каждый до 19 HD), Божественный Взрыв (16/день, до 19 миль, 32d12 пунктов урона), Божественный Друид, Божественное Мастерство Земли (чувство 19 футов), Божественный Щит (14/день, останавливает 190 пунктов урона), Божественное Колдовство, Божественный Фокус Оружия (колос), Божественная Специализация Оружия (колос), Дополнительный Домен (Добро), Дополнительный Домен (Защита), Дополнительный Домен (Возрождение), Подарок Жизни, Жизнь и Смерть, Массовая Жизнь и Смерть (никакие две цели не могут быть далее чем в 19 милях друг от друга), Разум Твари (*пробуждение* [до 19 существ/день] или *дремота* [DC Стойкости 42]), Обладание Смертным (DC Воли 42, до 20 смертных сразу), Сила Природы (19-мильный радиус, продолжительность - концентрация + до 19 минут), Смена Формы, Истинная Смена Формы.

Силы домена: 19/день использование *животной дружбы*, изгнание или уничтожение воздушных существ или упрек или командование земными существами; заклинания добра накладываются с +1 к уровню заклинателя; 19/день упрек или командование растительными существами; 19/день защитный оберег (субъект, которого коснулись, получает +19 бонус сопротивления на следующий спасбросок, максимальная продолжительность 1 час); 19/день восстанавливает 1d8+13 hp если приведена ниже 0 hp (но не до -10 hp или ниже).

Подобные заклинаниям способности: Чонти использует эти способности как заклинатель 29-го уровня, кроме заклинаний добра, которые она использует как заклинатель 30-го уровня. DC спасброска - 42 + уровень заклинания. *Помощь, животные формы, оболочка антижизни, антиманическое поле, искупление, кожа-кора, барьер клинков, успокоить животных, изменить посох, зачарование персоны, командование растениями, общение с природой, контроль растений, ползучая погибель, рассеивание зла, доминирование над животным, землетрясение, элементный рой [земля], запутывание, свобода, великое восстановление, тир героев, удержание животного, святая аура, святой удар, святое слово, железное тело, меньшее восстановление, магический круг против зла, магический камень, чистый разум, рост растений, полиморф любого объекта, призматическая сфера, защита от элементов, защита от зла, перевоплощение, удаление болезни, отразить паразитов, отразить дерево, отвращение, санктуарий, ползун, смена формы, защитить другого, смягчить землю и камень, иммунитет к заклинаниям, сопротивление заклинаниям, шипастые камни, каменная форма, каменная кожа, вызов монстра IX* (только как заклинание добра), *стена камня, стена шипов.*

Заклинания клерика в день (уровни 0-20): 6/11/11/11/10/9/9/8/4/4/1/3/3/2/2/2/2; база DC = 32 + уровень заклинания.

Заклинания друида в день (уровни 0-20): 6/10/10/10/10/9/8/8/7/4/4/3/3/3/2/2/2/2; база DC = 32 + уровень заклинания.

Заклинания рейнджера в день: 6/5; база DC = 32 + уровень заклинания.

Имущество: Чонти несет колос, который функционирует как +5 *коса* со специальными способностями защита, святая и острая.

Уровень заклинателя: 25-й; *Вес:* 12 фнт.

Другие божественные силы

Как великое божество, Чонти автоматически получает лучший возможный результат на любой бросок, который она делает (включая броски атаки, броски урона и спасброски). Она бессмертна.

Чувства: Чонти может видеть, слышать, касаться и чувствовать запах на расстоянии девятнадцати миль. Как стандартное действие, она может чувствовать что-либо в пределах девятнадцати миль от своих прихожан, святых мест, объектов или любого места, где один из ее титулов или имя произнесли за последний час. Она может расширять свои чувства на двадцать или менее мест сразу. Она может блокировать силу ощущения божеств своего ранга или ниже в двух или менее отдаленных местах сразу в течение 19 часов.

Чувство сферы: Чонти чувствует что-либо воздействующее на сельское хозяйство за девятнадцать десятидневков прежде, чем это случится, и сохраняет чувство на девятнадцать десятидневков после того, как этот случай произойдет. Любой растение на поле может быть центром-фокусом для отдаленного чувства Чонти и для сил удаленной связи.

Автоматические действия: Чонти может использовать Знание (тайны), Знание (география), Знание (природа) или Знание (религия) как свободное действие, если DC задачи - 30 или ниже. Она может исполнять до двадцати таких свободных действий каждый раунд.

Создание Магических Изделий: Чонти может создавать любое магическое изделие, вызывающее или управляющее стихиями, животными или растениями или воздействующее на землю, типа *посоха земли и камня*.

Аватары

Большинство аватаров Чонти выглядят как любезные беловолосые человеческие женщины с симпатичной внешностью, приходящей от жизни под успокаивающими лучами нежного солнца. Каждое из этих божественных проявлений одето в священные одежды - белые шелковые робы, перехваченные в талии поясом, вышитым природным рисунком. Иногда, когда ее будущий аватар должен использоваться на разведывательных миссиях, Чонти выбирает форму фей-существа или животного. Чонтийские аватары действуют как проводники, ведущие преданных к плодородным землям,

агенты мести, чтобы нанести поражение тем, кто разграбили земли ее преданных последователей, или как служители возрождения, восстанавливающие естественную живучесть опустошенных земель. Она несколько более обычно выглядит на Островах Муншае, чем в других местах Фаэруна.

Аватар Чонти: Как Чонти, кроме того, что божественный ранг 9; AC 61 (касание 39, застигнутый врасплох 74); Атака +69/+64/+59/+54 рукопашная (2d4+24/ 18-20/x4, +5 защиты святой острый колос) или заклинание +60 рукопашное касание или дальнее касание; SQ Божественная аура (900 футов, DC 32), DR 44/+4, сопротивление огню 29, сопротивление заклинаниям 41; Спасброски: Стойкость +56, Рефлексы +52, Воля +65; все модификаторы навыков уменьшены на 10.

Выдающиеся божественные способности: Изменить Форму, Изменить Действительность (DC спасброска 42 для дублирования заклинаний и временных немагических объектов за последние 9 дней, временных магических изделий или существ за последние 9 часов), Изменить Размер, Божественный Друид, Божественный Фокус Оружия (колос), Божественная Специализация Оружия (колос), Дополнительный Домен (Добро), Дополнительный Домен (Защита), Дополнительный Домен (Возобновление), Подарок Жизни, Разум Твари (*пробуждение* [до 9 существ/день] или *дремота* [DC спасброска Стойкости 52]).

Подобные заклинаниям способности: Уровень заклинателя 19-й, или 20-й для заклинаний добра; DC спасброска 32 + уровень заклинания.

Заклинания: Как Чонти, кроме того, что DC спасброска против заклинаний клерика, друида и рейнджера заклинаниями - 30 + уровень заклинания. Аватар не имеет доступных ячеек заклинаний выше 9-го уровня.

Цирик (Cyrick)



Принц Лжи, Темное Солнце, Черное Солнце

Великое божество

Символ: Белый бесчелюстной череп на черной или пурпурной солнечной вспышке

Домашний план: Высший Трон

Мировоззрение: Хаотическое зло

Сфера: Убийство, ложь, интрига, обман, иллюзия

Прихожане: Бывшие прихожане Бэйна, Баала и Миркула, жаждущие силу (прежде всего молодые) люди

Мировоззрения клериков: CE, CN, NE

Домены: Хаос, Разрушение, Зло, Иллюзия, Обман

Одобренное оружие: "Лезвие Бритвы" (длинный меч)

Цирик (*сиир-ик, seer-ick*) - мелочное, самососредоточенное, мегаломаниакальное божество, кто удерживающееся прежде всего другими божествами. Он имеет огромное количество последователей по всему Фаэруну: безобразное сияние Темного Солнца притягивает жаждущих силы смертных подобно моли к пламени, а затем непреклонно поглощает их. Цирик был некогда безумным, но его встреча с божественным безумием наконец окончилась, и он больше не считает себя мощнее всех остальных божеств. Принц Лжи восхищается плетением сетей обмана, которые ведут и смертных, и божеств уничтожать и рыть ямы друзьям и возлюбленным. Он принимал много обликов, начиная со своего возвышения: кровавое привидение, облако ядовитого дыма или внезапный мрак, содержащий призрачные кружащиеся образы человеческих черепов и поглощающий взгляд двух черных глаз. Однако его истинная форма, как полагают - таковая тощего человека со сверкающими темными глазами и белой как мел кожей.

Церковь Цирика широко (и справедливо) ненавидима по всему Фаэруну, поскольку последователи Темного Солнца распространяют раздор и убивают повсюду. Последователи божеств доброго мировоззрения ненавидят церковь Цирика за злые действия ее членов. Последователи нейтральных божеств и даже неверующий не переваривают интриги, убийства и разногласия, посеянные цирикистами, разрушающие жизни всех. Последователи злых божеств рассматривают церковь Цирика как обезумевшую от силы и как угрозу их собственному влиянию - Принц Лжи продемонстрировал, что сделает почти что угодно, включая убийство конкурирующих божеств, силы которых он жаждет.

Клерики Цирика молятся о заклинаниях ночью, после восхода луны, когда Темное Солнце сияет на пике. Церковь Цирика имеет немного церковных праздников и даже не празднует дату возвышения божества, поскольку делать это - значит почитать и Мистру ("Проститутку" для прихожан Цирика) и подразумевать, что Цирик не держал мантию божественности извечно. Однако всякий раз, когда храм приобретает что-либо или кого-либо достаточно важного, чтобы пожертвовать Цирику, его высокий клерик объявляет День Темного Солнца для демонстрации святости случая. Затмения всегда рассматриваются как святые и часто отмечаются пирами, пылкими молитвами и убийством высокопоставленного клерика или паладина Латандера. Клерики Цирика часто мультиклассируют как убийцы, черные стражи, иллюзионисты, жулики или лидеры распрь (см. Главу 4).

История/отношения: Некогда смертный, Цирик был поднят к божественному статусу Эйю при завершении Времени Неприятностей в 1358 DR, как и Миднайт (Мистра). При своем возвышении Цирик потребовал сферы Бэйна, Миркула и Баала, в значительной степени поглотив и их церкви в свою веру. Затем Темное Солнце убил Лейру, Леди Мглы, при помощи Маска в форме меча *Губителя Богов*.

Десятилетием позже, в 1368 DR, Цирик создал "Циринишад", том великой силы, который объявил его Единственным Истинным Божеством. Цирик неблагоразумно прочитал свою собственную книгу - это была ошибка, которая стоила ему его здравомыслия и привела к потере бывшей сферы Миркула перед Келемвором, смертным, с которым Цирик некогда вместе путешествовал. Кроме того, Огма и Маск сговорились создать другой том, озаглавленный "Истинная Жизнь Цирика", и с этомуговору Темное Солнце помешал - хотя прежде разрушив немалую часть Жентил Кипа. Однако, пойманный в паутине своих собственных заговоров, Маск также прочитал "Циринишад", позволив Цирику украсть у себя сферу интриги наряду с частью божественной силы Мастера Всех Воров.

Год спустя, в 1369 DR, Цирик был признан невинным из-за безумия, таким образом провалив свои божественные обязанности по распространению раздоров и разногласий. Избранный Цирика, бывший торговец-калишит по имени Малик, принял меры, чтобы его покровитель прочитал "Истинную Жизнь Цирика" и таким образом восстановил свое

здравомыслие. Затем трибунал великих божеств признал Темное Солнце виновным в его преступлениях и разрешил ему держать его божественный статус.

Теперь Цирик продолжает свои убийственные интриги с возобновленным пылом, постоянно борясь для подрывания своих товарищей-божеств и уничтожая все, что ценно для них в царстве смертных. Он не имеет никаких союзников, хотя время от времени притворяется, что работает с различными божествами, чтобы гарантировать их возможное крушение. Принц Лжи особенно ненавидит Мистру и ее прежнего возлюбленного, Келемвора. Он хоть немного, но отомстил им, прорезав трещину, навсегда расколовшую их смертные любовные связи. Однако, теперь Цирик видит в Бэйне величайшую угрозу своей силе, и назревающая война между этими двумя лордами зла может в конечном счете поглотить Фазрун в великой катастрофе.

Догма: Смерть всем, кто против Цирика. Поклонитесь его высшей силе и соберите для него кровь тех, кто не верит в его превосходство. Страшиться и повиниться силе, но убивайте лишь тех, кто слаб, имеет добрые убеждения, или ложных пророков. Соберитесь против всего духовенства других вер, поскольку они - ложные пророки и сила, выступающая против Единственного Истинного Пути. Несите смерть тем, кто противостоит церкви Цирика или делает мир, порядок и законы, поскольку лишь Цирик - истинная власть, а все остальные власти следует ниспровергать. Не восставайте открыто, поскольку марширующие армии побуждают ложных божеств действовать. Валите по одному противнику за раз и держите весь народ в страхе, ярме и постоянном раздоре. Любые методы или средства оправданны, если они ведут к желаемому результату.

Духовенство и храмы: Клерики Темного Солнца обязуются распространять раздоры и убийства повсюду, чтобы заставить народ бояться и верить в Цирика. Они поддерживают правителей, имеющих вкус к жестокости и строительству империй, но балуются интригами на всех землях. Они избегают погружать царства в широко распространенную войну, которая почтила бы Темпуса. По крайней мере, это идеал, которому служат цирикисты. По правде говоря, цирикисты тратят большинство своего времени, строя коварные планы друг против друга, стремясь усилиться лично в бесконечной борьбе - заговор против заговора. Чтобы еще сильнее ухудшить дела, во время своего безумия Цирик часто говорил со своим преданным духовенством, но - разными голосами. Поскольку все они боятся его и каждый верит, что то, что он говорит - Единственный Истинный Путь, его слова науськивают храмы цирикистов друг на друга. Его клерики вцепляются в глотку друг друга так же часто, как и продвигают поражение других религий.

Храмы Цирика - нагноение язв зла, широко варьирующиеся по внешнему виду, отражая хаотическую природу божества. Многие скрыты внутри пещер или существующих построек, включая покинутые здания, разваливающиеся коллекторы и забытые подземелья, из которых время от времени эхом доносятся ужасающие крики. Многие из таких комплексов некогда служили храмами Бэйна, Баала или Миркула, и таким образом походят на мрачные твердыни Черного Лорда, скрытые гильдейские залы Лорда Убийств или гробницеподобные убежища Лорда Костей. Все они имеют кровавый жертвенный алтарь и великий зал, где местный высокий клерик может иногда провести перед собравшимися прихожанами напыщенную речь.

Когда они не маскируются, чтобы в секрете передвигаться среди простого народа, клерики Цирика одеются в черные или темно-пурпурные робы, отороченные серебром, с капюшонами или без. Они носят серебряные наручи или браслеты (обычно отлитые с символом Цирика - череп и вспышка), символизирующие поработение церкви Цириком. Некоторые клерики на высоких церковных праздниках рисуют символ своего божества у себя на лбу или на щеках.

Принц Лжи не признает никакого единственного понтифика, управляющего всей верой, хотя дюжина или более мощных клериков полагают, что Цирик намеревается поднять их на такую роль. Такие конфликты идут с тех времен, когда Темное Солнце в своем безумии преднамеренно натравливал своих преданных друг на друга. Хотя Принц Лжи прекратил делать это открыто, ересь в пределах веры ни в коем случае не излечена, и хаотический характер его последователей гарантирует, что это вряд ли когда-либо случится. Клерики Цирика доминируют в большинстве фракций, хотя мощные колдуны, волшебники, варвары, бойцы, рейнджеры и черные стражи также играют важные роли.

В настоящее время две самых мощных фракции можно найти в Амне. Осторожный Череп Тиннос Арgrim - высокий клерик Горы Черепов на Облачных Пиках и основатель набожного ордена убийц, известного как Пламя Темного Солнца. Он объединил свое влияние над Темным Редутом, храмом в Холмах Тежарн, некогда возглавляемым конкурирующей сектой, и объединился с армиями Амна против Империи Ситиллисиан. Черная Воля Хааркен Акмилир, высокий клерик Башен-Близнецов Вечного Затмения, сработался с армией монстров, возглавляемой двумя ограми-магами из города Муранн, и теперь душит Торговый Путь. Третья фракция, сила которой растет, воюет с духовенством Бэйна в Даркхолде за контроль над западной ветвью Жентарима. Лидер этой фракции в настоящее время неизвестен. Некоторые верят, что мантию лидера принял харизматичный клерик по имени Даг Зорет, в то время как другие утверждают, что лояльными преданными Темного Солнца приказывает военный командир, известный как Перегост. В любом случае, именно эта фракция цирикистов скорее всего разожжет открытую святую войну с церковью Бэйна.

Цирик

Боец 3/Жулик 20/Убийца 10/Иллюзионист 20

Средний аутсайдер (хаотический, злой)

Божественный ранг: 17

Hit Dice: 3d10+21 (боец) плюс 20d6+140 (жулик) плюс 10d6+70 (убийца) плюс 20d4+140 (иллюзионист) (661 hp)

Инициатива: +20, всегда первый (+16 Ловкость, +4 Улучшенная Инициатива, Высшая Инициатива)

Скорость: 60 футов.

АС: 83 (+16 Ловкость, +17 божественный, +30 естественный, +10 отклонение) **Атаки *:** +5 *хаотический острый кричащий ранящий длинный меч* +65/+60/+55 рукопашная; или заклинание +59 рукопашное касание или +65 дальнее касание.

* Всегда получает 20 на броски атаки и броски для проверки критического попадания.

Урон *: +5 *хаотический острый кричащий ранящий длинный меч* 1d8+20 плюс 1d6 звук/ 15-20; или заклинанием.

* Всегда наносит максимальный урон (длинный меч 28 пунктов).

Лицом/досягаемость: 5 фт до 5 фт/5 фт.

Специальные атаки: Смертельная атака (DC 52), силы домена, выдающиеся божественные способности, атака крадучись +18d6 (108 пунктов), подобные заклинаниям способности.

Специальные качества: Калечащий удар, божественная аура (17 миль, DC 37), божественные иммунитеты, DR 52/+4, уклонение, фамильяр (ястребы), сопротивление огню 37, благочестивое царство (100 миль на Внешних Планах, 1,700 футов на Материальном Plane), улучшенное уклонение, оппортунист, *смена плана* по желанию, отдаленная связь 17 миль, скользкий разум, сопротивление заклинаниям 49, *телепорт без ошибки* по желанию, ловушки, странная увертливость (бонус Ловкости к АС, не может быть замкнут, +4 против ловушек), понимает, говорит и читает на всех языках и говорит со всеми существами в пределах 17 миль.

Спасброски *: Стойкость +48, Рефлексы +60, Воля +46

* Всегда получает 20 на спасбросках.

Способности: Сила 30, Ловкость 42, Телосложение 24, Интеллект 40, Мудрость 24, Харизма 30.

Умения *: Оценка +45, Баланс +35, Блеф +94, Подъем +46, Концентрация +60, Ремесло (изготовление яда) +78, Дипломатия +46, Поломка Устройства +53, Искусство Побег +54, Подделка +48, Сбор Информации +45, Скрытность +52, Инсинуация +48, Запугивание +50, Чувство Направления +37, Прыжок +48, Знание (тайны) +68, Знание (религия) +68, Слушание +43, Бесшумное Движение +52, Открывание Замка +51, Очистка Карманов +55, Чтение по Губам +47, Поиск +51, Чувство Мотива +74, Колдовство +68, Обнаружение +43, Кувырок +54, Использование Вербки +43.

* Всегда получает 20 по проверкам.

Умения: Слепая Борьба, Раскол, Боевое Колдовство, Боевые Рефлексы, Создание Палочки, Создание Посоха, Создание Портала, Увертливость, Экспертиза, Сковать Кольцо, Великий Раскол, Великий Фокус Заклинания (Иллюзия), Улучшенный Критический (длинный меч), Улучшенная Инициатива, Максимизирование Заклинания, Мобильность, Силовая Атака, Ускорение Заклинания, Написание Свитка, Тихое Заклинание, Фокус Заклинания (Иллюзия), Мастерство Заклинания, Быстрая Атака, Неподвижное Заклинание, Фокус Оружия (длинный меч), Вихревая Атака.

Божественные иммунитеты: Урон способности, иссушение способности, кислота, холод, смертельные эффекты, болезнь, дезинтеграция, электричество, иссушение энергии, воздействующие на разум эффекты, паралич, яд, сон, ошеломление, превращение, заключение, изгнание.

Выдающиеся божественные способности: Изменить Действительность (DC спасброска 47 для дублирования заклинаний и временных немагических объектов за последние 17 дней, временных магических изделий или существ за последние 17 часов), Изменить Размер, Тайное Мастерство, Аватар (до 20), Чувство Битвы, Контроль Существ (до 17 людей/день, DC Воли 37), Создание Артефакта, Божественный Взрыв (13/день, до 17 миль, 27d12 пунктов урона), Божественная Увертливость (шанс промаха 67%), Божественная Бойкость (как *массовое предложение*, наложенное колдуном 27-го уровня, до 27 существ, никакие два из которых не могут быть далее чем в 170 футах друг от друга, DC Воли 37), Божественный Щит (10/день, останавливает 170 пунктов урона), Божественный Фокус Навыка (Блеф), Божественный Фокус Навыка (Чувство Мотива), Божественная Атака Крадучись, Божественный Фокус Заклинания (Иллюзия), Дополнительный Домен (Хаос), Дополнительный Домен (Иллюзия), Рука Смерти (DC Стойкости 47), Знание Смерти, Узнать Секреты (Воля DC 37), Высшая Инициатива, Волна Хаоса (170-фт радиус, DC Воли 37).

Силы домена: Хаотические заклинания накладываются с +1 к уровню заклинателя; 17/день удар (+4 на атаку и +17 на урон для одной атаки оружием), заклинания зла накладываются с +1 к уровню заклинателя; заклинания иллюзий накладываются с +1 к уровню заклинателя.

Подобные заклинаниям способности: Цирик использует эти способности как заклинатель 27-го уровня, кроме хаотических заклинаний, злых заклинаний и заклинаний иллюзий, которые он использует как заклинатель 28-го уровня. DC спасброска - 37 + уровень заклинания. *Оживление объекта, богохульство, изменить себя, молот хаоса, круг погибели, плащ хаоса, замешательство, инфекция, создание нежити, осквернение, дезинтеграция, рассеивание добра, рассеивание закона, смещение, землетрясение, ложное видение, вред, имплозия, причинить критические раны, причинить легкие раны, невидимость, магический круг против добра, магический круг против закона, малое изображение, заблуждение, необнаружение, стойкое изображение, призрачный убийца, полиморф любого объекта, проекция, защита от добра, защита от закона, экран, разбивание, тихое изображение, вызов монстра IX* (только как хаотическое или злое



Специальная способность - кричащее

Кричащее: По команде кричащее оружие испускает низкий гул, давящий на уши, но не вредящий владельцу. Кричащее оружие, поражая цель, производит более громкий звук и наносит +1d6 дополнительных пунктов звукового урона при успешном попадании. Луки, арбалеты и пращи с этой способностью передают звуковую энергию своим боеприпасам. Кричащее оружие наносит этот бонусный урон и в пределах заклинания тишины. Кричащее оружие делает не

оказывает каких-либо дополнительных неблагоприятных эффектов на существ, использующих зачарованный слух, хотя такие существа ненавидят кричащее оружие.

Уровень заклинателя: 10-й; **Предпосылки:** Создание Магического Оружия и Доспехов, крик или звуковой взрыв; **Рыночная цена:** +1 бонус. **Уровень заклинателя:** 25-й; **Вес:** 6 фунт.

заклинание), *остановка времени, безобразная аура, безобразный упадок, сверхъестественность, слово хаоса.*

Заклинания волшебника в день: 5/9/9/9/8/8/8/7/7; база DC = 25 + уровень заклинания, или 42 + уровень заклинания для заклинаний иллюзии. Запрещенные школы: Предсказание и Некромантия.

Имущество: Цирик несет *Лезвие Бритвы*, +5 *длинный меч* со специальными способностями хаотический, острый, кричащий и ранящий.

Другие божественные силы

Как великое божество, Цирик автоматически получает лучший возможный результат на любой бросок, который он делает (включая броски атаки, броски урона и спасброски). Он бессмертен.

Чувства: Цирик может видеть, слышать, касаться и чувствовать запах на расстоянии семнадцати миль. Как стандартное действие, он может чувствовать что-либо в пределах семнадцати миль от своих прихожан, святых мест, объектов или любого места, где один из его титулов или имя произнесли за последний час. Он может расширять свои чувства на двадцать или менее мест сразу. Он может блокировать силу ощущения божеств своего ранга или ниже в двух или менее отдаленных местах сразу в течение 17 часов.

Чувство сферы: Цирик чувствует любую неправду или обман за семнадцать десятидневков прежде, чем это случится, и сохраняет чувство на семнадцать десятидневков после того, как этот случай произойдет. Он также знает о любой неслучайной смерти.

Автоматические действия: Цирик может использовать Блеф, Ремесло (изготовление яда), Знание (тайны, связанные с заклинаниями иллюзий), Чувство Мотива или Колдовство (связанное с заклинаниями иллюзий) как свободное действие, если DC задачи - 30 или ниже. Он может исполнять до двадцати таких свободных действий каждый раунд.

Создание Магических Изделий: Цирик может создавать любое магическое изделие, облегчающее обман, типа *шляпы маскировки*, и любое военное магическое оружие, которое может использоваться для убийства.

Аватары

Аватары Цирика редко появляются на Фазруне, но когда он посылает такового, тот обычно выглядит как тощий человек-мужчина со сверкающими темными глазами и белой как мел кожей. Типичный аватар Цирика говорит саркастически и действует двойственно, но целеустремленно. Цирик предпочитает, чтобы его аватары работали из-за сцены, подстрекая раздоры, содействуя интригам, распространяя ложь и вырабатывая иллюзии. Его аватар всегда совершает по крайней мере одно убийство при каждом посещении Царств, обычно для вышеупомянутых целей.

Аватар Цирика: Как Цирик, кроме того, что божественный ранг 8; AC 65 (касание 44, застигнутый врасплох 65); Атака +56/+51/+46 рукопашная (1d8+20/15-20, +5 *хаотический острый кричащий ранящий длинный меч*) или заклинание +50 рукопашное касание или +56 дальнее касание; SA смертельная атака (DC 43); SQ Божественная аура (800 футов, DC 28), DR 43/+4, сопротивление огню 28, сопротивление заклинаниям 40; Спасброски: Стойкость + 39, Рефлексы +71, Воля +37; Блеф +58, Чувство Мотива +38, все остальные модификаторы навыков уменьшены на 9.

Выдающиеся божественные способности: Изменить Действительность (DC спасброска 18 для дублирования заклинаний и временных немагических объектов за последние 8 дней, временных магических изделий или существ за последние 8 часов), Чувство Битвы, Божественная Увертливость, Божественная Бойкость (как *массовое предложение*, наложенное колдуном 18-го уровня, до 18 существ, никакие два из которых не могут быть далее чем в 80 футах друг от друга, DC Воли 28), Божественный Щит (10/день, останавливает 80 пунктов урона), Дополнительный Домен (Хаос), Дополнительный Домен (Иллюзия), Рука Смерти (DC Стойкости 38), Узнать Секреты (DC Воли 28), Волна Хаоса (80-фт радиус, DC Воли 28).

Подобные заклинаниям способности: Уровень заклинателя 18-й, или 19-й для хаотических, злых заклинаний и заклинаний иллюзии; DC спасброска 28 + уровень заклинания.

Заклинания: Как Цирик, кроме того, что DC спасброска против заклинаний иллюзии аватара - 33.

Илистри (Eilistraee)



Темная Дева, Леди Танца

Меньшее божество

Символ: Нагая длинноволосая женщина-дроу, танцующая с серебряным полуторным мечом перед полной луной

Домашний план: Арвандор (также Ямы Паутины Демонов)

Мировоззрение: Хаотическое добро

Сфера: Песня, красота, танец, мечи, охота, лунный свет

Прихожане: Дроу доброго мировоззрения, охотники, живущие на поверхности эльфы

Мировоззрения клериков: CG, CN, NG

Домены: Хаос, Зачарование, Дроу, Эльфы, Добро, Луна, Портал

Одобренное оружие: "Лунный меч" (полуторный меч)

Покровитель дроу доброго мировоззрения и тех представителей этой расы, которые желают жить в Царствах Наверху в мире, Илистри (ийл-исс-*трэй*-йии, eil-iss-tray-yee) - меланхоличное, капризное божество. Она очень возмущена злом большинства дроу, но довольна, что некоторые освободили себе путь из сетей Паучьей Королевы. Илистри - любительница красоты и мира, но склонна наносить ответный удар тем, кто вредит ее последователям. Она выглядит как голая, глянцевокожая женщина-дроу огромного роста с длинными лодыжками и пышными волосами цвета пылающего серебра.

Церковь Илистри не особо известна плохо понята жителями поверхностного мира. Немногие среди живущих на поверхности рас сколь-либо верят слухам о дроу доброго мировоззрения, появляющихся из Подземья. Вероятность того, что есть божество, поддерживающее такой народ, просто находится вне кругозора незельфов,

вообще отвергающих такие разговоры как праздные слухи или заговор злых налетчиков-дроу. Большинство эльфов преднамеренно игнорирует такие разговоры, поскольку это может означать разногласие с центральными принципами их культуры: догма учит, что Войны Короны прежде всего были вызваны необузданным наследственным злом дроу. Только среди согласных групп, действующих в тех же самых областях, что и церковь Илистри, признают надежду, которую она предлагает. В частности, Арфисты начали тайно поддерживать церковь Темной Девы и работают ради того дня, когда она полностью будет принята по всему Фаэруну.

Клерики Темной Девы молятся о заклинаниях ночью, после восхода луны, воспевая его при любой возможности. Их ритуалы вращаются вокруг охоты, сопровождаемые пирами, танцами (нося так немного одежды, насколько это возможно) и Кругом Песни. Этот последний ритуал проводится предпочтительно на лесной поляне в залитую лунным светом ночь, в которой прихожане сидят и танцуют по очереди в кругу, каждый ведя свою песню. Прихожане Илистри стараются в вечерней песне высвободить все эмоции, накопившиеся за день. Это личное дело, часто бессловесное и делающееся приватно. Клерики Темной Девы, имеющие для этих целей монеты, как ожидается, наймут любого странствующего менестреля или барда, которого они встречают, чтобы он исполнил песню-другую; прихожан поощряют делать так, но не требуют от них этого.

Церковь Илистри соблюдает множество фестивалей. Танец Меча - ритуал потери маленького количества крови и призыва покровительства Илистри, чтобы та предотвратила клинок от поломки или ржавения в последующие три месяца. Высокая Охота, празднуемая по крайней мере раз в сезон - ночное преследование опасной твари или монстра во главе с клериками Илистри. По традиции охотники могут использовать любое клинковое оружие и носить что угодно, кроме клериков, которые идут нагими, неся лишь меч. Если цель убита, празднующие скандируют молитвы и исполняют божеству танцы в кругу. По крайней мере раз в год клерики Илистри предпринимают Бег. Те из них, кто не являются дроу, чернят свои тела естественными красками и маслами, и все, дроу или нет, заваривают какие-нибудь листья и ягоды, чтобы сделать свои волосы серебристыми. Затем они идут блуждать по поверхностному миру, доверяя своей музыке, доброму пути и навыкам с мечом, чтобы не дать себя убить при встрече. Они идут там, где являются незнакомцами, делая усилия по розыску эльфийских общин, стараясь принести им игру, сочувствие и руку помощи. Они стараются изучать новые песни, музыку и пути меча и не проповедуют свою веру и не делают себе имя.

В конце концов все клерики Темной Девы, которые не погибают в битве, проводят свой величайший ритуал, Последний Танец. В старости своей они слышат Илистри, поющую им в ночи, зовущую их к себе. Когда они чувствуют, что пришло время, они выходят нагишом под заливные лунным светом небеса и танцуют - чтобы никогда не быть увиденными снова. Те, кто наблюдал такой танец, говорят, что божество появляется и поет сверху, и пожилая клерик начинает танцевать легче, выглядя все моложе и моложе. Ее волосы начинают пылать таким же сиянием, как у Темной Девы, и затем она медленно становится прозрачной, исчезая по мере танца. В конце видно лишь серебристое сияние, и два голоса - божества и ее клерика - возносятся вместе в меланхолической, чуткой песне. Клерики Илистри часто мультиклассируют как бойцы, барды, рейнджеры или балерины меча (см. Главу 4).

История/отношения: Дочь Кореллона Ларетиана и Арошни (которая позднее стала Лолс) и сестра Ваэрона, Илистри была изгнана наряду с другими божествами дроу за свою (небрежную) роль в войне против Селдарина. Несмотря на то, что она не совершала никаких преступлений, Илистри настояла на этом наказании со стороны своего неохотного отца, потому что предвидела, что темные эльфы будут нуждаться в маяке добра рядом с собой. Ее союзники - Селдарин, Мистра, Селунэ и добрые божества рас Подземья; ее враги - злые божества Подземья, особенно остальная часть пантеона дроу.

Догма: Будьте всегда добры, кроме как в битве со злом. Поощряйте счастье повсюду. Учитесь и преподавайте новые песни, танцы и плавный танец квалифицированного изготовления мечей. Продвигайте гармонию между расами. Оказывайте дружескую поддержку незнакомцам, защитите бездомных и накормите голодных. Возместите грубость добротой. Возместите насилие быстрым насилием, чтобы быстро разобраться с теми, кто причиняет его. Помогайте бедствующим дроу и передайте им сообщение Леди: "Законное место ждет Вас в Царствах Наверху, на Земле Великого Света. Идите в мир и вновь живите под солнцем, где растут деревья и цветы".

Духовенство и храмы: Всякий раз и везде, где возможно, преданные Илистри поощряют дроу возвращаться в поверхностный мир. Они работают, чтобы продвигать гармонию между дроу и живущими на поверхности расами, основывая дроу как законных, незлых жителей Фаэруна. Они лелеют красоту, музыку, ремесло создания музыкальных инструментов и песни везде, где находят их, помогают охотникам и охоте и помогают другим в добрых делах всякий раз, когда они видят способ сделать это. От клериков ожидается квалификация в охоте и в игре по крайней мере на одном из одобренных инструментов Темной Девы (рожок, флейта или арфа). Они должны быть адекватными певцами, а также изящными танцорами. Они постоянно собирают песни и музыкальные знания и стараются учиться использованию меча при любой возможности.

Храмы Темной Девы как правило основываются в устьях темных пещер и в тенистых лесах поверхностного мира, из которых ее клерики могут рискнуть выйти в ночь, под лунный свет. Редко можно найти храм духовенства Илистри ниже поверхности. Духовенство Темной Девы разыскивает древние естественные места, нуждающиеся в небольшом изменении. Эти храмы разрабатываются во многом подобно посвященным Селдарину. Храмовые комплексы как правило включают поляну для танца, с которой свободно видно луну, и защищенное место вдалеке от дневного света (часто - туннель, дающий доступ к Подземью). Другие обычные черты - густой навес деревьев, живой пресноводный поток, горн и кузница и жила железа или некоторого другого металла, подходящего для изготовления мечей. Однако, самая простая святыня Темной Девы требует ничего, кроме залитой лунным светом поляны и песни (слышимой или предполагаемой), тянущей к танцу.

Клерики Илистри носят длинные волосы и одежду, практичную для текущих дел. В ритуалах они носят настолько мало одежды, насколько возможно. В других случаях они обычно носят мягкие кожи для охоты, передники на кухне и изредка - дос пехи, когда ожидается битва. На отдыхе они предпочитают серебристое, воздушное платье. Большинство клериков предпочитает святые символы из серебра, как правило, носимые как булавки или на шее на тонких серебряных или мифриловых цепочках.

Церковь Илистри имеет немного формальной иерархии. Ее служители и прихожане обычно собираются маленькими независимыми группами в глубоких лесах по всему Фаэруну. Однако, один индивидуум подтвержден как высокий клерик веры: Куилью Веладорн, Избранная Илистри, Избранная Мистры и одна из Семи Сестер. Власть Куилью тонка, ее слова принимаются большинством членов веры как советы мудрой старшей сестры.

Илистри

Бард 20/Боец 15/Клерик 5

Средний аутсайдер (хаотический, добрый)

Божественный ранг: 7

Hit Dice: 20d8+140 (аутсайдер) плюс 20d6+140 (бард) плюс 15d10+105 (боец) плюс 5d8+35 (клерик) (890 hp)

Инициатива: +20 (+16 Ловкость, +4 Улучшенная Инициатива)

Скорость: 60 футов.

АС: 61 (+16 Ловкость, +7 божественный, +20 естественный, +14 отклонение)

Атаки: +5 *танцующий острый полторный меч* +64/+59/+54/+49 рукопашная; или заклинание +54 рукопашное касание или +63 дальнее касание.

Урон: +5 *танцующий острый полторный меч* 1d10+24/ 15-20; или заклинанием.

Лицом/досыгаемость: 5 фт до 5 фт/5 фт.

Специальные атаки: Силы домена, выдающиеся божественные способности, подобные заклинаниям способности, изгнание нежити 17/день.

Специальные качества: Бардское знание +29, 20/день бардская музыка (противопесня, очарование, вдохновить компетентность, вдохновить храбрость, вдохновить величие, *предложение*) диапазон 7 миль, божественная аура (700 футов, DC 31), божественные иммунитеты, DR 42/+4, черты дроу, сопротивление огню 27, благочестивое царство (1 миль на Внешних Планах, 700 футов на Материальном Планах), смена плана по желанию, отдаленная связь 7 миль, спонтанное наложение божественных заклинаний, сопротивление заклинаниям 39, *телепорт без ошибки* по желанию, понимает, говорит и читает на всех языках и говорит со всеми существами в пределах 7 миль.

Спасброски: Стойкость +46, Рефлексы +57, Воля +46.

Способности: Сила 24, Ловкость 42, Телосложение 24, Интеллект 29, Мудрость 24, Харизма 38.

Навыки: Баланс +70, Блеф +44, Подъем +37, Концентрация +44, Ремесло (ковка оружия) +59, Расшифровка Записи +39, Дипломатия +55, Маскировка +44, Искусство Побег +46, Сбор Информации +44, Излечение +44, Скрытность +46, Запугивание +23, Чувство Направления +37, Прыжок +76, Знание (тайны) +56, Знание (природа) +39, Знание (религия) +56, Слушание +39, Бесшумное Движение +46, Исполнение +66, Наблюдение +46, Поиск +18, Чувство Мотива +37, Колдовство +41, Обнаружение +36, Плавание +37, Кувырок +71, Использование Магического Устройства +44.

Умения: Слепая Борьба, Раскол, Боевое Колдовство, Боевые Рефлексы, Создание Магического Оружия и Доспехов, Создание Палочки, Создание Посоха, Создание Жезла, Создание Чудесного Предмета, Создание Портала, Адаптация к Дневному Свету, Увертливость, Мастерство Экзотического Оружия (полторный меч), Экспертиза, Великий Раскол, Улучшенный Критический (полторный меч), Улучшенное Разоружение, Улучшенная Инициатива, Молниеносные Рефлексы, Мобильность, Точечный Чистый Выстрел, Силовая Атака, Бег, Написание Свитка, Фокус Навыка (Исполнение), Быстрая Атака, Раскалывание, Фокус Оружия (полторный меч), Специализация Оружия (полторный меч), Вихревая Атака.

Черты дроу: +2 расовый бонус на спасброски Воли против заклинаний или эффектов зачарования, темновидение, имеет право на проверку Поиска, когда находится в пределах 5 футов от секретной или скрытой двери, как при активном ее поиске, +2 бонус на спасброски Воли против заклинаний или подобных заклинаниям способностей.

Божественные иммунитеты: Урон способности, иссушение способности, кислота, холод, смертельные эффекты, болезнь, дезинтеграция, электричество, иссушение энергии, воздействующие на разум эффекты, паралич, яд, сон, ошеломление, превращение, заключение, изгнание.

Выдающиеся божественные способности: Изменить Размер, Аватар (до 5), Божественный Бард, Божественный Фокус Оружия (полторный меч), Божественная Специализация Оружия (полторный меч), Дополнительный Домен (Хаос), Дополнительный Домен (Обаяние), Дополнительный Домен (Добро), Дополнительный Домен (Портал).

Силы домена: Хаотические заклинания накладываются с +1 к уровню заклинателя; 7/день увеличение Харизмы на +4 в течение 1 минуты; заклинания добра накладываются с +1 к уровню заклинателя; 17/день изгнание или уничтожение ликантропов; обнаружение активного или бездействующего портала, как будто это нормальная секретная дверь (DC 20)

Подобные заклинаниям способности: Илистри использует эти способности как заклинатель 17-го уровня, кроме хаотических и добрых заклинаний, которые она использует как заклинатель 18-го уровня. DC спасброска 31 + уровень заклинания. *Помощь, анализ портала, животные формы, оживление объекта, антипатия, изгнание, барьер клинков, спокойные эмоции, кошачья грация, молот хаоса, зачарование монстра, зачарование персоны, яснослышание/ясновидение, плащ хаоса, плащ темной силы, общение с природой, требование, дверь измерений, якорь измерений, различить ложь, рассеивание зла, рассеивание закона, доминирование над монстром, эмоция, эфирность, огонь фейри, нахождение пути, врата, обет/миссия, великое рассеивание, великий планарный союзник, святая аура, святой удар, святое слово, безумие, живодуб, магический круг против зла, магический круг против закона, лабиринт, лунный путь, лунный луч, лунный клинок,*



лунный огонь, постоянное изображение, защита от зла, защита от закона, разбивание, силок, форма паука, предложение, вызов монстра I, вызов монстра IX (только как хаотичное или доброе заклинание), солнечная вспышка, телепорт, древесный шаг, истинный удар, слово хаоса.

Как дроу, Илистри также имеет способность использовать *танцующие огни*, *темноту* и *огонь фейри* каждое 1/день, уровень заклинателя 60-й.

Известные заклинания барда (4/8/8/7/7/7/7; база DC = 24 + уровень заклинания) 0-й - *танцующие огни*, *обнаружение магии*, *звук привидения*, *свет*, *ловкость рук*, *читать магию*; 1-й - *быстрое отступление*, *идентификация*, *доспех мага*, *защита от закона*, *сон*; 2-й - *сила быка*, *обнаружение мысли*, *блестящая пыль*, *видеть невидимость*, *языки*; 3-й - *рассеивание магии*, *спешка*, *острый край*, *главное изображение*, *замедление*; 4-й - *дверь измерений*, *распускание*, *знание легенд*, *изменить память*, *радужный образец*; 5-й - *мечта*, *ложное видение*, *излечивающий круг*, *век тайны*, *устойчивое изображение*; 6-й - *массовое предложение*, *запрограммированное изображение*, *проекция*, *завеса*.

Имущество: Илистри несет *Лунный Меч*, +5 полуторный меч со специальными способностями танцующий и острый.

Уровень заклинателя: 25-й; **Вес:** 6 фнт.

Другие божественные силы

Как меньшее божество, Илистри может брать 10 по любой проверке. Для нее обычно считается 1 на бросок атаки или спасбросок и не бывает автоматических провалов. Она бессмертна.

Чувства: Илистри может видеть (с использованием нормального видения или темновидения), слышать, касаться и чувствовать запах на расстоянии семи миль. Как стандартное действие, она может чувствовать что-либо в пределах семи миль от своих прихожан, святых мест, объектов или любого места, где один из ее титулов или имя произнесли за последний час. Она может расширять свои чувства на пять или менее мест сразу. Она может блокировать силу ощущения божеств своего ранга или ниже в двух или менее отдаленных местах сразу в течение 7 часов.

Чувство сферы: Илистри чувствует любую угрозу дроу доброго мировоззрения, пока рассматриваемый случай воздействуют по крайней мере на пятьсот таких существ. Она также знает о любом дроу, который рассматривает уход от поклонения темным божествам пантеона дроу, если этот случай имеет подобные возможности.

Автоматические действия: Илистри может использовать Исполнение или любой основанный на Ловкости навык как свободное действие, если DC задачи - 20 или ниже. Чтобы использовать навык как свободное действие, Илистри должна иметь разряды в навыке или навык должен быть годеи к употреблению нетренированным. Илистри аналогично может исполнять что угодно, что может быть выполнено с простой проверкой Ловкости, как свободное действие. Она не может делать что-либо как свободное действие, если задача была бы действием движения или частью действия движения. Она может исполнять до пяти таких свободных действий каждый раунд.

Создание Магических Изделий: Илистри может создавать любое магическое изделие, которое касается игры мечом, песни, красоты, охоты или лунного света, пока рыночная цена предмета не превышает 30,000 гр.

Аватары

Типичный аватар Илистри выглядит как нагая глянцевокожая женщина-дроу 9 футов ростом, с длинными ногами и пышными волосами цвета пылающего серебра. Ее волосы и блуждающее серебристое сияние скрывают ее тело гладким, непрерывно движущемся великолепием.

Аватар Илистри: Большой размер; АС 58 (касание 42, застигнутый врасплох 42, Атака +59/+54/+49/+44 рукопашная (2d6+20/15-20, Большой +5 *танцующий острый полуторный меч*) или заклинание, +49 рукопашное касание или +58 дальнее касание; Лицом/досягаемость 5 фт до 5 фт/10 фт.; Скрытность +58; все остальные модификаторы навыков уменьшены на 4.

Выдающиеся божественные способности: Изменить Размер, Божественный Бард, Божественный Фокус Оружия (полуторный меч), Божественная Специализация Оружия (полуторный меч)

Подобные заклинаниям способности: Уровень заклинателя 13-й; DC спасброска 27 + уровень заклинания. Без существенной способности Дополнительного Домена аватар Илистри теряет доступ к доменам Хаоса, Обаяния, Добра и Портала, а также к соответствующим силам доменов и подобным заклинаниям способностям *помощь*, *анализ портала*, *оживление объекта*, *изгнание*, *барьер клинков*, *спокойные эмоции*, *молот хаоса*, *зачарование монстра*, *зачарование персоны*, *плащ хаоса*, *требование*, *дверь измерений*, *якорь измерений*, *рассеивание зла*, *рассеивание закона*, *доминирование над монстром*, *эмоция*, *эфирность*, *врата*, *обет/миссия*, *святая аура*, *святой удар*, *святое слово*, *безумие*, *магический круг против зла*, *магический круг против закона*, *лабиринт*, *защита от зла*, *защита от закона*, *разбивание*, *предложение*, *вызов монстра I*, *вызов монстра IX* (только как хаотичное или доброе заклинание), *телепорт*, *оберег хаоса*.

Гонд (Gond)

Несущий Чудо, Владыка Всех Кузнецов

Среднее божество

Символ: Зубчатая металлическая, костяная или деревянная шестерня с четырьмя шипами

Домашний план: Дом Знаний

Мировоззрение: Нейтральное

Сфера: Изобретение, ремесло, строительство, кузнечное дело

Прихожане: Кузнецы, изготовители, инженеры, гномы, изобретатели, Лантанцы, работающие по дереву

Мировоззрения клериков: Любые

Домены: Ремесло, Земля, Огонь, Знание, Металл, Планирование

Одобренное оружие: "Мастер Создания" (военный молот)



Гонд (*gand, gahnd*) - большой кузнец с могучим молотом, горном и наковальней, которые позволяют ему обрабатывать сущность звезд. Уважаемый и людьми, и гномами (которые знают его как Небелуна), Гонд преобразовывает идеи в конкретную форму и вдохновляет смертных делать новые вещи. Он заботится только об акте созидания, не особенно учитывая последствия, которые его изобретения приносят миру. Некоторые в церкви Мистры выступают против Несущего Чудо за то, что он ставит технологию выше Искусства, но, по правде говоря, Гонд рассматривает магию просто как еще один инструмент, которым он может создавать новые устройства.

Церковь Гонда в значительной степени терпима по всему Фаэруну. Ее членов можно найти и в управляемых людьми бастионах зла, и в цитаделях добра, также как и в увеличивающемся количестве общин скальных гномов. Лишь в островном царстве Лантана его вера выдающаяся, помазанная в качестве государственной религии. В землях Дурпара, Истганда и Вара Золотого божество известно как Зионил, покровитель изобретателей, ремесленников и создателей. Большинство торговцев выращивает прочные отношения с местным духовенством Несущего Чудо в надежде на приобретение и продажу их самых последних изобретений с великой прибылью. Однако, время от времени последователи Гонда неосторожно создают кое-какие расстройств для существующих рынков, зарабатывая себе внезапную и неожиданную враждебность других вер.

В недавние годы церковь Гонда заработала ярость правителей по всему Фаэруну за предоставление царствам дымного пороха и огнестрельного оружия. Большинство представляют такое оружие как угрозу своей власти, поскольку они приближают силу, подобную заклинаниям волшебников, к употреблению обывателями, не озабоченными поддержанием статус-кво. Лишь длительные усилия церкви Гонда сохранили дымный порох под контролем и неосторожно сохранили беспрепятственный статус веры в большинстве городов. Церковь предпринимает любые шаги, необходимые для гарантирования того, что такая технология останется их собственностью, устраняя конкурентов диверсиями, дипломатией и финансовым влиянием.

Клерики Гонда молятся о заклинаниях утром, перед утренней пищей. Ежедневные ритуалы Гонда просты: бормотание молитв на восходе и закате, которые часто совмещаются с одеванием или раздеванием, и более длинных молитв благодарности при основной еде. Клерики возносят особые молитвы благодарности и посвящения своей работы перед началом любого нового создания (в отличие от ремонта или обслуживания). Их святой фестиваль - Иппеншейр, названный по имени Иппена, Первого Служителя Гонда, и празднуемый в течение двенадцати дней сразу после Зеленоотравья. Все духовенство Гонда и его набожные прихожане собираются в храме, аббатстве или на святом месте, где некогда работал знаменитый изобретатель или ремесленник. Это время пирования, питья и кутежа, в течение которого они показывают изобретения и делятся новшествами со своими товарищами-гондарами. Некоторые в это время посещают настолько много соборов преданных, насколько могут, используя сеть *порталов*, поддерживаемых церковью для связывания главных защитных святые зданий. Одна из необычных практик веры требует, чтобы гондар сделал две копии любого нового механизма или инструмента, который он обнаруживает, если это возможно. Одна копия укрывается подальше от любопытных глаз воров или вандалов, чтобы ее позже можно было показать товарищам-гондарам, а другая разбивается - или, предпочтительнее, сжигается - как часть Священного Разрушения, молитвы-аодношения Гонду. Эта церемония укрепляет доминион Гонда и над конструктивной, и над разрушительной работами. Некоторые клерики мультиклассируют как жулики, но только из интереса возни с замками и трюгами маленькими инструментами. Многие становятся технокузнецами (см. Главу 4).

История/отношения: Гонд - загадочное божество. Он служит Огме в жажде знаний, но настолько независим от его превосходства, что многие забывают об их отношениях. Он дружит с Латандером, Вокином и Темпусом, поскольку его изобретения касаются творческого потенциала, прибыли и войны соответственно. Его единственный истинный противник - Талос, беспрепятственные разрушения которого угрожают не только изобретениям Гонда, но и его доминиону над устройствами разрушения.

Догма: Просчитывайте действия. Намерения - это одно, но результат важнее всего. Разговоры - для других, в то время как те, кто служит Гонду, делают. Делайте в своей работе новое. Становитесь квалифицированнее в ковке или некотором ремесле, и практикуйте изготовление вещей и различных средств для соединения и закрепления, пока не сможете создать устройство, удовлетворяющее любой ситуации или месту. С новыми устройствами нет вопросов и проблем. Новые изобретения должны быть изящными и полезными. Практикуйте экспериментирование и новшество в создании инструментов и выполнении процессов и поощряйте эти достоинства в других прямой помощью, покровительством и дипломатической поддержкой. Ведите записи ваших стремлений, идей и типовых устройств, чтобы другие могли следовать вашей работе и улучшать то, что Вы оставляете после себя, и поощряйте других, типа фермеров и охотников, думать о новых инструментах, улучшенных путях обработки и использования их существующих приспособлений и о новых способах делать дела. Наблюдайте, приобретайте и благополучно храните созданное другими и распространяйте такие знания среди Посвященных Гонда. Обсуждайте идеи и распространяйте их так, чтобы все могли видеть божественный свет, который являет собой Несущий Чудо.

Духовенство и храмы: Помимо присутствия на острове Лантан, церковь Гонда состоит в значительной степени из странствующих клериков, которые двигаются от города к городу через поселки, находя себе работу в качестве ремесленников, строителей, кузнецов и инженеров. Осевшие на одном месте недовольны, если клерик не может показать своим старшим, что предполагаемый дом - центр постоянно наблюдаемых новшеств, типа Уотердипа, Аскатлы, Сюзейла или Жентил Кипа. Однако, церковь поощряет красивую жизнь на службе Несущему Чудо, как же еще можно продемонстрировать награду следующему по Пути Гонда? По мере своих путешествий гондарское духовенство основывает тайники, инвестиции и союзы и захватывает образцы любых новых изобретений, на которые натываются. Их обязанность - помочь изобретателям и новаторам и регулярно обмениваться сообщениями с ближайшим Мастером (тем, кто обычно возглавляет религиозное сообщество или святой участок) посредством посыльных веры.

Храмы Гонда - обычно каменные структуры квадратной формы, окруженные крепкими портиками. Немного художественного оформления украшает интерьер, кроме протяженных выставок изделий, созданных членами духовенства. Некоторые такие выставки имеют исторический интерес, в то время как другие представляют самые последние творческие разработки мастеров-изготовителей. Центральный алтарь храма всегда включает в себя массивную наковальню, окруженную бесконечно крутящимися шестеренками великого механизма. Задние комнаты служат цехами, переполненными проектами - и продолжающимися, и брошенными.

Гондарское духовенство носит шафрановые церемониальные одеяния с темно-красным воротником и палантином. Через правое или левое плечо они носят кожаный пояс, заканчивающийся большим мешочком. Пояс усеян маленькими металлическими инструментами, механизмами, проводками, шнурами, замками, крючками, засовами, застежками и кусочками стали, олова и дерева - короче говоря, всем, что может оказаться интересным или полезным (включая отмычки

для тех, кто умеет ими пользоваться). Их одеяния также включают огромные шляпы от солнца и пояса из больших связанных металлических медальонов. Они носят святой символ Гонда как кулон, вырезанный из кости, латуни, бронзы или слоновой кости.

Сердце гондарской веры - Высокий Святой Дом Мастерства Вдохновения в городе Иллул в Лантане. Этот большой, окруженный стеной монастырь управляется Данактаром Высоким Ремесленником, Самым Святым Служителем Гонда, смертным клериком Несущего Чудо высшего ранга. Хотя в теории власть Высокого Ремесленника простирается по всему Фаэруну, практически церковь Гонда свободно организована в трех главных отраслях. На островах Лантан и Судж (южный остров-компаньон Лантана) Данактар безраздельно властвует по всем вопросам духовности и является ведущим членом Аирорча, совета двенадцати, управляющего Лантаном. Слово Высокого Ремесленника также имеет великую власть среди лантанских экспатриантов, странствующих торговцев, бордовопарусные корабли которых бороздят южные моря Фаэруна. Слово Данактара, как правило, представляется Лантаром, главным Лантанским посланником, в настоящее время - высокопоставленным клериком Гонда по имени Блоэнин. Среди остальной части гондарской веры Высокий Ремесленник известен и номинально подтвержден, но немногие отдают большое почтение указам из отдаленного Илула. Такая независимость среди гондаров материка Фаэрун может только увеличиться после недавнего разрушения Тилвертона, местоположения Дома Несущего Чудо, самой видной церкви Гонда в центральном Фаэруне..

За пределами духовной иерархии большинство членов церкви Гонда - члены одного или более почетных орденов и обществ, поддерживаемых верой. Они включают Орден Могучих Каменщиков и Камнерезов, Святой Орден Самых Квалифицированных Архитекторов и Мостостроителей, Оружейников Несущего Чудо, Самый Тайный Орден Изготовителей Устройств, Часовщиков и Автоматонистов, Общество Творческого Проектирования Замков и Строительства и Трудлюбивых Братьев и Сестер Плотничества, Изготовления Шкафов, Кукол и Игрушек.

Гонд

Жулик 10/Волшебник 12/Клерик 8/Бард 10

Средний аутсайдер

Божественный ранг: 12

Hit Dice: 20d8+140 (аутсайдер) плюс 10d6+70 (жулик)
плюс 12d4+84 (волшебник) плюс 8d8+56 (клерик)
плюс 10d6+70 (бард) (812 hp)

Инициатива: +19 (+15 Ловкость, +4 Улучшенная Инициатива)

Скорость: 60 футов.

АС: 71 (+15 Ловкость, +12 божественный, +25 естественный, +9 отклонение)

Атаки: +4 *воздействия возвращающийся поиска метательный военный молот* +64/+59/+54/+49 рукопашная; или +4 *воздействия возвращающийся поиска метательный военный молот* +72/+57/+62/+57 дальнбойная; или заклинание +59 рукопашное касание или +67 дальнейшее касание.

Урон: +4 *воздействия возвращающийся поиска метательный военный молот* 1d8+14/18-20/x3.

Лицом/достигаемость: 5 фт до 5 фт/5 фт.

Специальные атаки: Силы домена, выдающиеся божественные способности, атака крадучись +5d6, подобные заклинаниям способности, изгнание нежити 12/день.

Специальные качества: Бардское знание +25, бардская музыка (противопесня, очарование, вдохновить компетентность, вдохновить храбрость, вдохновить величие, *предложение*) 10/день, калечащий удар, божественная аура (1200 футов, DC 31), божественные иммунитеты, DR 47/+4, уклонение, фамильяр (жабы), иммунитет к огню, благочестивое царство (10 миль на Внешних Планах, 1,200 футов на Материальном Планах), *смена плана* по желанию, отдаленная связь 12 миль, спонтанное наложение божественных заклинаний, сопротивление заклинаниям 44, *телепорт без ошибки* по желанию, ловушки, странная увертливость (бонус Ловкости к АС, не может быть замкнут), понимает, говорит и читает на всех языках и говорит со всеми существами в пределах 12 миль.

Спасброски: Стойкость +51, Рефлексы +59, Воля +51.

Способности: Сила 25, Ловкость 40, Телосложение 24, Интеллект 40, Мудрость 24, Харизма 29

Навыки *: Алхимия +62, Оценка +60, Концентрация +74, Ремесло (ковка доспехов) +112, Ремесло (кузнечное дело) +112, Ремесло (переплет) +54, Ремесло (изготовление луков) +72, Ремесло (огранка) +72, Ремесло (кожевенное дело) +72, Ремесло (изготовление замков) +72, Ремесло (глиняная посуда) +72, Ремесло (судостроение) +72, Ремесло (каменная кладка) +72, Ремесло (изготовление ловушек) +72, Ремесло (ковка оружия) +114, Ремесло (работа по дереву) +72, Расшифровка Записи +50, Дипломатия +60, Поломка Устройства +56, Сбор Информации +55, Излечение +48, Знание (гайны) +70, Знание (архитектура и проектирование) +62, Знание (религия) +67, Слушание +52, Открывание Замка +56, Исполнение +33, Поездка (лошадь) + 33, Наблюдение +62, Колдовство +70, Использование Магического Устройства +44, Использование Вербки +56.

* Всегда получает 20 по проверкам.

Умения: Слепая Борьба, Раскол, Боевое Колдовство, Боевые Рефлексы, Создание Магического Оружия и Доспехов, Создание Палочки, Создание Посоха, Создание Жезла, Создание Чудесного Предмета, Создание Портала, Усиление Заклинания, Увеличение Заклинания, Продление Заклинания, Сковать Кольцо, Великий Раскол, Повышение Заклинания, Улучшенный Критический (военный молот), Улучшенная Инициатива, Написание Руны, Стойкое



Закливание, Силовая Атака, Написание Свитка, Фокус Навыка (Ремесло [ковка оружия]), Мастерство Закливания, Раскалывание, Фокус Оружия (военный молот)

Божественные иммунитеты: Урон способности, иссушение способности, кислота, холод, смертельные эффекты, болезнь, дезинтеграция, электричество, иссушение энергии, воздействующие на разум эффекты, паралич, яд, сон, ошеломление, превращение, заключение, изгнание.

Выдающиеся божественные способности: Изменить Размер, Тайное Мастерство, Аватар (до 10), Создание Великого Объекта (до 1,100 фнт. полный вес или до 1,400 куб. футов объемом), Создание Объекта (до общего веса 600 фунтов или до 120 куб. футов объема), Божественное Мастерство Земли (чувство 12 футов), Божественное Мастерство Огня (чувство 12 футов), Божественный Щит (10/день, останавливает 120 пунктов урона), Божественный Фокус Навыка (Ремесло [ковка доспехов]), Божественный Фокус Навыка (Ремесло [кузнечное дело]), Божественный Фокус Навыка (Ремесло [ковка оружия]). Дополнительный Домен (Огонь), Дополнительный Домен (Металл), Дополнительный Домен (Планирование), Мастер-Создатель.

Силы домена: Закливание создания накладываются с +1 к уровню заклинателя; 12/день изгнание или уничтожение земных существ или упрек или командование воздушными существами; закливание предсказания накладываются с +1 к уровню заклинателя.

Подобные заклинаниям способности: Гонд использует эти способности как заклинатель 22-го уровня, кроме заклинаний создания и предсказания, которые он использует как заклинатель 23-го уровня. DC спасброска 31 + уровень заклинания. *Оживление веревки, предзнаменование, барьер клинков, сжигающие руки, яснослышание/ясновидение, наблюдение смерти, обнаружение наблюдения, обнаружение секретных дверей, обнаружение мысли, различить местоположение, предсказание, землетрясение, элементный рой* (только как земное или огненное заклинание), *фантастический механизм, нахождение пути, огненные семена, огненный щит, огненный шторм, силовая клетка, предвидение, великий фантастический механизм, великое наблюдение, разогреть металл, пир героев, зажигательное облако, железное тело, острый край, знание легенд, магический камень, магическое оружие, главное создание, малое создание, произвести пламя, отразить металл или камень, сопротивление элементам* (только как холодное или огненное заклинание), *ржавая хватка, смягчить землю и камень, шипастые камни, статус, форма камня, каменная кожа, остановка времени, преобразовать металл в дерево, истинное видение, стена огня, стена железа, стена камня, форма дерева.*

Известные заклинания барда (3/6/5/4/2; база DC -19 + уровень заклинания): 0-й - *вспышка, свет, рука мага, исправление, читать магию, сопротивление*; 1-й - *тревога, стирание, жир, магическое оружие*; 2-й - *левитация, нахождение объекта, пиротехника, разбивание*; 3-й - *яснослышание/ясновидение, великое магическое оружие, спешка, ваяние звука*; 4-й - *сломать зачарование, безопасная защита Леомунда.*

Заклинания клерика в день: 6/7/6/6/4; база DC = 17 + уровень заклинания.

Заклинания волшебника в день: 4/8/8/6/6/6/5; база DC = 25 + уровень заклинания.

Имущество: Гонд несет *Мастер Создания, +4 военный молот* со специальными способностями воздействие, возвращающийся, поиск и метательный.

Уровень заклинателя: 25-й; **Вес:** 8 фнт.

Другие божественные силы

Как промежуточное божество, Гонд автоматически получает результат броска 20 по любой проверке. Для него обычно считается 1 на бросок атаки или спасбросок и не бывает автоматических провалов. Он бессмертен.

Чувства: Гонд может видеть, слышать, касаться и чувствовать запах на расстоянии двенадцати миль. Как стандартное действие, он может чувствовать что-либо в пределах двенадцати миль от своих прихожан, святых мест, объектов или любого места, где один из его титулов или имя произнесли за последний час. Он может расширять свои чувства на десять или менее мест сразу. Он может блокировать силу ощущения божеств своего ранга или ниже в двух или менее отдаленных местах сразу до 12 часов.

Чувство сферы: Гонд чувствует любое ремесленное производство или акт строительства в тот момент, когда это случается, и сохраняет чувство на двенадцать десятидневков после того, как этот случай произойдет. Он также знает о разрушении любого построенного объекта.

Автоматические действия: Гонд может использовать любой навык Ремесла (имеет ли он разряды в нем или нет) или Знание (тайны), Знание (архитектура и проектирование) или Знание (религия) как свободное действие, если DC задачи - 25 или ниже. Он может исполнять до десяти таких свободных действий каждый раунд.

Создание Магических Изделий: Гонд может создавать любой вид магических изделий, не вовлекающих только естественные неизменные компоненты, пока рыночная цена предмета не превышает 200,000 gr. (Другими словами, он может создавать магический доспех или посох из куска обработанной древесины, но не *жемчужину силы* или посох из куска необработанной древесины).

Специальные способности - воздействие и поиск

Воздействие: Любой крошечное оружие, улучшенное этой способностью, удваивает свой диапазон угрозы. Например, четвертной посох, улучшенный таким образом, увеличивает показатель угрозы до 19-20, а тяжелый цеп - на 17-20 Это зачарование не затрагивает колющее или рубящие оружие.

Уровень заклинателя: 10 -й; **Предпосылки:** Создание Магического Оружия и Доспехов, *оружие воздействия*; **Рыночная цена:** +1 бонус.

Поиск: Только дальнобойное оружие может иметь способность поиска. Оружие поворачивается на цель, отвергая любую возможность промаха, которая применилась бы из-за укрывательства. (Владелец все же должен нацелить оружие на цель. Например, стрелы, по ошибке выстреленные в пустоту, не повернутся и не поразят невидимых врагов, даже если они рядом).

Уровень заклинателя: 12 -й; **Предпосылки:** Создание Магического Оружия и Доспехов, *истинное видение*; **Рыночная цена:** +1 бонус.

Аватары

Смертные за пределами его храмов редко видят аватара Гонда; он больше предпочитает проявляться в меньшей манере. Его аватар иногда выглядит как низенький, небольшой человек с соломенно-белыми волосами, в другой раз - как большой, раскрасневшийся кузнец, иногда - как гном. Независимо от формы, острые темные глаза аватара смотрят с опаленного горном лица с тревожным, вопросительным выражением. Он носит опаленную блузу кузнеца поверх неопикуемых кож. По желанию аватар может вызвать вокруг себя пластинчатый доспех, сделанный из стекла с прочностью стали. Этот доспех парит вокруг его тела на близком расстоянии часть за частью, вместо того чтобы фактически укрывать его. У него есть могучий молот, который он при необходимости использует и для работы в кузнице, и как оружие.

Аватар Гонда: Как Гонд, кроме того, что божественный ранг 6; AC 59 (касание 40, застигнутый врасплох 59), Атака +58/+53/+48/+41 рукопашная (1d8+14/18-20/x3, +4 воздействия возвращающийся поиска метательный военный молот) или +66/+61/+56/+51 дальнбойная (1d8+11/18-20/x3, +4 воздействия возвращающийся поиска метательный военный молот) или заклинание, +53 рукопашное касание или +61 дальнее касание; SQ божественная аура (600 футов, DC 25), DR 41/+4, сопротивление заклинаниям 38; Спасброски: Стойкость +45, Рефлексы +53, Воля +45, Ремесло (ковка доспехов) +84, Ремесло (кузнечное дело) +84, Ремесло (ковка оружия) +86; все остальные модификаторы навыков уменьшены на 6; Мастерство Заклинания (*тайный замок, дезинтеграция, изготовление, охраны и обереги, малое создание, малая сфера неуязвимости, магическая ракета, постоянство, полиморф любого объекта, призматическая стена, уменьшение предмета, каменная форма, символ, превратить грязь в скалу, желание*).

Выдающиеся божественные способности: Изменить Размер, Создание Объекта (до 500 фнт. полный вес или 60 куб.фут объемом), Божественное Мастерство Земли (чувство 6 футов), Божественное Мастерство Огня (чувство 6 футов), Дополнительный Домен (Огонь), Дополнительный Домен (Металл), Дополнительный Домен (Планирование), Мастер-Создатель.

Подобные заклинания способности: Уровень заклинателя 16-й, или 17-й для заклинаний создания и предсказания; DC спасброска 25 + уровень заклинания.

Хелм (Helm)



Наблюдатель, Бдительный

Среднее божество

Символ: Смотрящий глаз с синим зрачком на вертикальной военной перчатке

Домашний план: Дом Триады

Мировоззрение: Законно нейтральное

Сфера: Стражи, защитники, защита

Прихожане: Исследователи, бойцы, охранники, наемники, паладины

Мировоззрения клериков: LE, LG, LN

Домены: Закон, Планирование, Защита, Сила

Одобренное оружие: "Вечно Осторожный" (полуторный меч)

Хелм (*хелм, helm*) - высший страж, вечно бдительный сторож, не позволяющий ничему поставить под угрозу свои обязанности. Часто считающийся холодным и бесчувственным, он выглядит как гигантский человек в полном пластинчатом доспехе. По правде говоря, Хелм просто строг и дисциплинирован, посвященный своей назначенной задаче. Он любит детей и более терпим к незначительным нарушениям правил ими, чем кем-либо еще. Многие полагают, что Хелм отдаст собственную жизнь, чтобы сохранить что-либо, порученное ему. Сам он по этому поводу помалкивает. Церковь Хелма некогда считалась бастионом стабильности и безопасности на зачастую опасном Севере. Члены ее высоко уважались за их защиту цивилизации от опасностей диких мест и монстров глубин. Однако, в течение последних четырнадцати лет она очень уменьшилась в численности и влиянии. Хелм в течение Времени Неприятностей исполнил свои обязанности искренне и безупречно, но он сыграл свою роль в заключении других божеств на Фаэруне. Смерть и разрушение, последовавшие от Кризиса Аватаров, заработали Бдительному и его последователям немалую вражду от членов других вер, особенно таковых Мистры, Бэйна и Торма. На Юге роль Хелма в течение Времени Неприятностей не рассматривалась настолько неблагоприятно, как на Севере, но недавние события еще сильнее запятнали имя божества и его духовенства. На Фаэрун начали сочиться слова о действиях церкви в отдаленной Мазтике: зверское и неустрашимое покорение коренных народов и насилие над богатствами зеленой земли. Церковь только начинает оправляться, в значительной степени благодаря потребности в квалифицированных стражах для защиты от сил зла.

Клерики Хелма молятся о заклинаниях утром, вскоре после восхода, или как раз перед закатом вечером. Единственный их церковный праздник - Церемония Почитания Хелма, проводящаяся в Шилдмит. Самые святые главные хелмские церемонии - Посвящение Постулянта, подтверждающая соискателя как члена духовенства, и Посвящение Глимтула, посвящающая специальные предметы службе Хелму (глимтул - древнее слово для обозначения "одобренной вещи"). Другие примечательные церемонии - Очищение и Святая Бессменная Вахта. Очищение - возобновление веры, которому подвергаются существа, возвращающиеся в веру или заглаживающие вину за недостаток бдительности, лояльности или поклонения. Святая Бессменная Вахта отмечает повышение клерика к более высокому рангу. Это продолжающаяся всю ночь церемония, которая проверяет силу воли кандидата, оружие которого парит, поднятое ритуальной магией старшего клерика; концентрация кандидата поддерживает его парение. Клерики Хелма никогда не командуют нежитью, хотя злые клерики могут упрекать нежить. Они чаще всего мультиклассируют как бойцы или паладины.

История/отношения: Хелм всегда несет тяжелый груз, символизируемый его вездесущим доспехом. Как вечный сторож, он знает, что конец света неизбежно приближается. Однако, он служит без жалоб, готовый сделать любую жертву, чтобы защитить свою цель. Таким образом, Хелм неумолимо оппозиционен к махинациям Бэйна, Цирика и Шар, коварные заговоры которых вечно угрожают Фаэруну. Он также при каждом случае борется против необузданной ярости и

разрушительных импульсов Гарагоса и Талоса. Хелма не удивляет воровство Маска или его шутки, и он рассматривает Лорда Теней просто как еще одну угрозу, которая будет побеждена. Из божеств доброго мировоззрения лишь Торм верно понимает непреклонное обязательство Хелма перед его целью. Отношения между Лояльной Яростью и Бдительным сильны достаточно, чтобы эти две церкви неохотно начали излечивать трещину между собой и командоваться соответствующими божествами.

Догма: Никогда не предавайте доверие. Будьте бдительны. Стойте, ждите и охраняйте тщательно. Будьте справедливы и прилежны в своих приказах. Защищайте слабых, бедных, поврежденных и молодых и не жертвуйте ими ради других или ради себя. Ожидайте атаки и будьте готовы. Знайте своих противников. Заботьтесь о своем оружии, чтобы оно могло исполнить свои обязанности, когда это потребуется. Осторожное планирование всегда в итоге наносит поражение действиям с наскока. Всегда повинуйтесь приказам, обеспечивайте, чтобы приказы следовали диктату Хелма. Демонстрируйте превосходство и чистоту лояльности в своей роли стража и защитника.

Духовенство и храмы: Хелмитское духовенство полагает, что они могут отыграть законную силу Хелма только через демонстрацию превосходства бдительности и чистоты лояльности. В своей роли стражей и защитников они приступили к повсеместному обучению телохранителей и распространяют слова о том, что лишь проверенные Хелмом прихожане Бдительного истинно надежны. Тем не менее, церковь Торма относится к таким заявлениям прохладно, гарантируя, что истинное восстановление отношений между верами будет долгим.

Храмы Хелма - всегда внушительные здания, построенные исключительно для защиты. Многие из них - укрепленные аббатства, расположенные около опасных и злых областей, где они формируют линию защиты против вторжения мощных врагов. Большие города обычно имеют храм или святыню Хелма, поскольку из его клериков получают превосходные охранники или лидеры охраны. Везде, где они расположены, преданные Хелма охраняют свои дома поклонения с непрерывной бдительностью. Частые охранники - зрители (spectators), раса меньших бехолдероподобных, приводящая в бешенство церковь Бэйна и ее союзников-бехолдеров. Посреди бесконечных казарм, арсеналов и учебных площадок - центральный алтарь, которым всегда является массивный комплект полных пластинчатых доспехов. Все такие доспехи - святыне реликвии веры, когда-то носимые одним из самых уважаемых чемпионов Хелма. Все, кто ищут убежище, долгожданны в храмах Хелма, но если они обвиняются в преступлении, то они должны по своей воле подчиниться местным законам земли и ее правосудия, если они исполняются законно. Несмотря на риск, многие принимают это условие, поскольку последователи Хелма всегда гарантируют, что обвиняемого ждет справедливый суд.

Клерики Хелма носят безупречные сияющие полные пластинчатые доспехи (часто со свойством вечносияющего) и шлемы с открытым лицом, часто увенчанные перьями. Они могут драпировать этот доспех красными плащами и табардами серо-стального цвета, и эти предметы одежды - или сам доспех - могут быть украшены Недремлющим Оком в центре и спины, и груди. В южных регионах хелмитское духовенство часто носит прекрасный полный пластинчатый комплект с драгоценными камнями, обработанными золотой филигранью, подчеркивающими великие золотые глаза в центре спины и нагрудника. В областях, где клерики не любят тяжело бронироваться, доспех уменьшается до набора тяжелых наплечников, но шлем остается всегда.

Церковь Хелма организована в строгую военную иерархию, и каждый член веры может легко определить свой ранг относительно других. В прошедшие столетия все члены веры в конечном счете отвечали перед единственным Высшим Наблюдателем, но понтифика не было начиная с Года Наблюдающего Шлема (992 DR). По этому поводу перешептываются, всегда вне поля зрения известных хелмитов, о том, что в это время зараза коррупции распространилась среди самого старшего духовенства Наблюдателя и что само божество пришло поразить тех, кто предаст его священное доверие. В столетия после этой чистки веры церковь Хелма управлялась Советом Шлемов, собранием старших членов веры. Руководитель, помимо своих обязанностей, должен быть постоянно бдительным в отношении заразы коррупции, распространяющейся в его собственных рядах - практика, которая доказала свою эффективность в раскапывании коварных угроз вере.

Многие из хелмитских аббатов поддерживают мощные церковные армии или ордена стражей. Компаньоны Единственного Истинного Видения - орден боевых хелмитских клериков и бойцов, члены которого были известны непоколебимой лояльностью. Их ударные отряды беспрекословно исполняли самые трудные задания и сдерживали большинство позиций против подавляющих сил. Однако, недавно члены этого ордена, многие из которых были вовлечены в хелмитские действия в Мазтике, получили удар по популярной репутации. Другие ордена включают маленькое товарищество целителей на полях сражений, известных как Наблюдатели Над Павшими, группу посвященных телохранителей, называемую Вечнонаблюдающими Рыцарями, которых хелмитские храмы используют для получения дохода, и орден паладинов, называемых Бдительными Глазами Божества.

Хелм

Боец 20/Рейнджер 10/Клерик 10

Средний аутсайдер (законный)

Божественный ранг: 11

Hit Dice: 20d8+140 (аутсайдер) плюс 2010+140 (боец) плюс 10d10+70 (рейнджер) плюс 10d8+70 (клерик) (960 hp)

Инициатива: +11 (+7 Ловкость, +4 Улучшенная Инициатива)

Скорость: 60 футов.

АС: 68 (+1 Ловкость, +11 божественный, +24 естественный, +13 доспех [+5 вечносияющий полный пластинчатый доспех], +9 отклонение)

Атаки: +4 святой острый законный полуторный меч +71/+66/+61/+56 рукопашной; или заклинание +66 рукопашное касание или +58 дальнее касание.

Урон: +4 святой острый законный полуторный меч 1d10+28/15-20; или заклинанием.

Лицом/досягаемость: 5 фт до 5 фт/5 фт.

Специальные атаки: Силы домена, выдающиеся божественные способности, подобные заклинаниям способности, изгнание нежити 12/день.

Специальные качества: Божественная аура (1,100 футов, DC 50), божественные иммунитеты, DR 46/+4, одобренные враги (меняющие форму + 3, аутсайдеры [дьяволы] +2, аберрации +1), сопротивление огню 31, благочестивое царство (10 миль на Внешних Планах, 1,100 футов на Материальном Плане), смена плана по желанию, отдаленная связь 11 миль,

спонтанное наложение божественных заклинаний, сопротивление заклинаниям 43, *телепорт без ошибки* по желанию, понимает, говорит и читает на всех языках и говорит со всеми существами в пределах 11 миль.

Спасброски: Стойкость +50, Рефлексы +50, Воля +58.

Способности: Сила 40, Ловкость 24, Телосложение 24, Интеллект 24, Мудрость 40, Харизма 29.

Навыки *: Оценка +41, Баланс +36, Подъем +64, Концентрация +53, Ремесло (ковка оружия) +50, Дипломатия +50, Сбор Информации +43, Приручение Животного +63, Излечение +60, Скрытность +23, Запугивание +43, Прыжок +64, Знание (природа) +37, Знание (религия) +36, Слушание +104, Бесшумное Движение +36, Поездка (лошадь) +65, Поиск +57, Чувство Мотива +49, Колдовство +40, Обнаружение +104, Плавание +34, Знание Дикой Местности +45.

* Всегда получает 20 по проверкам.

Умения: Настороженность, Слепая Борьба, Раскол, Боевое Колдовство, Боевые Рефлексы, Создание Магического Оружия и Доспехов, Создание Чудесного Предмета, Отклонение Стрел, Увертливость, Выносливость, Мастерство Экзотического Оружия (полоторный меч), Экспертиза, Продление Заклинания, Великий Раскол, Улучшенный Критический (полоторный меч), Улучшенное Разоружение, Улучшенная Инициатива, Улучшенная Подсечка, Улучшенный Невооруженный Удар, Написание Руны, Максимизирование Заклинания, Мобильность, Словесная Атака, Бег, Фокус Навыка (Слушание), Фокус Навыка (Обнаружение), Быстрая Атака, Ошеломляющий Кулак, Раскалывание, Прослеживание, Фокус Оружия (полоторный меч), Специализация Оружия (полоторный меч), Вихревая Атака.

Божественные иммунитеты: Урон способности, иссушение способности, кислота, холод, смертельные эффекты, болезнь, дезинтеграция, электричество, иссушение энергии, воздействующие на разум эффекты, паралич, яд, сон, ошеломление, превращение, заключение, изгнание.

Выдающиеся божественные способности: Изменить Размер, Уничтожающий Удар (DC спасброска Стойкости 31 + нанесенный урон или уничтожение до 11,000 кубических футов неживой материи), Область Божественного Щита (до одиннадцати 10-футовых квадратов или сфера или полушарие радиусом до 11 футов), Аватар (до 10), Чувство Битвы, Чистовидение 11 футов, Божественный Взрыв (12/день, до 11 миль, 20d12 пунктов урона), Божественный Щит (10/день, останавливает 110 пунктов урона), Божественный Фокус Навыка (Слушание), Божественный Фокус Навыка (Обнаружение), Дополнительный Домен (Планирование), Упрямая Сила, Непреодолимые Удары (полоторный меч, DC спасброска Стойкости 28), Сила Правды (до 11 существ однажды в день, DC спасброска Воли 30).

Силы домена: Законные заклинания накладываются с +1 к уровню заклинателя; 11/день защитный оберег (субъект, которого коснулись, получает +10 бонус сопротивления на следующий спасбросок, максимальная продолжительность 1 час), 11/день умение силы (+10 зачарованный бонус к Силе на 1 раунд).

Подобные заклинаниям способности: Хелм использует эти способности как заклинатель 21-го уровня, кроме законных заклинаний, которые он использует как заклинатель 22-го уровня. DC спасброска - 30 + уровень заклинания. *Антимагическое поле, предзнаменование, сжатый кулак Бигби, сокрушительная рука Бигби, схватывающая рука Бигби, сила быка, спокойные эмоции, яснослышание/ясновидение, наблюдение смерти, обнаружение наблюдения, диктум, различить местоположение, рассеивание хаоса, вынести элементы, великое наблюдение, пир героев, удержание монстра, магический круг против хаоса, магическое одеяние, чистый разум, гнев порядка, призматическая сфера, защита от хаоса, защита от элементов, отвращение, праведная мощь, санктуарий, щит закона, защитить другого, иммунитет к заклинаниям, сопротивление заклинаниям, статус, каменная кожа, вызов монстра IX* (только как законное заклинание), *остановка времени*.

Заклинания клерика в день: 6/9/9/8/7/6; база DC = 25 + уровень заклинания.

Заклинания рейнджера в день: 5/5; база DC = 25 + уровень заклинания.

Имущество: Хелм несет *Вечно Осторожный*, +4 полоторный меч со специальными способностями святой, острый и законный, и +5 вечносияющий полный пластинчатый доспех.



Специальная способность - вечносияющий

Вечносияющий: Это качество может применяться только к металлическому доспеху. Доспех столь же ярок и солнечен, как полированное серебро. Доспех никогда не тускнеет и иммунен к кислотным и ржавым атакам. Носящий получает сопротивление кислоте 5.

Уровень заклинателя: 12-й; **Предпосылки:** Создание Магического Оружия и Доспехов, заклинатель 12-го уровня; **Рыночная цена:** +1 бонус.

Другие божественные силы

Как промежуточное божество, Хелм автоматически получает результат броска 20 по любой проверке. Для него обычно считается 1 на бросок атаки или спасбросок и не бывает автоматических провалов. Он бессмертен.

Чувства: Хелм может видеть, слышать, касаться и чувствовать запах на расстоянии одиннадцати миль. Как стандартное действие, он может чувствовать что-либо в пределах одиннадцати миль от своих прихожан, святых мест, объектов или любого места, где один из его титулов или имя произнесли за последний час. Он может расширять свои чувства на десять или менее мест сразу. Он может блокировать силу ощущения божеств своего ранга или ниже в двух или менее отдаленных местах сразу в течение 11 часов.

Чувство сферы: Хелм чувствует любое воровство в тот момент, когда это случается, и сохраняет чувство на одиннадцать десятидневков после того, как этот случай произойдет. Аналогично, он знает о любом, кому требуется немедленная защита.

Автоматические действия: Хелм может использовать Слушание, Обнаружение или Поиск как свободное действие, если DC задачи - 25 или ниже. Он может исполнять до десяти таких свободных действий каждый раунд.

Создание Магических Изделий: Хелм может создавать любой вид магических изделий, которые служат защитной цели, типа *+1 длинного меча защиты*, пока рыночная цена предмета не превышает 200,000 gr.

Аватары

Начиная со Времени Неприятностей, Хелм в основном отказался появляться на Фаэруне в форме аватара. Он, как правило, делает это, только когда старшему священнику или самому храму угрожают, и они призывают его. Аватар Хелма всегда выглядит как гигантский человеческий мужчина в полном пластинчатом доспехе, его лицо скрыто шлемом. Его рост от появления к появлению варьируется.

Аватар Хелма: Большой размер; АС 55 (касание 24, застигнутый врасплох 54); Атака +64/+59/+54/+49 рукопашная (2d6+28/15-20, Большой +4 *святой острый законный полуторный меч*) или заклинание +59 рукопашное касание или +51 дальнее касание; Лицом/досягаемость 5 фт до 5 фт/10 фт.; Скрытность +13, Слушание +92, Обнаружение +92; все остальные модификаторы навыков уменьшены на 6.

Выдающиеся божественные способности: Изменить Размер, Божественный Щит (10/день, останавливает 50 пунктов урона), Божественный Фокус Навыка (Слушание), Божественный Фокус Навыка (Обнаружение), Непреодолимые Удары (полуторный меч, DC спасброска Стойкости 22), Сила Правды (до 5 существ/день, DC спасброска Воли 24).

Подобные заклинаниям способности: Уровень заклинателя 15-й, или 16-й для законных заклинаний; DC спасброска 24 + уровень заклинания. Без существенной способности Дополнительного Домена аватар Хелма теряет доступ к домену Планирования, умению Продление Заклинания и к подобным заклинаниям способностям *предназначение, ясновидение/яснovidение, наблюдение смерти, обнаружение наблюдения, различить местоположение, великое наблюдение, пир героев, статус, остановка времени*.

Илматер (Ilmater)



Плачущий Бог, Сломанный Бог

Среднее божество

Символ: Пара белых рук, связанных в запястьях красным шнуром

Домашний план: Дом Триады

Мировоззрение: Законное добро

Сфера: Выносливость, страдание, мука, настойчивость

Прихожане: Хромые, угнетенные, бедные, монахи, паладины, крепостные, рабы

Мировоззрения клериков: LG, LN, NG

Домены: Добро, Лечение, Закон, Сила, Страдание

Одобренное оружие: Открытая рука (невооруженный удар)

Нежный и добродушный, Илматер (илл-мэй-тер, ill-may-ter) - тихое, уравновешенное божество, охотно берущее на себя трудности и слезы давно страдающего мира. Хотя его и нелегко возмутить, гнев Сломанного Божества перед лицом чрезвычайной жестокости или злодеяний ужасен. Он предпринимает великую заботу, чтобы заверить и защитить детей и молодых, и он исключительно карает тех, кто может повредить им. Плачущий Бог выглядит как человек, тело которого было ужасно искалечено наказаниями, испещрено отметками от пыток, с переломанными и разбитыми суставами. Он невысок, крепок, лысеет и носит лишь набедренную повязку, но его доброе, домашнее лицо - теплое и успокаивающее.

Неправильно понимаемая большинством, жалеемая и даже иногда презираемая, церковь Илматера все же имеет на Фаэруне чуть ли не больше всего преданных последователей. В жестоком мире страдающие, больные и бедные могут полагаться лишь на последователей Плачущего Бога, которые помогают всем. Церковь Илматера широко любима простым народом всех заселенных земель, и его духовенство может рассчитывать на щедрую поддержку в своей пожизненной миссии лечения. Те, кто не могут постичь, почему кто-либо по своей воле может подвергнуться мучениям и жестокости, как преданные Илматера, кажется, неправильно истолковывают суть церкви. Среди тех, кто ненавидит слабость, церковь Плачущего Бога считается слабой и безрассудной - и жестокие тираны, и мощные злодеи опасно недооценивают ее членов.

Клерики Илматера молятся о заклинаниях утром, хотя они все же должны ритуально молиться Илматеру по крайней мере шесть раз в день. Они не имеют никаких ежегодных церковных праздников, но иногда клерик вызывает к Мольбе Отдыха. Это позволяет ему десятидневную передышку от диктата Илматера, предотвращающую эмоциональное истощение или позволяющее клерику сделать что-либо, чем Илматер обычно может быть недоволен. Этот обычай - установленная традиция, на которую полагаются некоторые лидеры веры, посылая свое лучшее боевое духовенство делать то, что церковь не может выполнить иначе (например, тайное удаление тирана вместо открытого противостояния ему). Самый важный

ритуал - Обращение: обязанность каждого клерика Илматера - убедить умирающего обратиться к Илматеру за получением благословения Сломанного Бога до истечения срока. (Эта присмертная молитва не изменяет божество-покровителя персоны на Илматера). Поскольку почитание Илматера растет, даже в смерти, его лечебная сила становится все больше. Многие из клериков изучают умение Сварить Зелье, чтобы помогать тем, кто вне пределов из непосредственной досягаемости. Одна из групп илматерских монахов, Сломанные, действует в качестве защитников преданных и храмов церкви, а также карающими агентами для тех, кто безжалостно вредит другим. Эти монахи могут свободно мультиклассировать как тайные приверженцы, клерики, божественные чемпионы, божественные ученики, божественные искатели или иерофанты.

История/отношения: Илматер - старшее божество, давно связанное с Тиром (своим старшим) и Тормом, вместе известные как Триада. Триада тесно сотрудничает, поскольку в союзе они сильнее, чем как индивидуумы. Илматер также объединен с Латандером. Он выступает против божеств, наслаждающихся разрушением и причиняющим боль и затруднения другим, особенно против Ловиатар и Талоны, характер которых диаметрально оппозиционен в отношении его собственного. Другие противники включают Бэйна, Гарагоса, Малара, Шар и Талоса.

Догма: Помогите всем, кто поврежден, независимо от того, кто они. Истинно святой берет на себя страдания других. Если Вы страдаете во имя его, Илматер поддержит Вас. Придерживайтесь ваших принципов, если они правильны, невзирая на боль или опасность. Нет позора в что-либо значащей смерти. Вставайте против всех тиранов и не позволяйте несправедливости идти без преград. Ставьте духовный характер жизни выше существования материального тела.

Духовенство и храмы: Илматари разделяют то, что имеют, с теми, кто нуждается, и всегда находят время посоветовать тем, кто расстроен, и позаботиться о поврежденных. Илматари говорят за угнетенных, ведут потерявшихся, кормят голодных, защищают бездомных и собирают травы и делают лекарства для грядущих бедствий. Они хоронят мертвых, работают с заболевшими и дают еду, питье и дрова бедным. Они смотрят на жизнь как на священную и страдающую, как святой, но не стоят на пути желаний других и не осуждают их за избранный ими путь. Когда ожидается война и позволяет время, клерики Илматера собирают палатки, повязки и фургоны лекарств и излечивающих микстур для тех, кто вскоре может потратить. Они также совершают поездки по более состоятельным городам и поселениям Фаэруна, по разному ходатайству для поддержки церкви.

Храмы Илматера, как правило, располагаются в сельской местности вдоль главных торговых маршрутов, служа путевыми станциями для утомленных путешественников. Большинство их названы по имени святых-илматари, которых очень много. Большинство их выглядят как поместья, с защитными стенами, окружающими по крайней мере часовню, дом главы, конюшни и сад. Многие имеют средства заботы о больных и поврежденных. Другие имеют библиотеки, кельи монахов, отдельные от дома главы или баракы, для присоединенного благородного ордена.

Илматари носят жесткую серую тунуку, табард и брюки или серые робы. Они носят тюрбеты серого (большинство членов духовенства) или красного цвета (старшие клерики). Еще не украшенные новички не носят тюрбеек. Символ Илматера носится как булавка над сердцем или на цепочке вокруг шеи и служит святым символам. У некоторых из старших членов веры есть серая слезинка, вытатуированная у уголка их правого или левого глаза.

Украшенные, как известны клерики и монахи Илматера, организованы в неофициальную иерархию, сосредоточенную на лидере большого храма, аббатства или монастыря, перед которым отвечают илматари региона. Аббатства и монастыри обычно привязываются к определенным храмам, часто добавляя второй ряд в неофициальной иерархии. Никакого понтифика или управляющего органа у веры нет, хотя старшее духовенство при случае собирается вместе для неофициальных тайных совещаний. Хотя большинство монахов живет отдельно от церкви в монастырях или аббатствах, некоторые живут в храмах илматари как преподаватели или защитники.

Церковь Илматера имеет несколько присоединенных благородных орденов палладинов и воинов, включая Компаньонов Благородного Сердца, Святых Воинов Страдания, Орден Золотого Кубка и Орден Сверкающей Розы. Монашеские ордена также многочисленны и включают Учеников Св.Соллара Дважды Мученика, самое известное из размещений которого, Монастырь Желтой Розы, расположено в Дамаре, в Земных Шпорах около Ледника Белого Червя. (Монахи этого монастыря специализируются в генеалогических изучениях). Другие монашеские ордена илматари включают Последователей Беспрепятственного Пути, Учеников Св.Моргана Молчаливого и Сестер Св.Джаспера из Скал. Большинство монастырей илматари традиционно называется по именам цветков, символизирующих что-либо значащее для ордена, хотя и не утвержденное официально.

Илматер

Монах 20/Паладин 20

Средний аутсайдер (добро, закон)

Божественный ранг: 13

Hit Dice: 20d8+140 (аутсайдер) плюс 20d10+140 (монах) плюс 20d10+140 (паладин) (940 hp)

Инициатива: +19, всегда первый (+15 Ловкость, +4 Улучшенная Инициатива, Высшая Инициатива)

Скорость: 90 футов.

АС: 92 (+15 Ловкость, +15 божественный, +26 естественный, +9 отклонение, +4 бонус монаха, +15 Мудрость)

Атаки *: Невооруженный удар +71/+66/+61/+56 рукопашная; или заклинание +61 рукопашное касание или +68 дальнее касание.

* С существенной способностью Божественный Монах невооруженный удар Илматера функционирует как +5 острое законное ворпальное оружие.

Урон: Невооруженный удар 2d12+13/18-20; или заклинанием.

Лицом/досягаемость: 5 фт до 5 фт/5 фт.

Специальные атаки: Силы домена, поток ударов, удар *ки* +3, дрожащая ладонь (DC Стойкости 35), выдающиеся божественные способности, поразить зло (3/день, +9 на атаку и +60 на урон для одной атаки оружием), подобные заклинаниям способности, ошеломляющая атака (20/день, DC Стойкости 35), изгнание нежити 16/день (эффективный уровень клерика 18-й).

Специальные качества: Избыточный шаг, аура храбрости (+8 бонус морали на спасброски против эффектов страха для всех союзников в пределах 100 футов), *обнаружение зла*, алмазное тело, божественная аура (1,300 футов, DC 32),

божественная грация, божественное здоровье, божественные иммунитеты, DR 48/+4 (20/+1), пустой тело (20 раундов/день), уклонение, быстрое движение, сопротивление огню 33, благочестивое царство (10 миль на Внешних Планах, 1,300 футов на Материальном Plane), улучшенное уклонение, возложение рук (180 hp), облачный прыжок, смена плана по желанию, чистота тела, отдаленная связь 13 миль, удаление болезни 6/десятидневку, медленное падение (любое расстояние), сопротивление заклинаниям 45, неподвижный разум, *телепорт без ошибки* по желанию, бесконечное тело, язык солнца и луны, понимает, говорит и читает на всех языках и говорит со всеми существами в пределах 13 миль, цельность тела (40 hp).

Спасброски: Стойкость +52, Рефлексы +60, Воля +60.

Способности: Сила 26, Ловкость 40, Телосложение 24, Интеллект 24, Мудрость 40, Харизма 29.

Навыки *: Баланс +66, Подъем +55, Концентрация +83, Дипломатия +85, Маскировка +28, Искусство Побег +62, Приручение Животного +67, Излечение +91, Скрытность +62, Прыжок +59, Знание (тайны) +56, Знание (религия) +83, Слушание +62, Бесшумное Движение +62, Поездка (лошадь) +34, Наблюдение +25, Колдовство +46, Обнаружение +49, Плавание +55, Кувырок +66.

* Всегда получает 20 по проверкам.

Умения: Слепая Борьба, Раскол, Боевые Рефлексы, Отклонение Стрел, Увертливость, Выносливость, Экспертиза, Дополнительное Изгнание, Великий Раскол, Улучшенный Критический (невооруженный удар), Улучшенное Разоружение, Улучшенная Инициатива, Улучшенная Подсечка, Улучшенный Невооруженный Удар, Мобильность, Силовая атака, Бег, Быстрая Атака, Ошеломляющий Кулак, Раскалывание, Фокус Оружия (невооруженный удар), Вихревая Атака.

Божественные иммунитеты: Урон способности, иссушение способности, кислота, холод, смертельные эффекты, болезнь, дезинтеграция, электричество, иссушение энергии, воздействующие на разум эффекты, паралич, яд, сон, ошеломление, превращение, заключение, изгнание.

Выдающиеся божественные способности: Изменить Действительность (DC спасброска 45 для дублирования заклинаний и временных немагических объектов за последние 13 дней, временных магических изделий или существ за последние 13 часов), Изменить Размер, Аватар (до 10), Чувство Битвы, Чистовидение 13 футов, Божественный Взрыв (12/день, до 13 миль, 22d12 пунктов урона), Божественная Быстрота 13 минут, Божественная Увертливость (шанс промаха 63%), Божественный Монах, Божественный Паладин, Божественный Щит (10/день, останавливает 130 пунктов урона), Божественный Фокус Оружия (невооруженный удар), Дополнительный Домен (Закон), Дополнительный Домен (Сила), Подарок Жизни, Высшая Инициатива.

Силы домена: Заклинания добра накладываются с +1 к уровню заклинателя; излечивающие заклинания накладываются с +1 к уровню заклинателя; законные заклинания накладываются с +1 к уровню заклинателя; 13/день умение силы (+13 зачарованный бонус к Силе на 1 раунд); 13/день касание боли (субъект, которого касаются, переносит -2 зачарованный штраф на Силу и Ловкость в течение 1 минуты).

Подобные заклинаниям способности: Илматер использует эти способности как заклинатель 23-го уровня, кроме добрых, излечивающих и законных заклинаний, которые он использует как заклинатель 24-го уровня. DC спасброска - 32 + уровень заклинания. *Помощь, погубление, дарение проклятия, сжатый кулак Бигби, крушащая рука Бигби, схватывающая рука Бигби, барьер клинков, сила быка, спокойные эмоции, лечение критических ран, лечение легких ран, лечение умеренных ран, лечение серьезных ран, диктум, рассеивание хаоса, рассеивание зла, выносливость, вынести элементы, расслабленность, укусы глаза (вызывает отвращение), слабоумие, вред, излечение, круг излечения, удержание монстра, святая аура, святой удар, святое слово, жуткое увядание, магический круг против хаоса, магический круг против зла, магическое одеяние, массовое излечение, гнев порядка, защита от хаоса, защита от зла, регенерация, праведная мощь, щит закона, иммунитет к заклинаниям, каменная кожа, вызов монстра IX* (только как доброе или законное заклинание), *символ (боль), истинное воскрешение.*

Заклинания паладина в день: 7/7/7/6; база DC = 25 + уровень заклинания



Другие божественные силы

Как промежуточное божество, Илматер автоматически получает результат броска 20 по любой проверке. Для него обычно считается 1 на бросок атаки или спасбросок и не бывает автоматических провалов. Он бессмертен.

Чувства: Илматер может видеть, слышать, касаться и чувствовать запах на расстоянии тринадцати миль. Как стандартное действие, он может чувствовать что-либо в пределах тринадцати миль от своих прихожан, святых мест, объектов или любого места, где один из его титулов или имя произнесли за последний час. Он может расширять свои чувства на десять или менее мест сразу. Он может блокировать силу ощущения божеств своего ранга или ниже в двух или менее отдаленных местах сразу в течение 13 часов.

Чувство сферы: Илматер чувствует любое страдание в тот момент, когда оно случается, и сохраняет чувство на тринадцать десятидневков после того, как этот случай произойдет. Аналогично, он знает о любом, кто жертвует своей жизнью во имя другого.

Автоматические действия: Илматер может использовать Баланс или Излечение как свободное действие, если DC задачи - 25 или ниже. Он может исполнять до десяти таких свободных действий каждый раунд.

Создание Магических Изделий: Илматер может создавать любой вид магических изделий, которые излечивают или иначе уменьшают страдание, или любые магические изделия, которые являются по своей природе добрыми или законными, пока рыночная цена предмета не превышает 200,000 gr.

Аватары

Типичный аватар Илматера выглядит как человек со сломанными суставами и разнообразными ранами. Он навлекает на себя очевидную боль своими разбитыми руками и раздробленными членами, несмотря на агонию, которую это причиняет. Аватар невысок, дюж носит лишь набедренную повязку. Его голова лысеет, а лицо - домашнее и любезное. Его волосатое тело иссечено шрамами, открытыми порезами, ожогами и другими отметками пыток.

Аватар Илматера: Как Илматер, кроме того, что божественный ранг 6; AC 67 (касание 46, застигнутый врасплох 50); Атака +64/+59/+54/+49 рукопашная (2d12+13/18-20, невооруженный удар) или заклинание +54 рукопашное касание или +61 дальнее касание; SQ Божественная аура (600 футов, DC 25), DR 41/+4, сопротивление огню 26, сопротивление заклинаниям 38; Спасброски: Стойкость +45, Рефлексы +53, Воля +53; все модификаторы навыков уменьшены на 7.

Выдающиеся божественные способности: Чувство Битвы, Чистовидение 13 футов, Божественный Монах, Божественный Паладин, Божественный Щит (10/день, останавливает 60 пунктов урона), Божественный Фокус Оружия (невооруженный удар), Дополнительный Домен (Закон), Дополнительный Домен (Сила).

Подобные заклинаниям способности: Уровень заклинателя 16-й, или 17-й для добрых, излечивающих или законных заклинаний; DC спасброска 25 + уровень заклинания

Келемвор (Kelemvor)



Лорд Мертвых, Судья Проклятых

Великое божество

Символ: Вертикально скелетная рука, держащая золотые весы правосудия

Домашний план: План Фугу

Мировоззрение: Законно нейтральное

Сфера: Смерть, мертвые

Прихожане: Умиравшие, семейства умирающих, могильщики, охотники за нежитью, гробовщики, присутствующие на похоронах

Мировоззрения клериков: LE, LG, LN

Домены: Судьба, Закон, Защита, Покой *, Путешествие

Одобренное оружие: "Фатальное Касание" (полторный меч)

* См. Приложение.

Келемвор (*келл-ем-вор, kell-em-vor*) - последний в длинной линии фаэрунских божеств, командующих силами смерти и наблюдающих за судьбой мертвых. Смерть была величайшей константой во всей человеческой истории, но пути, которыми люди смотрели на эту неизбежную силу, значительно разнились по мере того, как различные божества возникали для присмотра за ней. В течение господства загадочного Джергала смерть и загробная жизнь содержала для обычной персоны множество тайн. Большинство боялись того, чего не знали или не понимали. Когда Миркул забрал должность Лорда Мертвых после того, как Джергал утомился ей, наихудшие страхи человечества обрели форму. Злые культисты напомнили живым о силе и влиянии мертвых, простиравшихся далеко за пределы их могил. В тех дни линия между мертвыми и нежитью стерлась, и обыватели знали, что быть принятым в объятия Миркула - не защита от того, чтобы вас поднял некий сумасшедший некромант. Все стало еще хуже, когда Миркул был уничтожен в течение Времени Неприятностей и роль принял Цирик. Печально известный мелочный и испорченный Черное Солнце, казалось, не давал даже тех бледных гарантий, что его предшественники. Келемвор, принявший мантию десятью лет спустя после Войны Богов, принял решительно отличающийся подход.

Келемвор торопит своих клериков действовать как распорядители загробной жизни и учить народ Фаэруна, что смерть - естественная часть жизни. Нет ничего, чего стоит бояться при переходе, ибо лишь действительно злой, Неверующий или Ложный должен бояться мира вне Плана Фугу. Келемвор рассматривает всю нежить как нечто отвратительное, приказывая своим служителям уничтожать ее при любой возможности. Келемвор - молчаливое божество, и до недавнего времени он не был полностью уверен в себе или в своей роли. Однако, от отодвинул назад эту неуверенность и подошел к своей обязанности судьи загробной жизни искренне, умеряя свое сильное чувство правосудия добротой и решительностью. Однако, он не особенно умен и предпочитает решать проблемы прямым действием, что иногда приводит к непреднамеренным результатам.

Клерики Келемвора стараются служить простому народу, демистифицировать процесс смерти и помочь тем, кто понес тяжелую утрату. Большинство народа приветствует появление клериков Келемвора, благодарные их светлomu прикосновению и успокаивающему поведению - долгожданная перемена с тех дней, когда тревожные клерики Миркула требовали такую похоронную плату, которая была больше похожа на вымогательство. Дети (особенно выросшие поблизости от злых королевств) побаиваются воинственных клериков и паладинов Келемвора как охотников за нежитью, и общины, окруженные вниманием некромантов или грабителями могил, часто приходят к его духовенству за помощью.

Клерики Келемвора молятся о заклинаниях на закате. Большинство святых церемоний включают в себя благословение души для перехода в загробную жизнь. Присутствия при моменте смерти, клерик Келемвора исполняет Прохождение, простой ритуал, подготавливающий Келемвора к прибытию нового странника на Финальной Дороге. Когда поле битвы или разоренное чумой сообщество требуют последнего обряда, приверженцы-келемвориты исполняют Оплакивание Павших. Эта церемония, подобная Прохождению, характерна низким, гудящим скандированием и ритмичным биением посохами золы по открытой земле. Приватной церемонией, известной как Даэум, клерики Келемвора отмечают успокаивающую доктрину своего божества и финансируют действия церкви товарами тех, кто умер без наследников. И Шилдмит, и Банкет

Луны имеют для сторонников Келемвора особое духовное значение, в это время клерики пересчитывают Дела Мертвых, чтобы они никогда были забыты. Изредка мощные клерики используют эти дни для наложения *истинного воскрешения*, возвращая к жизни героев далекого прошлого, необходимых в настоящее время. Клерики Келемвора иногда мультиклассируют как некроманты, рейнджеры или проводники рока (см. Главу 4), используя свои знания для выслеживания и уничтожения нежити. Клерики Келемвора никогда не упрекают и не командуют нежитью.

История/отношения: Если бы не Время Неприятностей, смертный воин, известный как Келемвор Лайонсбэйн, вероятно, умер бы на некоем поле битвы, одинокий и неоплаканный. Он был жертвой изумительного наследственного проклятия, которое вынуждало его принимать форму сильной магической пантеры всякий раз, когда он делал редкое доброе дело. Однако, он присоединился к банде авантюристов, включавшей Цирика из Жентил Кипа и молодую тайную заклинательницу по имени Миднайт. К концу Войны Богов они втроем стали божествами через хитрые заговоры, предательство и чистейшую случайность.

В качестве божеств три бывших компаньона все еще сохраняют то, что можно назвать отношениями. Цирик презирает и Келемвора, и Миднайт (которая стала Мистрой), обвиняя их в своих частых неудачах. Цирик бесконечно строит заговоры, чтобы вернуть доминион над смертью, доменом, который он некоторое время удерживал, и инструктирует своих смертных последователей выступать против таковых Келемвора, тревожа мертвых, калеча трупы, чтобы не дать их опознать, и поддерживая все виды некромантской деятельности. Будучи смертными, Мистра и Келемвор были любовниками, хотя сомнительно, что их отношения пережили события прошедших четырнадцати лет. Мистра время от времени помогает Келемвору, но требования ее статуса предотвращают частые контакты. Келемвор ненавидит Велшаруна за его поддержки некромантии и Талону - за ее яды и болезни, преждевременно посылающие множество душ на Плану Фугу. Келемвор проводит много времени в компании Джергала, с которым живет в Кристаллическом Шпиле на Плана Фугу и у которого он изучает обязанности и требования своего статуса. Однако, абсолютный прагматизм и почти пугающий недостаток жалости Забытого беспокоят Келемвора, и хотя он уважает Джергала, не стоит утверждать, что он доверяет старшему божеству.

Догма: Признайте, что смерть - часть жизни. Это не окончание, а начало, не наказание, а потребность. Смерть - организованный процесс без обмана, укрывательства и хаотичности. Помогите другим умереть с достоинством в их назначенное время - и только в их назначенное время. Выступайте против тех, кто искусственно продлевает свою жизнь сверх естественных пределов, типа нежити. Почитайте мертвых за их стремление в жизни сделать Фазрун тем, чем он является теперь. Забыть их - значит забыть, где мы теперь и почему. Не позволяйте ни одному человеку на всем Фазруне умереть естественной смертью, когда рядом нет одного из клериков Келемвора.

Духовенство и храмы: Клерики Келемвора ведут похороны, улаживают дела мертвых и часто призываются местными лордами или чиновниками для наблюдения за исполнением последних просьб и завещаний. Они проповедуют массам доктрину мирного путешествия в загробную жизнь и гарантируют, что тела мертвых будут захоронены благополучно и согласно религиозной традиции. Они отмечают участки, разоренные болезнью, предупреждениями о чуме, и пытаются излечивать болезнь везде, где сталкиваются с ней. Клерики Келемвора рассматривают всю нежить как отвращение и делают все, что могут, чтобы отправить ее на вечный покой. Они утверждают, что создающие нежить, которую ждет лишь быстрое и решительное уничтожение, являют собой важное различие между келемворитским духовенством и таковым Джергала, которое держит на службе кое-какую нежить.

Келемворитское духовенство иногда объявляет крестовые походы против нежити или против существ, которые могут причинить слишком много несвоевременных смертей. Иногда это приводит их к найму авантюристов для решения проблем, с которыми они не могут бороться в одиночку.

Члены духовенства обычно молчаливы, даже угрюмы время от времени. Многие пришли в церковь после потери любимых при вторжениях нежити или даже после собственной смерти, настолько глубоко затронуты этим, что вступили в духовенство вскоре после возвращения к жизни. Многие из старших членов духовенства некогда почитали Миркула, и даже четырнадцать лет спустя после уничтожения этого божества у некоторых есть трудности с принятием различий в доктринах этих двух вер.

Многие из храмов Келемвора ранее были храмами Миркула и, следовательно, имеют менее заманчивую или успокаивающую архитектуру, чем предпочитают их высокие клерики. Мотивы "костей и черепов" преобладают, и в некоторых из больших храмов есть даже ныне запечатанные палаты, некогда использовавшиеся для возвращения к жизни или для еще более темных обрядов.

Келемвор

Боец 20/Клерик 20/Жулик 5/Божественный чемпион 5

Средний аутсайдер (законный)

Божественный ранг: 16

Hit Dice: 20d10+200 (боец) плюс 20d8+200 (клерик) плюс 5d6+50 (жулик) плюс 5d10+50 (чемпион) (940 hp)

Инициатива: +13 (+9 Ловкость, +4 Улучшенная Инициатива)

Скорость: 60 футов.

АС: 74 (+9 Ловкость, +16 божественный, +29 естественный, +10 отклонение)

Атака *: +4 касания *призрака святой острый губитель нежити полуторный меч* +75/+70/+65/+60 рукопашная; или заклинание +66 рукопашное касание или +60 дальнее касание.

* Всегда получает 20 на броски атаки и броски для проверки критического попадания.

Урон *: +4 касания *призрака святой острый губитель нежити полуторный меч* 1d10+44/15-20; или заклинанием

* Всегда наносит максимальный урон (полуторный меч 54).

Лицом/достижимость: 5 фт до 5 фт/5 фт.

Специальные атаки: Силы домена, выдающиеся божественные способности, поразить неверующего (1/день, +10 бонус на атаку и +5 бонус на уроне для одной атаки оружием), атака крадучись +3d6, подобные заклинаниям способности, изгнание нежити 17/день.

Специальные качества: Божественная аура (16 миль, DC 36), божественные иммунитеты, божественный гнев (1/день, +3 на атаку, урон и спасброски в течение 10 раундов, DR 5/-), DR 51/+4, уклонение, сопротивление огню 36, благочестивое царство (100 миль на Внешних Планах, 1,600 футов на Материальном Плана), возложение рук (17 hp), смена плана по желанию, отдаленная связь 16 миль, священная защита +2, спонтанное наложение божественных заклинаний,

сопротивление заклинаниям 48, *телепорт без ошибки* по желанию, ловушки, странная увертливость (бонус Ловкости к АС, не может быть замкнут), понимает, говорит и читает на всех языках и говорит со всеми существами в пределах 16 миль.

Спасброски *: Стойкость +53, Рефлексы +46, Воля +49.

* Всегда получает 20 на спасбросках.

Способности: Сила 40, Ловкость 28, Телосложение 31, Интеллект 24, Мудрость 34, Харизма 31.

Навыки *: Оценка +34, Подъем +54, Концентрация +44, Ремесло (ковка оружия) +46, Дипломатия +38, Маскировка +37, Искусство Побега +36, Приручение Животного +59, Излечение +50, Запугивание +37, Прыжок +54, Знание (тайны) +25, Знание (история) +24, Знание (природа) +25, Знание (планы) +24, Знание (религия) +26, Слушание +34, Поездка (лошадь) +62, Наблюдение +31, Поиск +32, Чувство Мотива +39, Колдовство +31, Обнаружение +38, Плавание +41.

* Всегда получает 20 по проверкам.

Умения: Слепая Борьба, Раскол, Боевое Колдовство, Боевые Рефлексы, Божественная Месть, Увертливость, Усиление Заклинания, Усиленное Изгнание, Мастерство Экзотического Оружия (полуторный меч), Экспертиза, Продление Заклинания, Дополнительное Изгнание, Великий Раскол, Увеличенное Изгнание, Улучшенный Натиск Быка, Улучшенный Критический (полуторный меч), Улучшенное Разоружение, Улучшенная Инициатива, Улучшенная Подсечка, Мобильность, Верховой Бой, Стойкое Заклинание, Силовая Атака, Ускоренное Изгнание, Атака с Ходу, Энергичный Разгон, Быстрая Атака, Растапывание, Фокус Оружия (полуторный меч), Специализация Оружия (полуторный меч), Вихревая Атака.

Божественные иммунитеты: Урон способности, иссушение способности, кислота, холод, смертельные эффекты, болезнь, дезинтеграция, электричество, иссушение энергии, воздействующие на разум эффекты, паралич, яд, сон, ошеломление, превращение, заключение, изгнание.

Выдающиеся божественные способности: Изменить Действительность (DC спасброска 46 для дублирования заклинаний и временных немагических объектов за последние 16 дней, временных магических изделий или существ за последние 16 часов), Изменить Размер, Уничтожающий Удар (DC спасброска Стойкости 36 + нанесенный урон или уничтожение до 16,000 кубических футов неживой материи), Аватар (до 20), Губительный Удар (нежить), Чувство Битвы, Контроль Существ (до 16 нежити/день, DC спасброска Воли 36), Божественный Взрыв (13/день, до 16 миль, 26d12 пунктов урона), Божественный Щит (13/день, останавливает 160 пунктов урона), Божественное Колдовство, Божественный Фокус Оружия (полуторный меч), Божественная Специализация Оружия (полуторный меч), Дополнительный Домен (Защита), Дополнительный Домен (Путешествие), Подарок Жизни, Знание Смерти, Жизнь и Смерть, Массовая Жизнь и Смерть (никакие две цели не могут быть далее чем в 16 миль друг от друга), Говорить с Существом (нежить), Мастерство Нежити (до 16 существ нежити сразу), Качества Нежити.

Силы домена: Заклинания закона накладываются с +1 к уровню заклинателя; 16/день защитный оберег (субъект, которого коснулись, получает +20 бонус сопротивления на следующий спасбросок, максимальная продолжительность 1 час); 16/день смертельное касание (если субъект, которого касаются, не имеет по крайней мере 120 hp, он умирает); *свобода движения* 20 раундов/день.

Подобные заклинаниям способности: Келемвор использует эти способности как заклинатель 26-го уровня, кроме законных заклинаний, которая он использует как заклинатель 27-го уровня. DC спасброска - 36 + уровень заклинания. *Антимагическое поле, астральная проекция, предзнаменование, дарение проклятия, спокойные эмоции, оберег смерти, наблюдение смерти, разрушение, диктум, дверь измерений, рассеивание хаоса, быстрое отступление, нахождение пути, полет, предвидение, обет/миссия, нежный отдых, удержание монстра, нахождение объекта, магический круг против хаоса, метка правосудия, чистый разум, гнев порядка, фазовая дверь, призматическая сфера, защита от хаоса, защита от элементов, отвращение, санктуария, щит закона, защитить другого, убить живое, говорить с мертвым, иммунитет к заклинаниям, сопротивление заклинаниям, статус, вызов монстра IX* (только как законное заклинание), *уверенная жизнь, телепорт без ошибки, истинный удар, неслет в смерть, видение, воля баньши.*

Заклинания клерика в день (уровни 0-12) 6/9/9/9/8/7/7/6/2/2/2; база DC = 24 + уровень заклинания.

Имущество: Келемвор несет *Фатальное Касание*, +4 полуторный меч со специальными способностями касание призрака, святой и губитель нежити.

Уровень заклинателя: 25-й; *Вес:* 10 фнт.



Другие божественные силы

Как великое божество, Келемвор автоматически получает лучший возможный результат на любой бросок (включая броски атаки, броски урона и спасброски). Он бессмертен.

Чувства: Келемвор может видеть, слышать, касаться и чувствовать запах на расстоянии шестнадцати миль. Как стандартное действие, он может чувствовать что-либо в пределах шестнадцати миль от своих прихожан, святых мест, объектов или любого места, где один из его титулов или имя произнесли за последний час. Он может расширять свои

чувства на двадцать или менее мест сразу. Он может блокировать силу ощущения божеств своего ранга или ниже в двух или менее отдаленных местах сразу до 16 часов.

Чувство сферы: Келемвор чувствует любую смерть за шестнадцать десятидневков прежде, чем она случится, и сохраняет чувство на шестнадцать десятидневков после того, как этот случай произойдет.

Автоматические действия: Келемвор может использовать Знание (тайны), Знание (история), Знание (природа), Знание (планы) или Знание (религия) как свободное действие, если DC задачи - 30 или ниже. Он также может использовать любое заклинание со смертельным эффектом или заклинание из списка заклинаний домена Покоя (но не связанные с существенной способностью смерти) как свободное действие. Он может исполнять до двадцати таких свободных действий каждый раунд.

Создание Магических Изделий: Келемвор может создавать любое магическое оружие или доспехи, любые предметы, производящие смертельный эффект, любые предметы, управляющие или защищающие от нежити, и любые предметы, которые воспроизводят эффекты заклинаний из списка домена Покоя.

Аватары

Аватары Келемвора отражают привязанность божества к его первоначальной смертной форме. Загорелые и обветренные путешествиями, аватары с квадратной челюстью спокойно блуждают по Материальному Плану, часто заходя на места недавних битв, чтобы гарантировать, что души мертвых, как положено, уйдут в загробную жизнь. За последние три года Келемвор стал менее заинтересованным проявлениями на Фазруне. Вместо этого он посылает своих аватаров на миссии по возвращению душ, неправомерно осужденных на Нижние Планы.

Аватар Келемвора: Как Келемвор, кроме того, что божественный ранг 8; AC 58 (касание 37, застигнутый врасплох 58); Атаки +67/+62/+57/+52 рукопашная (1d10+36/15-20, +4 касания *призрака святой губитель нежити полуторный меч*) или заклинанием, +58 рукопашное касание или +52 дальнее касание; SQ божественная аура (800 футов, DC 28), DR 43/+4, сопротивление огню 28, сопротивление заклинаниям 40; Спасброски: Стойкость +45, Рефлексы +38, Воля +41; все модификаторы навыков уменьшены на 8.

Выдающиеся божественные способности: Губительный Удар (нежить), Контроль Существ (до 8 нежити/день, DC спасброска Воли 28), Божественный Щит (13/день, останавливает 80 пунктов урона) Божественный Фокус Оружия (полуторный меч) Божественная Специализация Оружия (полуторный меч) Дополнительный Домен (Защита), Дополнительный Домен (Путешествие), Подарок Жизни, Знание Смерти, Жизнь и Смерть.

Подобные заклинаниям способности: Уровень заклинателя 18-й, или 19-й для законных заклинаний; DC спасброска 28 + уровень заклинания.

Заклинания: Как Келемвор, кроме того, что DC спасброска против заклинаний клерика аватара - 22 + уровень заклинания. Аватар не имеет доступных ячеек заклинаний выше 9-го уровня.

Коссут (Kossuth)

Лорд Пламени, Огненный Лорд

Великое божество

Символ: Вьющееся красное пламя

Домашний план: Элементный План Огня

Мировоззрение: Нейтральное

Сфера: Элементный огонь, очищение огнем

Прихожане: Друиды, элементные архоны, огненные существа, тэйцы

Мировоззрения клериков: CN, LE, LG, LN, N, NE, NG

Домены: Разрушение, Огонь, Возрождение, Страдание

Одобренное оружие: Усик пламени (шипастая цепь)



Покровитель существ элементного огня и тех, кто очарован запутанным танцем и разрушительными силами пламени, Коссут (*кох-суут*, *koh-sooth*) не особо привязан к своим последователям на Ториле. Однако, он часто вознаграждает их, и его культ продолжает распространяться такими темпами, которые некоторые могли бы называть тревожными. Отдаленная и инородная сила, Коссут, похоже, имеет некий план в отношении своих смертных последователей и быстро растущей церкви, но ни кто, кроме, возможно, его самых высоких клериков, не имеет никакого представления, что это может быть за план. Для приверженцев Коссут - очищающее пламя, искра новшества, умеряющая сила резона и сердце всей страсти. Они расценивают огонь как важнейший из элементов и иногда идут на опасные и разрушительные расстояния, чтобы доказать его превосходство. Коссут обычно изображается как огромный столб пламени, кипящий ввысь.

По всему Фазруну храмы Огненного Лорда активно рекрутируют из рядов бедных и разочаровавшихся, предлагая сформированную программу прогрессии через самоотречение. Новые рекруты принимают репрессивный, аскетический образ жизни в надежде, что через вербовку других последователей они продвигнутся к более высокому уровню ("террасе") организации. Каждая новая терраса предлагает больше выгод, чем предыдущая, соблазняя членов более низких рангов на все большие и большие акты религиозной преданности для продвижения к следующему рангу. Поскольку ставки становятся все богаче, растет и риск, и преданные часто жертвуют собой при демонстрации устрашающей силы огня. Однако, такая смерть не особенно страшит посвященных последователей, полагающих, что те, кто умерли в пламени на службе Коссу, будут после этого его удостоенными воинами.

Скептические посторонние рассматривают церковь Коссу как таинственную, высокосложную организацию, которая избегает критиков, но приветствует вновь прибывших с излишним энтузиазмом. Они цинично обращают внимание на высокий показатель смертности молодых кандидатов, предполагая, что верхние эшелоны преднамеренно посылают их на самоубийственные миссии, чтобы упрочить свои позиции. Бедные и отчаявшиеся, заполняющие большинство нижних

рангов, сердито отрицают такие обвинения: коссутанская церковь предлагает им продвижение через трудности, которое может привести к обширному богатству и престижу.

Клерики Коссута выбирают в качестве времени для молитвы восход солнца или высокое солнце. Их литургия считает, что священное пламя происходит на юге, так что они возносят молитвы и проводят святые службы, стоя в этом направлении. Конгрегация и клерики каждого храма считают дату рождения своего высокого клерика особым праздником, разжигая в таких случаях огромные костры и делая великие жертвы. Когда клерик получает уровень или продвигается в пределах церковной иерархии, он должен принести Присягу Хождения по Огню, секретную церемонию, при которой клерик идет по горящим углям. Клерики часто мультиклассируют как монахи ордена, соответствующего к их мировоззрению (см. ниже). Некоторые клерики мультиклассируют как волшебники или колдуны, сосредотачиваясь на огненной магии. Редкие немногие становятся элементными архонами (см. Главу 4).

История/отношения: В высшей степени мощный элементал, известный как Коссут, властвовал над огнем с самых ранних моментов мультивселенной, хотя действительно ли нынешний Коссут является той же самой исконной силой или он один в длинной линии подобно называемых преемников - вопрос, по которому можно лишь строить догадки. Лорд Пламени редко вмешивается в дела смертного мира, проводя большинство своего времени, впутываясь в интриги Внутренних Планов. В -150 DR мощные роматарские волшебники сумели вызвать Коссута из его элементного дома и проинструктировали его уничтожить осаждающую армию ненавистного Нарфелла. Он сделал это, но вскоре обратился и против волшебников, спалив за высокомерие их город. Пожарище поглотило большую часть северного побережья Моря Аламбер, и огонь гнева Коссута горел более десятилетия после его ухода с Торила. С тех пор он, похоже, уделяет миру немного внимания, хотя его преданные в Тэе приписывают ему вмешательство в бедственную Войну Саламандры 1357 DR и предотвращение еще большего разгрома. Имени Коссута нет среди божеств, появившихся на Фаэруне в течение Времени Неприятностей, в связи с чем можно предположить, что либо он так или иначе избежал гнева Эйю, либо просто сохранял спокойствие, когда вокруг него рушился мир.

Доктрина элементного превосходства Коссута фактически гарантирует конфликт с другими элементными лордами, и Лорд Пламени особенно ненавидит Истишиа, которого считает патетическим и слабым. В ответ Король Водных Элементалов инструктирует своих последователей работать против планов Коссута при любой возможности. Открытая война между этими двумя духовенствами необузданна. Огненный Лорд взаимодействует с очень немногими из других божеств Фаэруна. Морадин и Фланда Стальная Кожа ценят его за жар горнов, но не взаимно. Однако, Коссуту нравится возвращение Бэйна; эти два божества, похоже, сговорились о важности сильной религиозной иерархии и имеют общую нетерпимость к эфемерному и непредсказуемому характеру хаоса.

Догма: Те, кто пригодны следовать, делают это. Вера Коссута врожденно превосходит все другие веры, особенно таковую Истишиа. Огонь и чистота - одно и то же. Воздух своей ревностью производит дым. Успешные получают награду. Амбиции - сила. Достижение более высокого состояния неизбежно сопряжено с некими трудностями и персональной болью. Коссут посылает свой чистый огонь, чтобы очистить всех нас и умерить наши души, чтобы мы могли достичь чистого состояния. Ожидайте быть проверенными и принимайте вызов, независимо от того, какие трудности и боль он может принести. Те, кто выше Вас, доказали, что они стоящи и заслуживают вашей службы. Ведите другие к чистому свету Коссута так, чтобы он мог перековать всю жизнь в необходимую для нее форму.

Духовенство и храмы: Клерики Коссута делят себя на две фракции, Усики и Горящие Жаровни. Усики составляют большую часть ордена и держат большинство духовной силы. Они заботятся о делах храма, исполняют обязанности при церковных праздниках и церемониях и проповедуют местным коссутанским общинам. Жаровни представляют приключенцев и миссионеров церкви, путешествующих по диким местам, чтобы принести новые земли под ошпаривающий, очищающий свет Коссута.

Обе фракции подчиняются строгой иерархии. Высокий клерик храма, называемый Вечным Пламенем, представляет самую высокую возможную власть религии. Все подвластны местному Вечному Пламени; Жаровни обычно следуют за лидерством ближайшего в своих путешествиях лидера. Ниже Вечного Пламени - различные террасы, господствующие над низкими рангами. Сторонники самых нижних террас отвергают все мирские товары и удовольствия, жертвуя более высоким террасам все, кроме минимума, необходимого, чтобы остаться в живых. (В случае клериков-приключенцев этот минимум включает доспех, оружие и магические изделия). С продвижением клерика по террасам ему предоставляется все больше прав и удовольствий, но только через великие затруднения и тяжелые, часто фатальные испытания веры.

Сторонники Коссута - обычно фанатичные интриганы, желающие "очистить" мир и перестроить его согласно диктату Огненного Лорда. Высокомотивированные и легко манипулируемые, клерики нижних террас обычно быстро "сгорают" (часто буквально) в своих усилиях продвижения к следующей террасе. Старшие клерики используют своих подчиненных в качестве заложников, часто посылая их на миссии, для которых они должным образом не обучены или не оснащены, чтобы продвигались только те, чьи навыки и амбиции выше всего. Все клерики Коссута характерны пламенным темпераментом. Они легко идут на нарушения и используют насилие для навязывания жесткости их избранного образа жизни. Первичная цель всех клериков состоит в том, чтобы приобрести землю, богатство, влияние и силу, и немногие из действий церкви вовлекают что-либо, не вносящее непосредственный вклад в одну из этих целей. Церковь может похвастаться не менее чем тремя орденами боевых монахов, каждый из которых различается законным мировоззрением - Ученики Феникса (доброе), Братья и Сестры Чистого Пламени (нейтральное) и Ученики Саламандры (злое). Коссутанская церковь поколениями занимала важное место в Тэе, частично потому, что является одним из немногих средств для тэйцев-не-мулан повысить свой жизненный статус.

Храмы Коссуту следуют пирамидальной архитектуре, отражающей структуру церкви в целом. Часто высекаемые из лавы, эти внушительные здания демонстрируют постоянно горящие жаровни и костры, и несколько дюжин сторонников озабочены сохранением святого пламени. Самый большой фаэрунский храм Коссута - Пламенная Жаровня в Безантуре.

Коссут

Боец 20/Волшебник 20

Гигантский аутсайдер (огонь)

Божественный ранг: 17

Hit Dice: 20d8+240 (аутсайдер) плюс 20d10+240 (боец) плюс 20d4+240 (волшебник) (1,160 hp)

Инициатива: +19 (+15 Ловкость, +4 Улучшенная Инициатива)

Скорость: 120 футов.

АС: 77 (+15 Ловкости, -4 размер, +17 божественный, +30 естественный, +9 отклонение)

Атаки *: +4 блестящей энергии пламенного взрыва усик пламени +73/+68/+63/+58 рукопашная; или заклинание, +65 рукопашное касание или +68 дальнее касание.

* Всегда, получает 20 на броски атаки и броски для проверки критического попадания.

Урон *: +4 блестящей энергии пламенного взрыва усик пламени 2d4+18 плюс 1d6 fire/19-20 плюс 1d10 огонь; или заклинанием

* Всегда наносит максимальный урон (усик пламени 26 пунктов плюс 6 огонь).

Лицом/досягаемость: 20 фт до 20 фт/20 фт.

Специальные атаки: Силы домена, выдающиеся божественные способности, подобные заклинаниям способности.

Специальные качества: Божественная аура (17 миль, DC 36), божественные иммунитеты, DR 52/+4, фамилляр (огненные змеи), огненный подтип, благочестивое царство (100 миль на Внешних Планах, 1,700 футов на Материальном Plane), смена плана по желанию, отдаленная связь 17 миль, сопротивление заклинаниям 49, телепорт без ошибки по желанию, понимает, говорит и читает на всех языках и говорит со всеми существами в пределах 17 миль.

Спасброски *: Стойкость +61, Рефлексы +64, Воля +46.

* Всегда получает 20 на спасбросках.

Способности: Сила 34, Ловкость 40, Телосложение 35, Интеллект 30, Мудрость 24, Харизма 29.

Навыки *: Алхимия +73, Баланс +57, Блеф +31, Подъем +72, Концентрация +92, Дипломатия +53, Сбор Информации +30, Приручение Животного +69, Скрытность +20, Запугивание +51, Чувство Направления +47, Прыжок +74, Знание (тайны) +73, Знание +51 (история), Знание (природа) +50, Знание (планы) +73, Знание (религия) +66, Слушание +47, Бесшумное Движение +42, Поездка (лошадь) +79, Наблюдение +70, Чувство Мотива +46, Колдовство +69, Обнаружение +47, Кувырок +59, Знание Дикой Местности +47.

* Всегда получает 20 по проверкам.

Умения: Слепая Борьба, Раскол, Боевое Колдовство, Боевые Рефлексы, Создание Магического Оружия и Доспехов, Создание Посоха, Создание Чудесного Предмета, Увертливость, Усиление Заклинания, Увеличение Заклинания, Мастерство Экзотического Оружия (шипастая цепь), Экспертиза, Продление Заклинания, Великий Раскол, Усиление Заклинания, Улучшенный Натиск Быка, Улучшенный Критический (усик пламени), Улучшенное Разоружение, Улучшенная Инициатива, Улучшенная Подсечка, Максимизирование Заклинания, Мобильность, Постоянное Заклинание, Силовая Атака, Ускоренное Заклинание, Написание Свитка, Тихое Заклинание, Проникновение Заклинания, Быстрая Атака, Неподвижное Заклинание, Раскалывание, Парное Заклинание, Ловкость с Оружием (усик пламени), Фокус Оружия (усик пламени), Специализация Оружия (усик пламя), Вихревая Атака.



Божественные иммунитеты: Урон способности, иссушение способности, кислота, холод, смертельные эффекты, болезнь, дезинтеграция, электричество, иссушение энергии, огонь, воздействующие на разум эффекты, паралич, яд, сон, ошеломление, превращение, заключение, изгнание.

Выдающиеся божественные способности: Изменить Форму, Изменить Размер, Призыв Существ (до 17 существ с огненным подтипом, служащим одновременно, каждый до 17 HD), Контроль Существ (до 17 существ с огненным подтипом/день, DC спасброска Воли 34), Божественный Взрыв (12/день, до 17 миль, 26d12 пунктов урона), Божественная Быстрота 17 минут, Божественное Мастерство Огня (чувство 171 фут), Божественное Воспоминание (великие пожары), Божественный Щит (15/день, останавливает 170 пунктов урона), Божественное Колдовство, Божественный Шторм (170 футов, спасбросок Стойкости 34), Божественный Фокус Оружия (усик пламени), Божественная Специализация Оружия (усик пламени), Взрыв Энергии (огонь, 17d8 пунктов урона от огня, 170-фт радиус, DC спасброска 40), Шторм Энергии (огонь, 17 огненного и 17 святого урона в раунд), Дополнительный Домен (Страдание), Дополнительный Иммуитет Энергии (огонь), Обладание Смертным (DC Воли 34, до 10 смертных сразу), Смена Формы, Изменене Формы, Раскалывание и Разобшение (DC спасброска 28), Истинная Смена Формы.

Изменение формы: Эта сила позволяет Коссугу меняться между его формами гуманоида и столба пламени.

Силы домена: 17/день удар (+4 на атаку и +17 на урон для одной атаки оружием); 17/день изгнание или уничтожение водных существ или упрек или командование огненными существами; 17/день восстанавливает 1d8+9 hr, если приведен ниже 0 hr (но не до -10 hr или ниже); 17/день касание боли (субъект, которого касаются, переносит -2 зачарованных штраф на Силу и Ловкость в течение 1 минуты).

Подобные заклинаниям способности: Коссут использует эти способности как заклинатель 27-го уровня. DC спасброска - 36 + уровень заклинания. *Искушение, губитель, дарение проклятия, сжигающие руки, зачарование персоны, круг пошибели, инфекция, дезинтеграция, землетрясение, элементный рой* (только как огненное заклинание), *выносливость, расслабленность, укус глаза* (вызывает только отвращение), *слабоумие, огненные семена, огненный щит, огненный шторм, свобода, великое восстановление, вред, пир героев, жуткое увядание, имплозия, зажигательное облако, причинить критические раны, причинить легкие раны, меньшее восстановление, полиморф любого объекта, произвести пламя, перевоплощение, удаление болезни, сопротивление элементам* (только как заклинание холода и огня), *разбивание, символ* (только боль), *стена огня*.

Заклинания волшебника в день (уровни 1-10): 4/7/7/6/6/6/6/5/5/2; база DC = 22 + уровень заклинания.

Имущество: Коссут использует усик пламени своего собственного тела в качестве оружия. Он функционирует как +4 *шипастая цепь* со специальными способностями блестящая энергия и пламенный взрыв.

Уровень заклинателя: 25-й; **Вес:** 15 фнт.

Другие божественные силы

Как великое божество, Коссут автоматически получает лучший возможный результат на любой бросок, который он делает (включая броски атаки, броски урона и спасброски). Он бессмертен.

Чувства: Коссут может видеть, слышать, касаться и чувствовать запах на расстоянии семнадцати миль. Как стандартное действие, он может чувствовать что-либо в пределах семнадцати миль от своих прихожан, святых мест, объектов или любого места, где один из его титулов или имя произнесли за последний час. Он может расширять свои чувства на двадцать или менее мест сразу. Он может блокировать силу ощущения божеств своего ранга или ниже в двух или менее отдаленных местах сразу до 17 часов.

Чувство сферы: Коссут чувствует любой огонь за семнадцать десятидневков прежде, чем он случится, и сохраняет чувство на семнадцать десятидневков после того, как этот случай произойдет.

Автоматические действия: Коссут может использовать Знание (тайны), Знание (история), Знание (природа), Знание (планы) или Знание (религия) как свободное действие, если DC задачи - 30 или ниже. Он может исполнять до двадцати таких свободных действий каждый раунд.

Создание Магических Изделий: Коссут может создавать любое магическое изделие, которое производит огонь, типа *жезла огненного шара*, или определенно защищающее от него, типа *кольца главного сопротивления огню*.

Латандер (Lathander)



Лорд Утра

Великое божество

Символ: Восход солнца, сложенный из розовых, красных и желтых драгоценных камней

Домашний план: Дом Природы

Мировоззрение: Нейтральное добро

Сфера: Атлетика, рождение, творческий потенциал, рассвет, возобновление, само-совершенствование, весна, живучесть, юность

Прихожане: Аристократы, художники, атлеты, торговцы, монахи (Солнечная Душа), молодежь

Мировоззрения клериков: CG, LG, NG

Домены: Добро, Благородство, Защита, Воз обновление, Сила, Солнце

Одобренное оружие: "Говорящий с Рассветом" (легкая или тяжелая булава)

Всякий раз, когда люди предпринимают новую поездку, заключают контракт или начинают политические или романтические отношения, скорее всего они шепчут молитву Латандеру (лах-тан-дер, lah-than-der), божеству рассвета, возобновления и живучести. Хотя он - один из старейших членов фазрунского пантеона, Лорд Утра тем не менее сохраняет радостный оптимизм юнца, делающий его совершенным символом начинания. Готовый получить поражение сегодня, чтобы сосредоточиться на победе завтра, Латандер проповедует доктрину действенных добрых дел и постоянной девальвации традиций и нравов общества. Он также торопит разрушение нежити, которую рассматривает как мерзкое искажение, дразнящее созидание и истинную жизнь.

Критики предполагают, что агрессивный альтруизм Латандера часто пересекает путь его здравому смыслу. Его тщеславие и энтузиазм заставляют обесцениваться последствия его действий: он просто надеется на лучшее и бросается на проблему, независимо от вариантов. Этот недостаток его характера яснее всего проявился при Рассветном Катаклизме, катастрофе, уступающей лишь Времени Неприятностей, во время которой Латандер попытался изменить весь пантеон по своему образу и подобию и этим вызвал большую божественную борьбу. Его окончательный провал окончился уничтожением нескольких божеств и мощных аутсайдеров, привел к краху полдюжины теократий и предвещил падение Миф Драннора.

Несмотря на неудачи в отдаленном прошлом, вера Латандера и сегодня остается чрезвычайно популярной и мощной, особенно среди идеалистической молодой знати (хотя редко - среди их родителей). Они утверждают, что Лорд Утра лично попросил их заботиться о делах меньших, словно сам случай благородного их рождения предоставил им предписание служить смертными представителями Латандера. Для многих молодых аристократов уход в латандеризм - последнее восстание перед принятием обязанностей знати. Однако те, кто имеет более истинное сердце, остаются в церкви и часто отступают от глубоких различий в своем сообществе. Обыватели ценят это, что делает Лорда Утра популярным среди всех социальных классов.

Клерики Латандера молятся на рассвете. Большинство святых служб также проводится в те часы, когда свет солнца прорезает горизонт, вторичные сборы проходят при высоком солнце и на закате. Церемонии радостны, но достойны и характерны пением, подношениями и ритуалом питья колодезной воды, которой коснулся свет рассвета. Утром Разгара Лета и по утрам весеннего и осеннего равноденствий латандерские клерики исполняют Песнь Рассвета, популярную и сложную музыкальную церемонию, привлекающую к соборам Лорда Утра даже не-прихожан. Законные клерики часто мультиклассируют как паладины.

История/отношения: Дружелюбное поведение Латандера делает его почти столь же популярным среди других божеств, как и среди смертных Торила. Однако, божества обычно имеют более долгую память, чем их последователи; многие ценят призывы Латандера к действию и его альтруистические напыщенные речи, но стараются не дать ему нанести слишком много урона статус-кво. Он хорошо уживается с другими идеалистическими божествами типа Эльдат и Ллиры или с таковыми типа Льюру и Сиаморф, предпочитающих сосредотачиваться в жизни на радостном и добром.

Командование Лорда Утра творческим потенциалом обеспечивает ему дружественные контакты с Огмой, Милилом и Гондом, а его неустрашимая ненависть к нежити сделала его легким союзником Келемвора. Чонти, похоже, ценит его жизнерадостность больше, чем любой другой член фаэрунского пантеона, возможно, потому, что это радует ее древнюю душу. Она и Латандер полагают, что их судьбы переплетаются, и хотя за столетия их роман периодически исчезал и вновь вспыхивал, они, кажется, всегда возвращаются друг к другу.

Латандер несколько наивно считает злых божеств типа Бэйна, Цирика, Ловиатар и Талоса лично ответственными за большинство бед Торила. Особенно он ненавидит Шар, которую рассматривает как вечную силу развращения, грязный рак в сердце всех темных интриг против него и его церкви. Латандер полагает, что Рассветный Катаклизм произошел потому, что шпионы Леди Потери тайно исказили его усилия, и он разрабатывает планы для гарантии того, что этого не случится вновь.

Хелм недолго любит Лорда Утра еще с Рассветного Катаклизма, когда Латандер косвенно послужил причиной уничтожения Мурдан, меньшего божества резона и прагматизма. Без сомнения, Бдительный был бы огорчен, узнав, что Латандер начиная со Времени Неприятностей работал над несколькими заклинательствами и махинациями, столь давно вызвавшими эту катастрофу. Огма, Чонти и Ллиира знают о планах Латандера, но пока помалкивают. С возвращением Бэйна многие из прогрессивных божеств полагают, что следует предпринять прямые действия для уничтожения зла раз и навсегда, и никакие непреднамеренные последствия планов Латандера не могут угрожать миру настолько же, как желание просто стоять и ничего не делать.

Догма: Стремитесь всегда помогать, способствовать новой надежде, новым идеям и новому процветанию всего человечества и его союзников. Священная обязанность - способствовать новому росту, питать поднимающееся и работать для возрождения и возобновления. Совершенствуйтесь сами и будьте плодородны и разумом, и телом. Везде, где Вы идете, сейте в умах семена надежды, новых идей и планов на розовое будущее. Наблюдайте каждый восход солнца. Рассматривайте последствия ваших действий, чтобы минимальные ваши усилия могли дать величайшую и лучшую награду. Избегайте негативности, поскольку из смерти приходит жизнь, и всегда будет новое утро, чтобы обернуть задержку в успех. Придавайте больше важности действиям, которые помогают другим, чем строгой приверженности правилам, ритуалам и диктату ваших старших.

Духовенство и храмы: Клерики Латандера - обычно кипучие утописты, "утренний народ" во всех смыслах фразы. Они поощряют социальный, культурный и политический прогресс как предвестников личной свободы, артистического самовыражения и гармонии рас. Клерики Латандера поддерживают спортивные и артистические соревнования для выделения талантов сообщества, и они часто финансируют возвращение утерянных сокровищ или важных символов, чтобы дать народу надежду и поощрить дальнейшие добрые дела. Принципы латандеризма проповедуют уважение к товарищам и естественному миру и нетерпимость ко злу или тем, кто невольно помогает злу пассивным бездействием. Воинственные последователи стоят в авангарде усилий по очистке цивилизованных земель от вредных тварей или производят чистку заразы нежити с лица мира. Мощные члены церкви защищают свои общины от пагубных экстрапланарных сил, действуя как экзорцисты или убийцы извергов. Церковь не признает никакой центральной власти; главе любого храма предоставили повсюду отдать равное уважение. Клерики называют друг друга Несущими Рассвет.

Показушные соборы Латандера, с их избытком скульптур и безвкусными витражами, отражают великое богатство ордена. Все храмы включают массивный зал, который стоит в восточном направлении, позволяя конгрегации наблюдать первые лучи поднимающегося солнца. В переполненных или окруженных стенами городах храмы строятся в высоту, и церемонии проводятся на третьем или даже четвертом этаже строения. Когда такое строительство невозможно, солнечные лучи передает сложный ряд зеркал. Латандерианская архитектура находится во власти сложных фонтанов, часто стекающих в мелкие рвы святой воды по всему храмовому комплексу.

В пределах последнего года самые доверенные служители Латандера получили сообщение о секретном плане их божества. Несущие рассвет говорят о таинственном случае, известном как Избавление, который будет иметь важные последствия для мира, особенно для тех, кто противостоит латандерианской вере. Никто из смертных не знает деталей Избавления, но старания Лорда Утра играть все более активную роль в делах Торила наполняют его и так легко возбудимых прихожан почти тревожным ликованием. Они начали агрессивные усилия по обращению в веру, чтобы поощрить других присоединиться к своей церкви, пока не стало слишком поздно.

Латандер

Боец 20/Клерик 20/Божественный чемпион 5

Средний аутсайдер (добро)

Божественный ранг: 17

Hit Dice: 20d8+180 (аутсайдер) плюс 20d10+180 (боец) плюс 20d8+180 (клерик) плюс 5d8+45 (чемпион) (1,155 hp)

Инициатива: +13 (+9 Ловкость, +4 Улучшенная Инициатива)

Скорость: 60 футов.

АС: 79 (+9 Ловкость, +17 божественный, +30 естественный, +13 отклонение) **Атаки *:** +5 касания *призрака разрушения* *святая тяжелая булава*

+77/+72/+67/+62 рукопашная; или заклинание +71 рукопашное касание или +69 дальнее касание.

* Всегда получает 20 на броски атаки и броски для проверки критического попадания.

Урон *: +5 касания *призрака разрушения святая тяжелая булава* 1d8+23/19-20; или заклинанием.

* Всегда наносит максимальный урон (тяжелая булава 31 пункт).

Лицом/достижимость: 5 фт до 5 фт/5 фт.

Специальные атаки: Силы домена, выдающиеся божественные способности, поразить неверующего (1/день, +13 на атаку и +5 на урон одну атаку оружием), подобные заклинаниям способности, изгнание нежити 20/день.

Специальные качества: Божественная аура (17 миль, DC 40), божественные иммунитеты, божественный гнев (1/день, +3 на атаку, урон и спасброски в течение 13 раундов, DR 5/-), DR 52/+4, быстрое лечение 37, сопротивление огню 37, благочестивое царство (100 миль на Внешних Планах, 1,700 футов на Материальном Plane), возложение рук (18 hp), смена плана по желанию, отдаленная связь 17 миль, священная защита +2, сопротивление заклинаниям 49, спонтанное

наложение божественных заклинаний, *телепорт без ошибки* по желанию, понимает, говорит и читает на всех языках и говорит со всеми существами в пределах 17 миль.

Спасброски *: Стойкость +60, Рефлексы +60, Воля +64.

* Всегда получает 20 на спасбросках.

Способности: Сила 33, Ловкость 28, Телосложение 28, Интеллект 26, Мудрость 37, Харизма 36.

Навыки *: Оценка +36, Баланс +48, Блеф +53, Подъем +60, Концентрация +81, Дипломатия +104, Сбор Информации +53, Приручение животного +54, Излечение +98, Скрытность +35, Запугивание +32, Прыжок +62, Знание (тайны) +48, Знание (история) +48, Знание (знать и королевская семья) +48, Знание (планы) +48, Знание +61 (религия), Слушание +63, Бесшумное Движение +35, Исполнение +42, Поездка (лошадь) +71, Наблюдение +48, Поиск +55, Чувство Мотива +59, Колдовство +48, Обнаружение +53, Плавание +51, Кувырок +36.

* Всегда получает 20 по проверкам.

Умения: Слепая Борьба, Раскол, Боевое Колдовство, Боевые Рефлексы, Создание Палочки, Создание Чудесного Предмета, Увертливость, Усиление Заклинания, Экспертиза, Продление Заклинания, Дополнительное Изгнание, Великий Раскол, Усиление Заклинания, Улучшенный Натиск Быка, Улучшенный Критический (тяжелая булава), Улучшенное Разоружение, Улучшенная Инициатива, Улучшенная Подсечка, Максимизирование Заклинания, Мобильность, Верховой Бой, Стойкое Заклинание, Силовая Атака, Ускоренное Заклинание, Атака с Ходу, Тихое Заклинание, Проникновение Заклинания, Энергичный Разгон, Быстрая Атака, Растаптывание, Парное Заклинание, Фокус Оружия (тяжелая булава), Специализация Оружия (тяжелая булава), Вихревая Атака.



Божественные иммунитеты: Урон способности, иссушение способности, кислота, холод, смертельные эффекты, болезнь, дезинтеграция, электричество, иссушение энергии, воздействующие на разум эффекты, паралич, яд, сон, ошеломление, превращение, заключение, изгнание.

Выдающиеся божественные способности: Изменить Форму, Изменить Действительность (DC спасброска 50 для дублирования заклинаний и временных немагических объектов за последние 17 дней, временных магических изделий или существ за последние 17 часов), Изменить Размер, Аватар (до 20), Губительный Удар (нежить), Призыв Существ (до 17 дев, служащих одновременно, каждый до 17 HD), Божественный Взрыв (16/день, до 17 миль, 30d12, пунктов урона), Божественное Быстрое Излечение, Божественное Вдохновение (надежда, до 17 существ/день), Божественное Сияние (170-футовый радиус, 8d6 или 8d12 пунктов урона против нежити), Божественный Щит (12/день, останавливает 170 пунктов урона), Божественное Колдовство, Дополнительный Домен (Добро), Дополнительный Домен (Защита), Дополнительный Домен (Сила), Подарок Жизни, Жизнь и Смерти, Массовая Жизнь и Смерть (никакие две цели не могут быть далее чем в 17 милях друг от друга), Сила Природы (17-мильный радиус, продолжительность - концентрация + до 17 минут), Омоложение (возвращение за 10d10-17 дней, если убит в своем собственном царстве, или за 10d10-34 дней, если убит в своем собственном царстве, которое является божественно морфирующим Внешним Планом), Раскалывание и Разобшение (DC спасброска 32), Мастерство Нежити (до 17 существ нежити сразу).

Силы домена: Заклинания добра накладываются с +1 к уровню заклинателя; 17/день вдохновение союзников (+2 бонус морали на спасброски, атаку, проверки способностей, проверки навыков и урон оружия в течение 15 раундов); 17/день защитный оберег (субъект, которого коснулись, получает +20 бонус сопротивления на следующий спасбросок, максимальная продолжительность 1 час); 17/день восстанавливает 1d8+13 hp, если приведен ниже 0 hp (но не до -10 hp или ниже); 17/день умение силы (+20 зачарованный бонуса к Силе на 1 раунд); 17/день *великое обращение*.

Подобные заклинания способности: Латандер использует эти способности как заклинатель 27-го уровня, кроме заклинаний добра, которая он использует как заклинатель 28-го уровня. DC спасброска - 40 + уровень заклинания. *Помощь, антимагическое поле, искупление, сжатый кулак Бигби, крушащая рука Бигби, схватывающая рука Бигби, барьер клинков, сила быка, зачарование персоны, требование, различить ложь, рассеивание зла, божественное покровительство, вынести элементы* (только как заклинание холода или огня), *вынести элементы, восторг, огненные семена, огненный щит, пламенный удар, свобода, обет/миссия, великая команда, великое восстановление, разогреть металл, пир героев, святая аура, святой удар, святое слово, меньшее восстановление, магический круг против зла, магическое одеяние, чистый разум, полиморф любого объекта, призматическая сфера, защита от элементов, защита от зла, перевоплощение, удаление болезней, отвращение, праведная мощь, санктуарий, иссушающий свет, защитить другого, иммунитет к заклинаниям, сопротивление заклинаниям, каменная кожа, шторм мести, вызов монстра IX* (только как заклинание добра), *солнечный луч, солнечная вспышка*.

Заклинания клерика в день (уровни 0-13) 6/10/9/9/9/7/7/7/2/2/2/2; база DC = 25 + уровень заклинания.

Имущество: Латандер несет *Говорящий с Рассветом*, +5 *тяжелую булаву* со специальными способностями разрушение, касание призрака и святая.

Уровень заклинателя: 25-й; *Вес*: 12 фнт.

Другие божественные силы

Как великое божество, Латандер автоматически получает лучший возможный результат на любой бросок, который он делает (включая броски атаки, броски урона и спасброски). Он бессмертен.

Чувства: Латандер может видеть, слышать, касаться и чувствовать запах на расстоянии семнадцати миль. Как стандартное действие, он может чувствовать что-либо в пределах семнадцати миль от своих прихожан, святых мест, объектов или любого места, где один из его титулов или имя произнесли за последний час. Он может расширять свои чувства на двадцать или менее мест сразу. Он может блокировать силу ощущения божеств своего ранга или ниже в двух или менее отдаленных местах сразу до 17 часов.

Чувство сферы: Латандер чувствует любое рождение за семнадцать десятидневков прежде, чем это случится, и сохраняет чувство семнадцать десятидневков после того, как этот случай произойдет. Он также знает обо всем, что случается в пределах часа от каждого рассвета. (Это понимание расширяется на период в пределах 3 часов от каждого рассвета весной, когда сила Латандера растет).

Автоматические действия: Латандер может использовать Знание (тайны), Знание (история), Знание (знать и королевская семья), Знание (планы), Знание (религия) как свободное действие, если DC задачи - 50 или ниже. Он может исполнять до 20 таких свободных действий каждый раунд.

Создание Магических Изделий: Латандер может создавать любой вид предметов, дающих магическое лечение, типа *посоха излечения*.

Аватары

Аватары Латандера выглядят как молодые золотокожие атлетические человеческие мужчины со спокойной улыбкой и приятным поведением. Они носят богатейшие одежды, роскошные короны и робы цвета рассвета, когда идут на дипломатические миссии, и красивые, но тем не менее эффективные рифленые серебряные и золотые доспехи при проведении силовых акций. Изредка Латандер оставляет свою предпочтительную человеческую форму ради любимой нечеловеческой, таковой солнечного павлина, светлой птицы с огромным красивым хвостом, многочисленной в южных землях. Безотносительно формы, Латандер посылает аватаров на Прайм, чтобы преподать важные уроки, показать божественную правду и, в редких случаях, лично возродить стойкого приверженца Церкви.

Аватар Латандера: Как Латандер, кроме того, что божественный ранг 8; AC 61 (касание 40, застигнутый врасплох 52), Атака +68/+63/+58/+53 рукопашная (1d8+23/19-20, +5 *касания призрака разрушения святая тяжелая булава*) или заклинание, +62 рукопашное касание или +60 дальнее касание; SQ божественная аура (800 футов, DC 31), DR 43/+4, сопротивление огню 28, сопротивление заклинаниям 40; Спасброски: Стойкость +51, Рефлексы +51, Воля +55; все модификаторы навыков уменьшены на 9.

Выдающиеся божественные способности: Изменить Размер, Призыв Существ (до 8 дев, служащих одновременно, каждый до 8 HD), Божественное Вдохновение (надежда, до 8 существ/день), Божественное Сияние (80-футовый радиус), Божественный Щит (12/день, останавливает 80 пунктов урона), Дополнительный Домен (Добро), Дополнительный Домен (Защита), Дополнительный Домен (Сила), Подарок Жизни, Жизнь и Смерть.

Подобные заклинаниям способности: Уровень заклинателя 18-й, или 19-й для заклинаний добра; DC спасброска 31 + уровень заклинания.

Заклинания: Как Латандер, кроме того, что DC спасброска против заклинаний клерика аватара - 23 + уровень заклинания. Аватар не имеет доступных ячеек заклинаний выше 9-го уровня.

Лолс (Lolth)

Паучья Королева, Королева Ям Паутины Демонов

Среднее божество

Символ: Черный паук с головой женщины-дроу, свисающий с паутины

Домашний план: Ямы Паутины Демонов

Мировоззрение: Хаотическое зло

Сфера: Убийцы, хаос, темнота, дроу, зло, пауки

Прихожане: Дроу и развращенные эльфы, разумные пауки

Мировоззрения клериков: CE, CN, NE

Домены: Хаос, Дроу, Зло, Темнота, Разрушение, Паук, Обман

Одобренное оружие: Паук (кинжал)



Жестокая и капризная, Лолс (*лоулс, loalth*) воплощает абсолютное зло дроу. Она злонамеренна в своих отношениях с другими и холодно порочна в бою, жаждущая силы божеств, почитаемых поверхностными расами. Некоторые полагают, что она безумна, потому что Паучья Королева ставит своих собственных прихожан друг с другом в бесконечной борьбе за "статус". Она

может быть добра и помогает по причудам, но она процветает на смерти, разрушении и пытках - включая таковые ее собственных прихожан, вызвавших у нее недовольство. Хотя она может появляться в форме гигантского паука - черной вдовы с багровыми глазами, истинная форма Лолс - таковая изящно красивой женщины-дроу человеческого размера.

Паучья Королева - предмет ужасающих легенд среди большинства поверхностных обитателей и фактически такова же для очень боящихся ее дроу. Немногие из эльфов пожелают даже обсуждать свою живущую в глубинах семью, уже не говоря о темном божестве, которое в значительной степени обвиняют в их развращенности. Только дроу - клерики Илстри желают говорить о Лолс, и их ярость порабощением ей их семьи превышает даже таковую других эльфийских подрас. В Подземье ее церковь - известное зло, ненавидимое дварфами, свирфнеблинами и другими расами за жестокость ее клериков. Темные эльфы, уважающие других злых божеств, а также все мужчины-дроу, отдавая ей дань уважения, поносят церковь Паучьей Королевы за ее силу - хотя они захватили бы такую силу себе, если бы смогли.

Клерики Лолс молятся о заклинаниях после пробуждения из транса или перед погружением в транс. Они - всегда женщины. Лолс требует от своих клериков регулярного уважения: подчинение при молитвах плюс подношения. Помощь Лолс требует жертв, традиционно - крови преданных дроу или захваченных противников, пролитой ножом в форме паука, восемь ног которого - клинки. Церемонии пожертвования поверхностных эльфов исполняются ежемесячно в течение

ночей полнолуния как преднамеренное оскорбление Сеханин, ненавидимой конкурентки Лолс. Ритуалы обычно проходят только среди женщин, в священной комнате или области, но провозглашение экстраординарных сил или общественная демонстрация могут праздноваться в открытую и в смешанной компании. Самые мощные церемонии сложно описать, и их редко видят не-дроу.

Ритуалы Лолс включают в себя сжигание драгоценных масел и ладана, живых подношений и богатства всех видов, особенно драгоценных камней. Они обычно помещаются в шарообразное углубление в черном алтаре или в горящую жаровню, в которые врывается черно-красное пламя, поглощая подношения. Если божество возмущено или присутствуют самозванцы, пламя может также поглотить другие ценности, типа магических изделий, драгоценностей и одежды. Большие и важные ритуалы обычно используют восемь жаровень, обеспечивая дополнительное пламя и представляя восемь ног Лолс.

Лолс позволяет себе входить в контакт самой (типа заклинания *связь*), только когда ей это нравится. В иных случаях призыв достигает ее слугителей-йохлол (аморфные демоны, способные принимать форму эльфа или паука). Когда Лолс рассержена, она посылает йохлол или мирлочара (демон-паук меньшего ранга) атаковать клерика. Клерики Лолс иногда мультиклассируют как арахны (см. Главу 4), бойцы или колдуны.

История/отношения: Лолс была некогда Арошни, супругой Кореллона Ларетиана, покровителем ремесленников, божеством эльфийской судьбы и - позже, в соответствии с декретом Кореллона - хранителем эльфов, разделивших ее мрачно-красивые черты. Ткач Судьбы принесла своему возлюбленному двух детей, Илистри и Ваэрона, прежде чем предала его и попыталась вторгнуться в Арвандор вместе с Гонадором, Маларом и множеством других падших божеств. За свои преступления Арошни была изгнана в Абисс в форме демона-паука, где она приняла имя Лолс. Как изначальный покровитель темных эльфов, Паучья Королева утвердилась в качестве бесспорного правителя пантеона дроу. Лолс находит удобным при случае объединиться с Ловиатар и Маларом, и, начиная со Времени Неприятностей, выдавать себя за Моандера, древнее божество гнили, искажения и распада. Противники Лолс включают Селдарин (эльфийский пантеон), Гонадора, Илистри, недроу-божества Подземья и Груумша.

Догма: Страх крепок, как сталь, а любовь и уважение мягки и бесполезны. Преобразуйте или уничтожьте дроу-несторонника. Выполните слабых и непослушных. Уничтожьте оспаривающих веру. Жертвуйте мужчин, рабов и тех из других рас, кто игнорирует команды Лолс или ее клериков. Растите детей восхваляющими и боящимися Лолс; каждое семейство должно произвести по крайней мере одного клерика для служения ей. Вопросы о целях или мудрости Лолс - грех, как и помогать недроу против дроу или игнорировать команды Лолс ради возлюбленного. Уважайте арахнидов всех видов; те, кто убивают или плохо обращаются с пауками, должны умереть.

Духовенство и храмы: Клерики Лолс - правители, полицейские силы, судьи, жюри и палачи общества дроу. Они владеют силой вкупе с жестоким и капризным характером самой Лолс и управляют (часто грубой силой) своими товарищами-дроу, чтобы те вели себя как свое божество. Окончательная цель каждого клерика состоит в том, чтобы достигнуть и удержать покровительство Лолс. Они полагают, что духи тех, кто умирает под ее покровительством, отправятся в Ямы Паутины Демонов, где станут йохлолами и другими существами-служителями, в то время как те, кто у Лолс в немилости, уйдут мучиться куда-нибудь на другой план. (Проклятые души могут когда-нибудь вернуться на Фаэрун в виде змей или пауков; вера дроу в это часто меняется со временем и местоположением). Хотя она часто вознаграждает предательство и жестокость, Лолс не смотрит любезно на тех, кто позволяют личному недовольству и мести принести поражение или позор своему Дому, клану, городу или банде.

Благородные Дома дроу имеют свои собственные частные храмы, и каждый город дроу, управляемый церковью Лолс, имеет по крайней мере одну большую открытую публичную область для сборов для больших ритуалов, призывов к войне и т.п. Большинство городов также имеет великий храм Паучьей Королевы, используемый для обучения клериков. В каждом храме, несмотря на большие различия в размерах, богатстве и важности, есть нечто общее. Внутренние палаты - для поклонения и дел Лолс, включая большинство колдовства. Эти палаты всегда окутаны тьмой, кроме сияния от колдовства и ритуалов. Вестибули предназначены для военных советов и большинства дел, при которых клерики встречаются с мужчинами-дроу и с посторонними. Большинство храмов имеет существ-стражей, часто скрытых и иногда магических по природе, которые обычно включают пауков всех видов. Статуэтки Паучьей Королевы, обычно сработанные из черного камня, есть во всех палатах храма. Мрамор и обсидиан - предпочтительные материалы для скульптур и обстановки храма. Всегда имеются большие жаровни, декоративно вырезанные паучьими формами, и по крайней мере один алтарь из черного камня.

При участии в ритуалах клерики Лолс работают голыми или носят черные робы, отороченные темно-красным и пурпурным (меньшие клерики или клерики-новички вместо этого носят темно-пурпурные или красные, окаймленные черным). В некоторых городах они носят декоративные шлемы, вырезанные в виде корчащихся пауков, в то время как в других их головы всегда открыты. Драгоценности состоят из медальонов-пауков и подобных частей, все из которых сделаны из платины. Клерики предпочитают носить или платиновый диск по крайней мере 3 дюймов в диаметре со святым символом Лолс, рельефным по черной эмали, или платиновое его представление, на платиновой или мифриловой цепи.

Хаотичная до чрезвычайного, церковь Лолс имеет немного формальной иерархии, помимо наложенной ее самими мощными членами и сформированной волей Лолс. В городах дроу, управляемых клериками Паучьей Королевы, типа легендарного Мензоберранзана, самое старшее духовенство также возглавляет самые мощные из благородных Домов дроу и правят через совет знати, возглавляемый отдельной Матроной-Матерью. В других городах может не быть отдельного правящего совета или единственного правящего клерика. В большинстве случаев иерархия церкви неразрывно связана с теократией соответствующего города.

Лолс

Клерик 20/Боец 10/Волшебник 10

Средний аутсайдер (хаотический, злой)

Божественный ранг: 15

Hit Dice: 20d8+120 (аутсайдер) плюс 20d8+120 (клерик) плюс 10d4+60 (боец) плюс 10d4+60 (волшебник) (810 hp)

Инициатива: +9

Скорость: 60 футов, подъем 30 футов.

АС: 73 (+9 Ловкость, +15 божественный, +28 естественный, +11 отклонение)

Атаки: Укус +65 рукопашная или +5 хаотический касания призрака безобразный паук +67/+62/+57/+52 рукопашная; или +5 хаотический касания призрака безобразный кнут +70/+65/+60/+55 дальнбойная; или заклинание +67 рукопашное касание или +64 дальнее касание.

Урон: Укус 1d6+12 плюс яд/19-20 или +5 хаотический касания призрака безобразный паук 1d4+12/19 -20; или +5 хаотический касания призрака безобразный кнут 1d2+7; или заклинанием.

Лицом/досыгаемость: 5 фт до 5 фт/5 фт.

Специальные атаки: Силы домена, упрек нежити 14/день, выдающиеся божественные способности, подобные заклинаниям способности.

Специальные качества: Божественная аура (1,500 футов, DC 36), божественные иммунитеты, DR 50/+4, черты дроу, фамильяр (пауки), сопротивление огню 35, благочестивое царство (10 миль на Внешних Планах, 1,500 футов на Материальном Планах), смена плана по желанию, отдаленная связь 15 миль, спонтанное наложение божественных заклинаний, сопротивление заклинаниям 47, телепорт без ошибки по желанию, понимает, говорит и читает на всех языках и говорит со всеми существами в пределах 17 миль.

Спасброски: Стойкость +53, Рефлексы +58, Воля +62.

Способности: Сила 24, Ловкость 29, Телосложение 22, Интеллект 41, Мудрость 41, Харизма 32

Навыки *: Алхимия +69, Оценка +50, Баланс +28, Блеф +83, Подъем +43, Концентрация +84, Ремесло (ткачество) +93, Дипломатия +54, Маскировка +77, Искусство Побег +52, Сбор Информации +49, Скрытность +81, Запугивание +55, Прыжок +39, Знание (тайны) +93, Знание (история) +66, Знание (планы) +66, Знание (религия) +89, Слушание +70, Бесшумное Движение +61, Наблюдение +83, Поиск +75, Чувство Мотива +68, Колдовство +93, Обнаружение +77, Плавание +45, Кувырок +54.

* Всегда получает 20 по проверкам.

Умения: Слепая Борьба, Сварить Зелье, Боевые Рефлексы, Создание Магического Оружия и Доспехов, Создание Жезла, Создание Чудесного Предмета, Божественная Мощь, Увертливость, Усиление Заклинания, Мастерство Экзотического Оружия, Экспертиза, Продление Заклинания, Великое Проникновение Заклинания, Улучшенный Критический (укус), Молниеносные Рефлексы, Максимизирование Заклинания, Мобильность, Силовая Атака, Ускорение Заклинания, Досыгаемость Заклинания, Написание Свитка, Мастерство Заклинания, Проникновение Заклинания, Быстрая Атака, Превосходящая Экспертиза, Ловкость с Оружием (укус), Фокус Оружия (укус), Фокус Оружия (кнут), Специализация Оружия (укус), Специализация Оружия (кнут), Вихревая Атака.

Черты дроу: +2 расовый бонус на спасброски Воли против заклинаний или эффектов зачарования, темновидение, имеет право на проверки Поиска, находясь в пределах 5 футов от секретной или скрытой двери, как при активном ее поиске, +2 бонус на спасброски Воли против заклинаний или подобных заклинаниям способностей, слепота при свете (ослеплена на 1 раунд при резком подвержении яркому свету, -1 штраф на все броски атаки, спасброски и проверки при действии на ярком свету).



Божественные иммунитеты: Урон способности, иссушение способности, кислота, холод, смертельные эффекты, болезнь, дезинтеграция, электричество, иссушение энергии, воздействующие на разум эффекты, паралич, яд, сон, ошеломление, превращение, заключение, изгнание.

Выдающиеся божественные способности: Изменить Форму, Изменить Действительность (DC спасброска 46 для дублирования заклинаний и временных немагических объектов за последние 15 дней, временных магических изделий или существ за последние 15 часов), Изменить Размер, Тайное Мастерство, Аватар (до 10), Призыв Существ (до 15 паразитов, служащих одновременно, каждый до 15 HD), Контроль Существ (до 15 дроу/день, DC Воли 36), Божественный Взрыв (14/день, до 15 миль, 26d12 пунктов урона), Божественный Щит (9/день, останавливает 150 пунктов урона), Дополнительный Домен (Хаос), Дополнительный Домен (Темнота), Дополнительный Домен (Зло), Вырастить Существо (до 15 паразитов/день), Рука Смерти (Стойкость DC 46), Массовый Божественный Взрыв (до 75 целей, никакие две из которых не могут быть далее чем в 15 милях друг от друга, или конус до 1,500 футов длиной, или взрыв или распространение радиусом до 750 футов и высотой до 150 футов), Смена Формы, Говорить с Существом (паразиты), Спонтанные Заклинания Волшебника.

Изменение формы: Эта сила позволяет Лолс меняться между своими формами дроу и паука.

Яд: Существа, которых Лолс кусает, находясь в своей паучьей форме, получают 3d6 пунктов временного урона Силы, если проваливают DC 41 спасбросок Стойкости. Через 1 минуту существа должны делать дополнительный DC 41 спасбросок Стойкости или получить еще 3d6 пунктов временного урона Силы.

Паутины: В своей паучьей форме Лолс может производить паутины восемь раз в день. Она может накладывать паутину как сеть или создавать тканые листы до 60 квадратных футов, подобно чудовищному пауку (см. "Руководство Монстров"). Паутины Лолс имеют DC Искусства Побег 47, DC поломки 53 и 33 очков жизни на 5-футовую секцию.

Кроме того, паутины Лолс ядовиты. Существа, касающиеся паутины (кроме Лолс или пауков), получают 1d6 пунктов временного урона Силы, если проваливают спасброски Стойкости (DC 41). Через 1 минуту отравленные существа должны делать дополнительные спасброски Стойкости (DC 41) или получить еще 1d6 пунктов временного урона Силы.

Силы домена: Хаотические заклинания накладываются с +1 к уровню заклинателя; заклинания зла накладываются с +1 к уровню заклинателя; 15/день удар (+4 на атаку и +20 на урон одной атакой оружием); 14/день упрек или командование растительными существами.

Подобные заклинаниям способности: Лолс использует эти способности как заклинатель 25-го уровня, кроме хаотических и злых заклинаний, которые она использует как заклинатель 26-го уровня. DC спасброска - 38 + уровень заклинания. *Оживление объекта, доспех тьмы, черный свет, богохульство, слепота/глухота, изменить себя, молот хаоса, круг погибели, яснослышание/ясновидение, плащ хаоса, плащ темной силы, замешательство, инфекция, создание нежити, ползучая погибель, темный заряд, осквернение, различить ложь, дезинтеграция, рассеивание добра, рассеивание закона, землетрясение, ложное видение, врата, гигантские паразиты, великое рассеивание, великий планарный союзник, вред, имплозия, причинить критические раны, причинить легкие раны, чума насекомых, невидимость, магический круг против добра, магический круг против закона, заблуждение, кошмар, обнаружение, затеняющая мгла, скакун-фантом (паразиты), полиморф любого объекта, сила слова слепота, слово силы убить, защита от добра, защита от закона, любопытные глаза, экран, разбивание, подъем паука, проклятие паука, формы паука, паучья форма, каменные пауки, предложение, вызов монстра IX (только как хаотическое или злое заклинание), вызов роя, остановка времени, безобразная аура, безобразный упадок, слово хаоса.*

Как дроу, Лолс также имеет способность использовать *танцующие огни, темноту и огонь фейри*, каждое 1/день, 60-й уровень заклинателя.

Заклинания клерика в день: 6/10/10/10/9/8/8/7/7; база DC = 25 + уровень заклинания

Заклинания колдуна в день: 4/8/8/7/6/5; база DC = 25 + уровень заклинания.

Имущество: Лолс использует в качестве оружия живых. Каждый функционирует как +5 *кинжал* со специальными способностями хаотический, касания призрака и безобразный.

Уровень заклинателя: 25-й; **Вес:** 1/10 фнт.

Лолс также несет +5 *кнут* со специальными способностями хаотический, касания призрака и безобразный.

Уровень заклинателя: 25-й; **Вес:** 2 фнт.

Другие божественные силы

Как промежуточное божество, Лолс автоматически получает результат броска 20 по любой проверке. Для нее обычно считается 1 на бросок атаки или спасбросок и не бывает автоматических провалов. Она бессмертна.

Чувства: Лолс может видеть (использованием нормального видения или темновидения), слышать, касаться и чувствовать запах на расстоянии пятнадцати миль. Видение Лолс проникает даже сквозь магическую темноту. Как стандартное действие, она может чувствовать что-либо в пределах пятнадцати миль от своих прихожан, святых мест, объектов или любого места, где один из ее титулов или имя произнесли за последний час. Она может расширять свои чувства на десять или менее мест сразу. Она может блокировать силу ощущения божеств своего ранга или ниже в двух или менее отдаленных местах сразу до 15 часов.

Чувство сферы: Лолс чувствует что угодно, что воздействует на благосостояние дроу, в тот момент, когда это случается, и сохраняет чувство на пятнадцать десятидневков после того, как этот случай произойдет. Она также знает всякий раз, когда дроу ведут войну или совершают насилие друг против друга.

Автоматические действия: Лолс может использовать Знание (тайны), Знание (история), Знание (религия) или Знание (планы) как свободное действие, если DC задачи - 25 или ниже. Она может также использовать свой навык Скрытности как свободное действие. Она может исполнять до десяти таких свободных действий каждый раунд.

Создание Магических Изделий: Лолс может создавать легкие или средние доспехи, простое или военное оружие, изделия, создающие темноту, типа *свитка темноты* или *жезла глубокой темноты*, изделий предсказания, типа *хрустального шара*, и изделий, маскирующих пользователя, типа *шляпы маскировки*, пока рыночная цена предмета не превышает 200,000 gp.

Аватары

Лолс часто посылает своего аватара проверить своих клериков или запугать своих противников.

Аватар Лолс: Как Лолс, кроме того, что божественный ранг 7; AC 57 (касание 37, застигнутый врасплох 48); Атака +57 рукопашная (1d6+12 плюс яд/19-20, укусы) или +59/+54/+49/+44 рукопашная (1d4+12/19-20, +5 *хаотический касания призрака безобразный паук*) или +62/+57/+52/+47 расположил (1d1+7, +5 *хаотический касания призрака безобразный кнут*) или заклинание +54 рукопашное касание или +56, дальнейшее касание; SQ Божественная аура (700 футов, DC 28), DR 42/+4, сопротивление огню 27, сопротивление заклинаниям 39; Спасброски: Стойкость +72, Рефлексы +82, Воля +74; все модификаторы навыков уменьшены на 8.

Яд: Как Лолс, кроме то, что DC спасброска - 33

Паутины: Как Лолс, кроме того, что паутины имеют DC Искусства Побег 39, DC поломки 45 и 25 очков жизни на 5-футовую секцию. DC спасброска яда паутины - 33.

За занавесом: Это же божество - другой мир

Большинство миров кампаний имеет свои собственные пантеоны, и редко одно и то же божество когда-либо появляется более чем в одной установке для мира. Одно из немногих исключений к этому правилу - Лолс, которая появляется и в основном D&D-пантеоне, и в Фаэрунском пантеоне в "Установке Кампании Забытых Царств". Хотя ее история в этих установках различается, она остается в общем тем же самым божеством.

Когда происходит такая ситуация, статистика божества может слегка меняться от одной установки к другой. Например, Лолс имеет шесть доменов в Забытых Царствах и только четыре в основном D&D-пантеоне. Поэтому, хотя в обеих версиях она имеет одно и то же количество доступных ячеек существенных божественных способностей, в Забытых Царствах Лолс должна использовать три из этих дополнительных доменов, принимая во внимание, что в основной D&D-версии они посвящены лишь одному дополнительному домену. Силы домена, соответствующие дополнительным доменам Лолс, могут также выливаться в небольшие изменения ее статистики. Например, домен Дроу предоставляет Лолс Забытых Царств умение Молниеносные Рефлексы, увеличивающее ее спасбросок Рефлексов.

Выдающиеся божественные способности: Изменить Форму, Изменить Размер, Призыв Существ (до 8 паразитов, служащих одновременно, каждый до 8 HD), Божественный Щит (9/день, останавливает 80 пунктов урона), Дополнительный Домен (Хаос), Дополнительный Домен (Темнота), Дополнительный Домен (Зло), Рука Смерти (DC Стойкости 38), Смена Формы.

Подобные заклинаниям способности: Уровень заклинателя 17-й, или 18-й для хаотических или злых заклинаний; DC спасброска 28 + уровень заклинания.

Малар (Malar)



Лорд Тварей, Чернокровый Пард

Меньшее божество

Символ: Звериный коготь с коричневым мехом и изогнутыми окровавленными когтями

Домашний план: Сердце Ярости

Мировоззрение: Хаотическое зло

Сфера: Жажда крови, злые ликантропы, охотники, мародерствующие твари и монстры, преследование

Прихожане: Охотники, злые ликантропы, разумные плотоядные животные, рейнджеры, друиды

Мировоззрения клериков: CE, CN, NE

Домены: Животные, Хаос, Зло, Луна, Сила

Одобренное оружие: Коготь твари (наруч-коготь)

Малар (*махл-арр, mahl-arr*) - исконное, дикое божество, упивающееся охотой и кровью убиваемых. Выглядыщий как гладкая и податливая кошкоподобная тварь с кровью, разбрызганной по меху цвета черного дерева, Малар восхищается нагонянием страха на своих жертв, поскольку он может буквально обонять и испытывать сущность их ужаса. Лорд тварей известен под многими именами во многих землях, включая Преследующего по берегам Вилонского Предела, Рендера на Бескрайнем Леду и Великом Леднике, Синего Медведа среди Утгарда и Хирна среди орков Высокого Леса.

В цивилизованных местах церкви Малара широко ненавидят, поскольку ее члены -, часто злые ликантропы - одна из самых опасных угроз безопасности местных народных масс. Однако, вдоль границ и в глухих местах те, кто должны охотиться ради пропитания, неохотно воздают должное Лорду Тварей, даже если боятся его жестокости. Посторонние иногда разделяют "Охоты", как известны маларитские банды, на работающие открыто и рыскающие под покровом ночи. Некоторые царства, типа Кормира, юридически признают первых как властвующих над охотой, рассматривая вторых немногим более чем опасных хищников, которых следует отгонять или убивать.

Клерики Малара молятся о заклинаниях ночью, предпочитительно под полной луной. Они также возносят молитвы Лорду Тварей перед преследованием, в течение преследования и выпивая над убитой добычей (иногда с ее кровью). Кровавая Песня гудит над телами всех существ, убитых в течение охоты, и определенные ритуальные молитвы и скандирования сопровождают пирование над любой добычей. Два великих ритуала - Пир Оленей и Высокая Охота. При первом клерики и прихожане Малара охотятся перед Высокой Жатвой и затем приглашают всех (особенно иноверцев) присоединиться к ним на пиру, где они обязуются охотиться в подступающую зиму, чтобы обеспечить нуждающихся. (Это - один из немногих ритуалов церкви, который нравится простому народу). В течение Высокой Охоты, проводимой каждый сезон, прихожане, украшенные убитыми трофеями, охотятся на гуманоида, который может выиграть свою жизнь и благо, сбежав или пережив день и ночь. Клерики Малара часто мультиклассируют как варвары, рейнджеры или друиды. Многие из них - злые ликантропы типа вервольфов.

История/отношения: Малар - древнее божество, восходящее к дням, когда по земле рыскали первые твари. Он всегда ненавидел Светлый Народ и поддерживает давнишний союз с Лолс против Селдарина. Более чем за столетия он пытался узурпировать силу других божеств с различными степенями успеха. Он - одно из Божеств Ярости, наряду с Талосом (его созеренном), Аурил и Амберли, и он объединен с темными божествами типа Бэйна и Ловиатар. Лорд Тварей противостоит божествам мира, цивилизации и природы, но питает особую ненависть к Нобэньону после того, как это божество победило его в жестоком конфликте, известном как Рев Теней, в течение Времени Неприятностей.

Догма: Выживание самых пригодных и развешивание слабых - наследие Малара. Зверская, кровавая смерть или убийство имеют великое значение. Суть жизни - противостояние охотника и добычи для определения того, кто будет жить или умер. Смотрите на любую важную задачу как на охоту. Оставайтесь всегда настороже - и выживете. Идите по диким местам без трепета и не показывайте страха в охоте. Дикость и сильные эмоции во всем наносят поражение резону и осторожной мысли. Попробуйте кровь тех, кого Вы убиваете, и никогда не убивайте издалека. Работайте против тех, кто урезает лес и убивает тварей исключительно потому, что они опасны. Не убивайте молодых, беременных или потомство, чтобы добыча оставалась обильной.

Духовенство и храмы: Клерики Малара балуются охотой настолько часто, насколько возможно. Они заставляют охоту быть настолько опасной, насколько возможно, ища и добычу, и хищника и стараясь гарантировать, что ее кровавый финал будет иметь место в заселенной области. Простой народ не ценит, когда отчаянные волки, дисплейсеры и им подобные бегут по городу, и они обычно ненавидят и боятся веры Малара - что является идеей само по себе. Маларитское духовенство также проповедует радость и щедрость охоты и работ по срыву расширения цивилизации, чтобы сохранить так много дикой местности, сколько возможно. Ради этого они организывают набеги и вандализм, популярные среди объявленных вне закона и скучающей молодой знати. Малариты выступают против друидских кругов, посвященных Эльдат, Милики, Силванусу и подобным божествам и их союзникам, типа Арфистов. Такие группы продвигают и поддерживают естественный баланс, в котором малариты видят противостояние законному триумфу сильных над слабыми.

Храмы Малара редки, поскольку большинство Охот сторонится формальных строений, предпочитая затененные поляны в глуши. В отличие от большинства друидских кругов, таковые поклонения Малару состоят из изогнутых внутрь клыкоподобных камней, поставленных кольцом. В более цивилизованных местах, где на действия маларитов смотрят с ненавистью, священная область может быть скрыта внутри обширных известняковых пещер, доступных через дыру над

центром каменного круга. Крученные подземные проходы служат охотничьими угодьями, по которым безжалостные малариты преследуют разумную добычу (особенно гуманоидов), захваченную в окружающей области.

Церемониальный головной убор делается из кожи и головы самой внушительной твари, которую клерик убил голыми руками (обычно медведя или великой кошки, но иногда совиного медведя, дисплейсера или инородного существа). Малариты носят на поясах охотничьи рога и никогда не появляются без нескольких кинжалов, вложенных в ножны в ботинках и поясах, привязанных к предплечью или скрытых в ножнах у шеи под волосами или в подмышке. Лесная одежда красного или коричневого цвета - предпочтительное платье для охоты, часто скрываемое днем под древесным плащом с пятнами черного, серого и зеленого. Клерики, желающие произвести впечатление, могут также носить ожерелья из костей, клыков и когтей животных и разнообразные шкуры.

Церковь Малара связана свободно и не имеет центральной иерархии. Она организована вокруг концепции Охоты и состоит из местных независимых ячеек. Это тем более затрудняет противостояние или уничтожение, поскольку стоит уничтожить одно логово маларитов, как тотчас же возникает другое. Мастера Охоты - неофициальные религиозные лидеры церкви и могут быть клериками, друидами, рейнджерами или меняющими форму хищниками. Они выбирают место действия, время и добычу для церемониальных охот преданных. Место Мастера Охоты выигрывается поединком - борьбой насмерть, если действующий Мастер не уходит в отставку сам.

Малар

Рейнджер 20/Друид 10/Варвар 10

Средний аутсайдер (хаотический, злой)

Божественный ранг: 10

Hit Dice: 20d8+140 (аутсайдер) плюс 10d10+140 (рейнджер) плюс 10d4+70 (друид) плюс 10d12+70 (варвар) (980 hp)

Инициатива: +18, всегда первый (+14 Ловкость, +4 Улучшенная Инициатива, Высшая Инициатива)

Скорость: 70 футов.

АС: 66 (+14 Ловкость, +10 божественный, +23 естественный, +9 отклонение)

Атаки: +5 *острый безобразный укус* +71 рукопашная и два +5 *острых безобразных когтя*, +69 рукопашная (тварь формирует только) или +5 *острое безобразное длинное копьё* +70/+65/+60/+55 рукопашная (гуманоид, формирует только) или +5 *острый безобразный кинжал* +68/+63/+58/+53 рукопашная и +5 *острый безобразный кинжал*, +68 рукопашная (только гуманоидная форма); или заклинание, +65 рукопашное касание или +64 дальнейшее касание

* Всегда получает 20 на броски атаки и броски для проверки критического попадания.

Урон: +5 *острый безобразный укус* 2d6+20/18-20 и два +5 *острых безобразных когтя* 1d8+11/18-20 (только форма твари) или +5 *острое безобразное длинное копьё* 1d8+27/19 -20/x3 (только гуманоидная форма) или +5 *острый безобразный кинжал* 1d4+20/17-20, и +5 *острый безобразный кинжал* 1d4+12/17 -20 (только гуманоидная форма); или заклинанием.

Лицом/досягаемость: 5 фт до 5 фт/5 фт.

Специальные атаки: Силы домена, выдающиеся божественные способности, подобные заклинаниям способности.

Специальные качества: Животный компаньон (до общего количества 10 HD), божественная аура (1,000 футов, DC 29), божественные иммунитеты, DR 45/+4, быстрое движение, одобренные враги (животные +5, эльфы +4, твари +3, гиганты +2, драконы +1), сопротивление огню 30, благочестивое царство (1 миля на Внешних Планах, 1,000 футов на Материальном Пlane), видение при слабом освещении, чувство природы, *смена плана* по желанию, ярость 3/день, отдаленная связь 10 миль, сопротивление соблазну природы, спонтанное наложение божественных заклинаний, сопротивление заклинаниям 42, *телепорт без ошибки* по желанию, бесследный шаг, понимает, говорит и читает на всех языках и говорит со всеми существами в пределах 10 миль, иммунитет к яду, дикая форма (Маленькое, Среднее или Большое животное 4/день), шаг лесистой местности.

Спасброски: Стойкость +49, Рефлексы +56, Воля +49.

Способности: Сила 40, Ловкость 38, Телосложение 24, Интеллект 24, Мудрость 25, Харизма 29.

Навыки: Животно е Сочувствие +52, Подъем +88, Концентрация +55, Ремесло (изготовление ловушек) +51, Приручение Животного +62, Излечение +57, Скройте +57, Чувство Направления +60, Прыжок +88, Знание (природа) +55, Знание (религия) +40, Слушание +82, Бесшумное Движение +34, Поездка (лошадь) +28, Поиск +50, +51 Колдовство, Обнаружение +52, Плавание +78, Знания Дикой Местности +80.

Умения: Настороженность, Слепая Борьба, Раскол, Боевое Колдовство, Боевые Рефлексы, Увертливость, Экспертиза, Великий Раскол, Улучшенный Натиск Быка, Улучшенный Критический (укус), Улучшенный Критический (коготь), Улучшенная Инициатива, Мобильность, Мультиатака, Силовая Атака, Бег, Быстрая Атака, Прослеживание, Фокус Оружия (укус), Фокус Оружия (коготь), Вихревая Атака.



Божественные иммунитеты: Урон способности, иссушение способности, кислота, холод, смертельные эффекты, болезнь, дезинтеграция, электричество, иссушение энергии, воздействующие на разум эффекты, паралич, яд, сон, ошеломление, превращение, заключение, изгнание.

Выдающиеся божественные способности: Изменить Форму, Изменить Размер, Аватар (до 5), Чувство Битвы, Контроль Существ (до 16 ликантропов/день, DC Воли 29), Божественный Рейнджер, Божественный Щит (10/день, останавливает 100 пунктов урона), Дополнительный Домен (Хаос), Дополнительный Домен (Сила), Смена Формы, Высшая Инициатива, Ранение Врага.

Изменение формы: Эта сила позволяет Малару изменяться между его формой твари и гуманоидной формой (см. Аватары, ниже, для описаний).

Силы домена: 10/день использование *животной дружбы*; хаотические заклинания накладываются с +1 к уровню заклинателя; заклинания зла накладываются с +1 к уровню заклинателя; 12/день изгнание или уничтожение ликантропов; 10/день умение силы (+10 зачарованный бонус к Силе на 1 раунд).

Подобные заклинаниям способности: Малар использует эти способности как заклинатель 20-го уровня, кроме хаотических и злых заклинаний, которые он использует как заклинатель 21-го уровня. DC спасброска - 29 + уровень заклинания. *Животные формы, оживление объекта, оболочка антижизни, сжатый кулак Бигби, сокрушительная рука Бигби, схватывающая рука Бигби, богохульство, сила быка, успокоить животных, молот хаоса, плащ хаоса, общение с природой, создание нежити, ползуная погиль, осквернение, рассеивание добра, рассеивание закона, доминирование над животным, эмоция, вынести элементы, огонь фейри, удержание животного, безумие, магический круг против добра, магический круг против закона, магическое одеяние, лунный клинок, лунный путь, лунный луч, лунный огонь, постоянное изображение, защита от добра, защита от закона, отразить паразитов, праведная мощь, смена формы, разбивание, иммунитет к заклинаниям, каменная кожа, вызов монстра IX* (только как хаотическое или злое заклинание), *безобразная аура, безобразный упадок, слово хаоса*.

Ярость: Следующие изменения действуют, пока Малар в ярости: AC 64; hp 1,100; Атака +73 рукопашная (2d6+22/18-20, +5 *острый безобразный укус*, только форма твари) и +71 рукопашная (1d8+13/18-20, 2 +5 *острых безобразных когтя*, только форма твари) или +72/+67/+62/+57 рукопашная (1d8+30/19-20/x3, +5 *острое безобразное длинное копьё*, только гуманоидная форма) или +70/+65/+60/+55 рукопашная (1d4+22/17-20, +5 *острый безобразный кинжал*, только гуманоидная форма) и +70 рукопашная (1d4+13/17-20, +5 *острый безобразный кинжал*, только гуманоидная форма); или заклинание +67 рукопашное касание или +64 дальнее касание; Спасброски: Стойкость +51, Воля +51; Сила 39, Телосложение 28; Подъем +90, Концентрация +57, Прыжок +90, Плавание +80. Его ярость продолжается в течение 12 раундов. По окончании ярости Малар утомлен на продолжительность этого столкновения.

Заклинания друида в день: 6/6/6/5/4/3; база DC = 17 + уровень заклинания.

Заклинания рейнджера в день: 5/5/5/4; база DC = 17 + уровень заклинания.

Имущество: В своей форме твари Малар не несет никакого оснащения. В своей гуманоидной форме он несет +5 *длинное копьё* со специальными способностями острое и безобразное.

Уровень заклинателя: 25-й; **Вес:** 9 фнт.

В своей гуманоидной форме Малар также несет два +5 *кинжала* со специальными способностями острый и безобразный.

Уровень заклинателя: 25-й; **Вес:** 1 фнт.

Другие божественные силы

Как меньшее божество, Малар может брать 10 по любой проверке. Для Малара обычно считается 1 на бросок атаки или спасбросок и не бывает автоматических провалов. Он бессмертен.

Чувства: Малар может видеть (используя нормальное видение или видение при слабом освещении), слышать, касаться и чувствовать запах на расстоянии десяти миль. Как стандартное действие, он может чувствовать что-либо в пределах десяти миль от своих прихожан, святых мест, объектов или любого места, где один из его титулов или имя произнесли за последний час. Он может расширять свои чувства на пять или менее мест сразу. Он может блокировать силу ощущения божеств своего ранга или ниже в двух или менее отдаленных местах сразу до 10 часов.

Чувство сферы: Малар чувствует любую охоту, пока рассматриваемый случай воздействует по крайней мере на пятьсот существ. Он также знает, когда злой ликантроп принимает свою звериную форму, если этот случай имеет подобные возможности (например, ликантроп, терроризирующий город).

Автоматические действия: Малар может использовать Скрытность, Знание (природа), Слушание, Поиск, Обнаружение или Знания Дикой Местности как свободное действие, если DC задачи - 20 или ниже. Малар не может делать что-либо как свободное действие, если задача была бы действием движения или частью действия движения. Он может исполнять до пяти таких свободных действий каждый раунд.

Создание Магических Изделий: Малар может создавать любой вид магических изделий, сделанных по крайней мере частично от естественных объектов, а также любые предметы, которые могут помочь при охоте, пока рыночная цена предмета не превышает 30,000 gr.

Аватары

Малар предпочитает две формы, когда рыщет по Царствам. В любом случае он использует одну и ту же статистику с определенными атаками, как отмечено выше. Как Тварь он выглядит как кошкоподобная тварь ростом с человека, гладкая и податливая в своих движениях. Его мех цвета черного дерева измазан кровью, и с его когтей и клыков бесконечно капает кровь. Тварь не может говорить.

Как Владыка Охоты, также известный как Дикий Охотник, Малар выглядит как покрытый черным мехом 12-футовый гуманоид с красными глазами над волкоподобной пастью вместо носа и рта и с большими рогами. Малар может говорить в этой форме и может заставить свои рога таять и вновь появляться по желанию, позволяя ему избежать урона рогам и не давая противникам его при помощи них поймать. Владыка Охоты, как правило, сопровождается стаей из двадцати одного извергского волка (извергские зимние волки в полярных регионах) самого большого возможного размера.

Аватар Малара: Как Малар, кроме того, что божественный ранг 5; AC 56 (касание 38, застигнутый врасплох 76); Атака +66 рукопашная (2d6+20/18-20, +5 *острый безобразный укус*, только форма твари) и +64 рукопашная (1d8+12/18-20, 2 +5 *острых безобразных когтя*, только форма твари) или +65/+60/+55/+50 рукопашная (1d8+27/17-20/x3, +5 *острое*

безобразное длинное копьё, только гуманоидная форма) или +63/+58/+53/+48 рукопашная (1d4+20/17-20, +5 острый безобразный кинжал, только гуманоидная форма) и +63 (1d4+11/17-20, +5 острый безобразный кинжал, только гуманоидная форма) или заклинание, +60 рукопашное касание или +59 дальнее касание; SQ божественная аура (50 футов, DC 24), DR 40/+4, сопротивление огню 25, сопротивление заклинаниям 37; Спасброски: Стойкость +44, Рефлексы +51, Воля +44; все модификаторы навыков уменьшены на 5.

Ярость: Следующие изменения действуют, пока аватар Малара в ярости; AC 54 (касание 16, застигнутый врасплох 54); hp 1,100; Атака +68 рукопашная (2d6+22/18-20, +5 острый безобразный укус, только форма твари) и +66 рукопашная (1d8+13/18-20, 2 +5 острых безобразных когтя, только форма твари) или +67/+62/+57/+52 рукопашная (1d8+30/19-20/х3, +5 острое безобразное длинное копьё, только гуманоидная форма) или +65/+60/+55/+50 рукопашная (1d4+22/17-20, +5 острый безобразный кинжал, только гуманоидная форма) и +65 рукопашная (1d4+13/17-20, +5 острый безобразный кинжал, только гуманоидная форма) или заклинание, +62 рукопашное касание или +59 дальнее касание; Спасброски: Стойкость +46, Воля +46; Сила 39, Телосложение 28; Подъем +85, Концентрация +52, Прыжок +85, Плавание +75. Его ярость продолжается в течение 12 раундов. По окончании ярости Малак утомлен на продолжительность этого столкновения.

Выдающиеся божественные способности: Изменить Размер, Чувство Битвы, Контроль Существ (до 16 ликантропов/день, DC Воли 29), Божественный Рейнджер, Божественный Щит (10/день, останавливает 100 пунктов урона), Ранение Врага.

Подобные заклинаниям способности: Уровень заклинателя 15-й, или 16-й для злых заклинаний; DC спасброска 24 + уровень заклинания. Без существенной способности Дополнительного Домена аватар Малара теряет доступ к доменам Хаоса и Силы, умению силы домена Силы и подобным заклинаниям способностям *оживление объекта, сжатый кулак Бигби, сокрушительная рука Бигби, схватывающая рука Бигби, сила быка, молот хаоса, плащ хаоса, рассеивание закона, вынести элементы, магический круг против закона, магическое одеяние, защита от закона, праведная мощь, разбивание, иммунитет к заклинаниям, каменная кожа, вызов монстра IX* (только как хаотическое заклинание), *слово хаоса*.

Mask (Mask)



Владыка Всех Воров, Лорд Теней

Меньшее божество

Символ: Черная бархатная маска с оттенком красного

Домашний план: План Тени

Мировоззрение: Нейтральное зло

Сфера: Тени, воровство, воров

Прихожане: Убийцы, нищие, преступники, жулики, шейды, теневые танцоры

Мировоззрения клериков: CE, LE, NE

Домены: Темнота, Зло, Удача, Обман

Одобренное оружие: "Теневой Шептун" (длинный меч)

Маск (*маск, mask*) хладнокровен, уверен и любит запутанные заговоры, хотя его схемы всегда вовлекают его в неприятности. Лорд Теней неосторожен, но прохладен, никогда не теряя своего характера, и он всегда, кажется, сдерживает насмешливые комментарии. Вечноменяющаяся внешность Маска хорошо ему служит: истинная его форма неизвестна.

Церкви Маска широко боятся, не столько за ее предполагаемую жестокость, как за ее склонность к воровству и рысканию в тенях. Большинство посторонних рассматривает ее немногим более чем организованную гильдию жуликов, прикрывающихся религией - удивительно точное описание. В политических кругах обращают внимание на репутацию интриг Лорда Теней, и проницательные наблюдатели отмечают, что его церковь часто действует также как сеть шпионов для найма.

Клерики Маска молятся ночью в темноте или в тенях. По крайней мере раз в месяц каждый большой храм исполняет Ритуал Невидимого Присутствия, чтобы подтвердить постоянное исследование Маском всех дел, независимо от того, насколько хорошо они скрыты. Это включает в себя гимны, декламацию стихов и подношения богатства. Прихожане и маскарране также участвуют в ежедневных Закатных Молитвах, при которых они становятся на колени, поклоняясь перед центральным алтарем, и подносят монеты. Учитывая перекошенный юмор Маска, столь часто делающего высокон низким и низкое высоким, младшее духовенство дает деньги старшему духовенству, а клерик высшего ранга дает монеты занимающему самое низкое место. Клерики обычно мультиклассируют как убийцы, барды, божественные искатели, гильдейские воров, жулики, адепты тени или теневые танцоры.

История/отношения: Склонность Маска к интригам и воровству стоила ему не только потенциальных союзников, но также и потери многих сил. В течение Времени Неприятностей Лорд Теней принял облик Губителя Богов, мечом, которым смертный Цирик завладел для убийства Баала, Лорда Убийства. После Кризиса Аватаров он предал Лейру Цирику, позволив Темному Солнцу захватить сферу иллюзий. Многослойные заговоры Маска в конечном счете закончились прочтением им "Циринишада" - ошибка, которая почти разрушила его, стоившая ему многого из его божественной силы и позволившая Цирику захватить сферу интриг. Чтобы еще ухудшить дело, Лорд Теней заработал вражду Кезефа Гончей Хаоса, мощной экстрапланарной силы. Маск наконец согнал Кезефа со своего следа после приобретения *Губителя Гончих*, мощного магического меча, изготовленного Леди Тайн. Однако, если Маск когда-либо потеряет это оружие, Кезеф немедленно возобновит свое преследование.

Маск подкатывался к Бэйну со времени его возвращения в попытках заключить союз, но Черный Лорд хорошо знает истинную природу Владыки Всех Воров. Маск ненавидит Цирика за кражу части его сферы и бесконечно планирует вернуть то, что по закону считает своим. Как ни странно, Шар, желающая украсть у него сферу теней, теперь присматривает за ним. По своей природе Маск оппозиционно настроен в отношении Вокин и Хелма, хотя божества типа Денейра, Огмы, Торма, Тира и Селунэ также работают, чтобы сорвать его заговоры.

Догма: Все, что происходит в тенях, находится в области Маска. Собственность - девять десятых того, что принадлежит, и собственность определена как имущество. Мир принадлежит тому, кто быстр, сладкоречив и имеет легкие пальцы. Хитрость и осторожность - достоинства, как и бойкость и навыки говорить одно, подразумевая другое, обращая

ситуацию в ваших интересах. Богатство по закону принадлежит тому, кто может заполучить его. Стремитесь закончить каждый день с большим количеством богатства, чем Вы начали его, но крадите то, что более жизненно, а не все, что под рукой. Честность - для дураков, но очевидная честность ценна. Заставьте каждую правду казаться вероятной и никогда не лгите, если Вы можете сообщить правду, но оставить ошибочное впечатление. Тонкость - это все. Манипуляции лучше, чем сила, особенно если Вы можете заставить персону думать, что она сделала что-либо по своей собственной инициативе. Никогда не делайте ничего очевидным, кроме как для сокрытия чего-либо еще. Доверьтесь теням, ибо путь на свету делает Вас легкой целью.

Духовенство и храмы: Церковь Маска уступает богатством лишь церкви Вокин. Члены духовенства могут воспользоваться невыразимым богатством, украденным в прошлом и скрытому в секретных местах. Маскарране не копят и злорадствуют над своими накоплениями, подобно тому, как дварфы напевают над золотом; они активно используют их для покупки агентов, подкупа должностных лиц, влияния на соглашения и управления народом. Клерики работают за сценой для достижения таинственных целей. Они могут предпринимать несколько попыток совершенно спокойно, пока не станет слишком очевидным, что кто-то стоит позади. Преимущество таких закаленных заговорщиков в том, что многие легковверные думают, что Маск мертв и его поклонение уменьшилось до рассеянных культов.

Изо дня в день маскарране обычно строят свои заговоры и обеспечивают поддержку и сбор десятины от индивидуальных воров и воровских гильдий. Каждый храм имеет свою политику в отношении неприсоединившихся воров. Некоторые обеспечивают помощь, но тайно сообщают местной гильдии, другие отказываются помогать и сообщают, третьи помогают в любом случае и никому не сообщают. Маскарране стремятся держаться скрыто, иногда оказывая услуги в подземных святинях под местной воровской гильдией. В областях с единственной сильной гильдией храм обычно соединяется с залом гильдии через подземные туннели или канализацию. В больших городах с конкурирующими гильдиями храм признается всеми сторонами как нейтральная земля. Центральный Алтарь Божества под Маской - всегда массивный каменный блок с маской из черного бархата, меха или шелка, парящей над ним или в виде настенной мозаики позади него, инкрустированной драгоценными камнями.

Церемониальное платье маскарран состоит из туники и брюк в красочном разноцветии. Туники имеют раздутые рукава и манжеты и яркую вышивку для демонстрации богатства. Все вместе прикрывается закрытым серым плащом, которым можно закрыть цвета под ним. Маска из черной ткани носится под капюшоном. В областях, где поклонение Маску переживает особенно тяжелые времена, как символы его покровительства носят лишь серый плащ и маску. Внутри храма маски делаются из черной марли и не скрывают личности носящего; публичные маски обычно изготавливаются из плотной черной шерсти или двойного толстого шелка и покрывают большую часть лица (и бороду, если это необходимо).

Исторически церковь Маска состояла из свободно связанной сети независимых операторов, отдельных храмов и региональных организаций. Хотя эта структура существенно не изменилась, недавние перемены, перенесенные верой, побудили ведущее духовенство поработать для большего сотрудничества в пределах церкви в целом. В результате многие из секретов передаются туда, где они могут лучше всего поработать для преимуществ церкви. Это, по крайней мере сейчас, остановило потерю веры под влиянием церкви Цирика.

Маск

Жулик 20/Теневой танцор 10/Убийца 10

Средний аутсайдер (зло)

Божественный ранг: 10

Hit Dice: 20d8+140 (аутсайдер) плюс 19d10+133 (жулик) плюс 10d6+70 (бард) плюс 10d6+70 (убийца) (820 hp)

Инициатива: +24, всегда первый (+20 Ловкость, +4 Улучшенная Инициатива, Высшая Инициатива)

Скорость: 60 футов.

АС: 72 (+20 Ловкость, +10 божественный, +23 естественный, +9 отклонение)

Атаки: +4 мороза острый длинный меч скорости и +4 мороза острый длинный меч скорости +57/+57/+52 рукопашная; или заклинание +57 рукопашное касание или +70 дальнее касание.

Урон: +4 мороза острый длинный меч скорости 1d8+11 плюс 1d6 холод/15-20 и +4 мороза острый длинный меч скорости 1d8+7 плюс 1d6 холод/15-20; или заклинанием.

Лицом/досыгаемость: 5 фт до 5 фт/5 фт.

Специальные атаки: Смертельная атака (DC 39), силы домена, выдающиеся божественные способности, атака крадучись +18d6, подобные заклинаниям способности.

Специальные качества: Калечащий удар, темновидение 60 футов, защитный бросок, божественная аура (1,000 футов, DC 79), божественные иммунитеты, DR 45/+4, уклонение, сопротивление огню 30, благочестивое царство (1 миля на Внешних Планах, 1,000 футов на Материальном Plane), скрытность на виду, улучшенное уклонение, оппортунисте, смена плана по желанию, отдаленная связь 10 миль, теневая иллюзия, теневой прыжок (160 фт/день), скользкий разум, сопротивление заклинаниям 42, вызов тени (до 3,6 HD каждая), *телепорт без ошибки* по желанию, ловушки, странная увертливость (бонус Ловкости к АС, не может быть замкнут, +4 против ловушек), понимает, говорит и читает на всех языках и говорит со всеми существами в пределах 10 миль.

Спасброски: Стойкость +49, Рефлексы +62, Воля +49.

Способности: Сила 24, Ловкость 50, Телосложение 24, Интеллект 29, Мудрость 24, Харизма 29.

Навыки: Оценка +42, Баланс +77, Блеф +62, Подъем +37, Ремесло (изготовление ловушек) +46, Расшифровка Записи +57, Дипломатия +42, Поломка Устройства +39, Маскировка +62, Искусство Побег +68, Подделка +49, Сбор Информации +59, Скрытность +73, Инсинуация +51, Запугивание +43, Чувство Направления +47, Прыжок +64, Знание (религия) +38, Слушание +49, Бесшумное Движение +63 Открывание Замка +47, Исполнение +42, Очистка Карманов +44, Чтение по Губам +59, Поиск +52, Чувство Мотива +57, Обнаружение +49, Плавание +37, Кувырок +77, Использование Магического Устройства +52, Использование Веревки +73.

Умения: Настороженность, Расторопность, Слепая Борьба, Боевое Колдовство, Боевые Рефлексы, Отклонение Стрел, Увертливость, Экспертиза, Дальний Выстрел, Улучшенный Критический (длинный меч), Улучшенная Инициатива, Улучшенная Борьба Двумя Оружиями, Улучшенный Невооруженный Удар, Мобильность, Точечный Чистый Выстрел, Точный Выстрел, Быстрое Выхватывание, Быстрый Выстрел, Бег, Хватание Стрел, Быстрая Атака, Борьба Двумя Оружиями, Вихревая Атака.

Божественные иммунитеты: Урон способности, иссушение способности, кислота, холод, смертельные эффекты, болезнь, дезинтеграция, электричество, иссушение энергии, воздействующие на разум эффекты, паралич, яд, сон, ошеломление, превращение, заключение, изгнание.

Выдающиеся божественные способности: Изменить Форму, Изменить Размер, Аватар (до 5), Чувство Битвы, Божественный Взрыв (12/день, до 10 миль, 19d12), Божественная Увертливость (шанс промаха 60%), Божественный Жулик, Божественный Щит (10/день, останавливает 100 пунктов урона), Божественная Атака Крадучись, Дополнительный Домен (Зло), Сила Удачи (до 10 существ/день, +10 бонус удачи или -10 штраф удачи), Высшая Инициатива.

Силы домена: Заклинания зла накладываются с +1 к уровню заклинателя; 10/день переброска броска один раз после того, как он сделан.

Подобные заклинаниям способности: Маск использует эти способности как заклинатель 20-го уровня, кроме злых заклинаний, которая он использует как заклинатель 21-го уровня. DC спасброска - 29 + уровень заклинания. *Помощь, доспех тьмы, черный свет, богохульство, слепота/глухота, сломать зачарование, изменить себя, замешательство, создание нежити, темный заряд, осквернение, рассеивание добра, энтропийный щит, ложное видение, свобода движения, святая аура, невидимость, магический круг против добра, чудо, заблуждение, кошмар, обнаружение, затеняющая мгла, полиморф любого объекта, слово силы слепота, слово силы убить, защита от элементов, защита от добра, любопытные глаза, экран, обращение заклинаний, вызов монстра IX (только как злое заклинание), остановка времени, безобразная аура, безобразный упадок.*

Заклинания убийцы в день: 5/4/4/3; база DC = 19 + уровень заклинания.

Имущество: Маск несет *Скрытый Шептун* и *Теневой Клинок*, два +4 длинных меча со специальными способностями морозный, острый и скорость.

Уровень заклинателя: 25-й; *Вес:* 4 фнт.



Другие божественные силы

Как меньшее божество, Маск может брать 10 по любой проверке. Для Маска обычно считается 1 на бросок атаки или спасбросок и не бывает автоматических провалов. Он бессмертен.

Чувства: Маск может видеть (с нормальным видением или темновидением), слышать, касаться и чувствовать запахи на расстоянии десяти миль. Как стандартное действие, он может чувствовать что-либо в пределах десяти миль от своих прихожан, святых мест, объектов или любого места, где один из его титулов или имя произнесли за последний час. Он может расширять свои чувства на пять или менее мест сразу. Он может блокировать силу ощущения божеств своего ранга или ниже в двух или менее отдаленных местах сразу до 10 часов.

Чувство сферы: Маск чувствует любое воровство или убийство, пока рассматриваемый случай воздействует по крайней мере на пятьсот персон. Он также знает о подпольных делишках в тенях, если случай имеет подобное значение.

Автоматические действия: Маск может использовать любой навык класса жулика как свободное действие, имеет ли он разряды в нем или нет, пока DC для задачи - 20 или ниже. Маск не может делать что-либо как свободное действие, если задача была бы действием движения или частью действия движения. Он может исполнять до пяти таких свободных действий каждый раунд.

Создание Магических Изделий: Маск может создавать любой вид магических изделий, которые облегчают обман или воровство, типа *шляпы маскировки* или *колокольчика открывания*, а также любых магических изделий, связанных с тенями, пока рыночная цена предмета не превышает 30,000 gp.

Аватары

Типичный аватар Маска выглядит как сухошавый мужчина-человек, одетый в мягкий серый кожаный доспех, носящий черную маску с оттенком красного и черный плащ. Хотя некоторые мудрецы спорят, что это - его истинная или выбранная форма, он может также появляться как мягкоговорящая человеческая женщина с пылающей бледной кожей, белыми звездными огнями в глазах и с доходящими до пола темными волосами. В этой форме Маск ходит босиком и всегда окутана тенеподобным мраком. Публичная форма Маска - вечноменяющаяся - человек, халфлинг или дварф; мужчина или женщина; любого возраста, сложения и силы. Многие легенды среди планарных путешественников и священников Маска говорят о том предполагаемых столкновениях с божеством. Народ никогда не уверен, была ли та персона, которую они встретили, Маском - или это действительно был дварф Бёрлстоун Железный Кулак, как он назвался. Невзирая на форму, Маск шагает и движется беззвучно и не оставляя следов. До полного разгрома "Циринишада" одной из форм аватаров Маска был розово-красный меч *Губитель Богов*, который нес Цирик, но этот аватар был уничтожен, когда Цирик сломал меч. Маск с тех пор не показывал признаков использования подобной формы. Маск, как считают, имеет несравненную грацию и ловкость. Он может легко схватить брошенное в воздух оружие, перемахивать через пропасти, проскальзывать в маленькие окна или хвататься за крошечные выступы и исполнять различные запутанные задачи в воздухе при падении или

кувырках. Лорд Теней осторожен, даже параноидален (всегда шпионя и за преданными, и за противниками) и, похоже, никогда не теряет своего темперамента. Он всегда говорит спокойно и даже сардонически, как будто за каждой фразой скрывается насмешка.

Аватар Маска: Как Маск, кроме того, что божественный ранг 5; Инициатива +24; АС 62 (касание 44, застигнутый врасплох 62); Атака +65/+65/+60/+57/+50 рукопашная (1d8+11/15-20, +4 мороза острый длинный меч скорости) и +65/+65/+60 рукопашная (1d8+7/15-20, +4 мороза острый длинный меч скорости) или заклинание +52 рукопашное касание или +65 дальнее касание; SQ божественная аура (50 футов, DC 24), DR 40/+4, сопротивление огню 25, сопротивление заклинаниям 37; Спасброски: Стойкость +44, Рефлексы +57, Воля +44; все модификаторы навыков уменьшены на 5.

Выдающиеся божественные способности: Изменить Форму, Изменить Размер, Божественный Жулик, Божественный Щит (10/день, останавливает 50 пунктов урона), Божественная Атака Крадучись, Сила Удачи (до 5 существ/день, +5 бонус удачи или -5 штраф удачи).

Подобные заклинаниям способности: Уровень заклинателя 15-й; DC спасброска 24 + уровень заклинания. Без существенной способности Дополнительного Домена аватар Маска теряет доступ к домену Зла, к связанной силе домена и к подобным заклинаниям способностям *богохульство, создание нежити, осквернение, рассеивание добра, магический круг против добра, защита от добра, вызов монстра IX* (только как злое заклинание), *безобразная аура, безобразный упадок*.

Ми́лики (Mielikki)



Наша Леди Леса, Лесная Королева

Среднее божество

Символ: Левый профиль головы золотого синеглазого единорога

Домашний план: Дом Природы

Мировоззрение: Нейтральное добро

Сфера: Осень, дриады, существа леса, леса, рейнджеры

Прихожане: Друзиды, фей-существа, лесники, рейнджеры

Мировоззрения клериков: CG, LG, NG

Домены: Животные, Добро, Растения, Путешествие

Одобренное оружие: "Хорнблейд" (скимитар)

Ми́лики (май-*ли*-кии, *my-lee-kee*) - добродушное божество, быстрое на улыбку и уверенное в своих действиях. Она отчаянно лояльна и защищает тех, кого называет своими друзьями, но тщательно присматривается, прежде чем назвать кого-либо таковым. Хотя знает, что смерть - часть жизненного цикла, она не столь жестока, как

Силванус, и часто вмешивается, чтобы вылечить раны существ, потому что считает, что они с трудом их переносят. Ми́лики выглядит как высокая, красивая, крепкая женщина, движущаяся с гибкой грацией, одетая в кожаный доспех приглушенных зеленых и коричневых оттенков.

О церкви Ми́лики лучше всего отзываются в глухих областях, где рейнджеры - часто единственный щит против опасностей границы. Так это или нет, но большинство рассматривают скорее ее духовенство как желающее искать равноправный баланс между поселениями и сохранением природы, чем преданных Силвануса или эльфов, давно рыскающих по лесам. Кроме того, ее церковь считают необходимой для противостояния зверской дикости последователей Лорда Тварей.

Клерики, друиды и колдующие рейнджеры Ми́лики молятся о заклинаниях утром или вечером, но им требуется наблюдать и то, и другое. Они слушают и понимают шепоты леса после периода медитации и длительного самоанализа. Раз в месяц каждому клерику или друиду требуется исполнить Песню Деревьев, ритуал, призывающий дриаду или треанта, и затем служить существу, выполняя маленькие задачи в течение дня. Самые святые ритуалы церкви, называемые Четырьмя Пирами, проводятся в равноденствия и солнцестояния. Они празднуют чувственную сторону существования и включают в себя пение похвал Леди в лесных глубинах везде, где это возможно. Празднования в Зеленоотравье и в ночь Разгара Лета подобны Четырем Пирам, но также включают обряды посадок растений и Дикую Поездку, когда стада единорогов собираются и позволяют преданным ехать на их спинах по лесу. В те годы, когда Шилдмит следует за Разгаром Лета, Поездка продолжается в течение этого дня и ночи, если есть желание. Почти все клерики Ми́лики мультиклассируют как рейнджеры или (в меньшей степени) друиды. Ее друиды могут использовать доспехи и оружие, позволенные рейнджерам, не нарушая при этом свою священную присягу.

История/отношения: Ми́лики - дочь Силвануса и сестра Эльдат. Гвейрон Буреветер и Шиаллиа служат ей, а Льюру Единорог - ее верховное животное, когда она едет в битву. Ми́лики дружелюбна с Шондакулом и Латандером и выступает против злых божеств, особенно Малара, Талоса и Талоны.

Догма: Интеллектуальные существа могут жить в гармонии с дикой природой без того, чтобы требовать разрушение одного от имени другого. Обнимите дикое и не бойтесь его, ибо дикие пути - хорошие пути. Храните Баланс и изучайте скрытые пути жизни, но подчеркните положительную и превышающую природу дикого. Не позволяйте деревьям быть срубленными напрасно или лесу - быть сожженным. Живите в лесу и будьте частью леса, но не живите в бесконечной битве против леса. Защитите жизнь леса, защитите каждое дерево, сажайте вновь растения там, где смерть валит дерево и восстанавливайте естественную гармонию, которую часто разрушают лесорубы и те, кто использует огонь. Живите едиными с лесом, учите этому других и наказывайте и искореняйте тех, кто охотится ради спорта или жестокости обращается с дикими существами.

Духовенство и храмы: Клерики и друиды Ми́лики ориентированы на защиту природы (особенно леса) от сил зла и невежества. Они часто бродят среди маленьких общин, угнездившихся по краям лесов лесов, и великих, и маленьких, ободряя жителей заботиться о деревьях и уважать их и жизнь под их сенью. Они стараются предотвратить дальнейшее вторжение цивилизации в остающиеся великие леса, обучая осторожному лесному земледелию. Когда призваны, они при необходимости защищают деревья силой оружия. Рейнджеры веры защищают и поддерживают духовенство Эльдат и Силвануса и помогают Арфистам в защите, возобновлении и даже распространении леса и лесной жизни. Они противостоят

тем, кто использует огненную магию (особенно Красным Волшебникам), и поощряют и городской, и фермерский народ смотреть на леса как на приятные убежища для возобновления и наслаждения естественной красотой, а не как на смертельно дикие места, которых нужно бояться и против которых следует бороться. Члены церкви Милики широко распространены и редко собираются большими группами в течение любого отрезка времени. Храмов Лесной Королевы немного; большинство поклонений проводится на полянах или в маленьких святынях. Храмы всегда включают маленькую группу деревьев, если не строятся фактически в рощах. Большинство имеют по крайней мере один дуб, который служит и алтарем, и домом дриады. Маленькие лесные существа всегда приветствуются в таких домах для поклонения, и многие живут там круглый год.

Миликанская церемониальная одежда состоит из брюк, коричневых ботинок, короткого капюшона (сотканного дриадами из шелка паука и окрашенного естественным красителем) и табарда, с длинными рукавами зимой и без рукавов летом. Капюшоны покрывают доспехи (как правило, цепную кольчугу) во время войны. Цвета меняются с сезонами, каждый сезон имеет базовый и акцентирующий цвета. Зима белая с зеленым акцентом, весна зеленая с желтым акцентом, лето желтое с красным акцентом, и осень красная с белым акцентом. Голова единорога Милик, вырезанная из слоновой или простой кости или вышитая серебряной нитью, всегда носится над сердцем.

Во многом подобно Арфистам, церковь Милики не имеет никакой формальной иерархии, но вместо этого возглавляется большинством старшего духовенства веры. Старшие клерики, друиды и рейнджеры собирают вокруг себя сеть союзнических индивидуумов, делящихся информацией и сходящихся для достижения целей церкви. В недавние годы церковь организовалась в три отрасли: Деревья Сердца (дриады и треанты), Руки Леса (клерики и друиды) и Иглы (рейнджеры). Милики продиктовала это для гарантирования длительной живучести веры и сохранения древних путей леса.

Милики

Рейнджер 20/Друид 20

Средний аутсайдер (добро)

Божественный ранг: 13

Hit Dice: 20d8+140 (аутсайдер) плюс 20d10+140 (рейнджер) плюс 20d8+140 (друид) (940 hp)

Инициатива: +19, всегда первая (+15 Ловкость, +4 Улучшенная Инициатива, Высшая Инициатива)

Скорость: 60 футов.

АС: 73 (+15 Ловкость, +13 божественный, +26 естественный, +9 отклонение)

Атаки: +5 защиты святой острый могучего раскола скимитар +63/+58/+53/+48 рукопашная и +5 защиты святой острый могучего раскола скимитар +63/+58 рукопашная; или +4 скорости могучий композитный длинный лук (+8 бонус Силы) с +5 стрелами +79/+79/+74/+69/+64 дальнбойная; или заклинание +61 рукопашное касание или +68 дальнейшее касание.

Урон: +5 защиты святой острый могучего раскола скимитар 1d6+13/15-20 и +5 защиты святой острый могучего раскола скимитар 1d6+9/15-20; или +4 скорости могучий композитный длинный лук (+8 бонус Силы) с +5 стрелами 1d8+18/x3; или заклинанием.

Лицом/досягаемость: 5 фт до 5 фт/5 фт.

Специальные атаки: Силы домена, выдающиеся божественные способности, подобные заклинаниям способности.

Специальные качества: Тысяча лиц, животный компаньон (до 20 HD), божественная аура (1,300 футов, DC 32), божественные иммунитеты, DR 48/+4, одобренные враги (нежить +5, меняющие форму +4, драконы +3, гиганты +2, твари +1) сопротивление огню 33, благочестивое царство (10 миль на Внешних Планах, 1,300 футов на Материальном Плана), чувство природы, смена плана по желанию, отдаленная связь 13 миль, сопротивление соблазну природы, спонтанное наложение божественных заклинаний, сопротивление заклинаниям 45, телепорт без ошибки по желанию, бесконечное тело, бесследный шаг, понимает, говорит и читает на всех языках и говорит со всеми существами в пределах (божественный ранг) миль, иммунитет к яду, дикая форма (Крошечное, Маленькое, Среднее, Большое, Огромное или ужасное животное 5/день, элементал 3/день), шаг лесистой местности.

Спасброски: Стойкость +52, Рефлексы +60, Воля +60.

Способности: Сила 26, Ловкость 40, Телосложение 24, Интеллект 24, Мудрость 40, Харизма 29.

Навыки *: Животное Сочувствие +65, Подъем +57, Концентрация +64, Ремесло (изготовление луков) +66, Дипломатия +39, Приручение Животного +85, Излечение +72, Скрытность +62, Чувство Направления +74, Прыжок +57, Знание (природа) +83, Знание +41 (религия), Поездка (лошадь) +70, Поиск +54, Обнаружение +62, Плавание +67, Использование Вербки +62, Знание Дикой Местности +114.

* Всегда получает 20 по проверкам.

Умения: Слепая Борьба, Боевое Колдовство, Боевые Рефлексы, Создание Магического Оружия и Доспехов, Создание Чудесного Предмета, Создание Портала, Увертливость, Экспертиза, Дальний Выстрел, Улучшенный Критический (скимитар), Улучшенная Инициатива, Улучшенная Борьба Двумя Оружиями, Написание Руны, Мобильность, Точечный Чистый Выстрел, Выстрел на Бегу, Быстрая Атака, Прослеживание, Фокус Оружия (композитный длинный лук), Фокус Оружия (скимитар), Вихревая Атака.

Божественные иммунитеты: Урон способности, иссушение способности, кислота, холод, смертельные эффекты, болезнь, дезинтеграция, электричество, иссушение энергии, воздействующие на разум эффекты, паралич, яд, сон, ошеломление, превращение, заключение, изгнание.

Выдающиеся божественные способности: Изменить Размер, Аватар (до 10), Призыв Существ (до 13 единорогов, служащих одновременно, каждый до 13 HD), Командование Растениями 13-мильный радиус, Божественная Стрельба из Лука 130 футов, Божественный Взрыв (12/день, до 13 миль, 22d12 пунктов урона), Божественный Рейнджер, Божественный Щит (10/день, останавливает 130 пунктов урона), Божественный Фокус Навыка (Знания Дикой Местности), Дополнительный Домен (Путешествие), Вырастить Существо (животные, до 13 существ/день), Разум Твари (пробуждение [до 13 существ/день] или дремота [DC Стойкости 32]), Сила Природы (13-мильный радиус, продолжительность - концентрация + до 13 минут), Говорить с Существом (животные), Большой Шаг (до 13 существ/день), Высшая Инициатива.

Силы домена: 13/день использование животной дружбы; заклинания добра накладываются с +1 к уровню заклинателя; 13/день упрек или командование растительными существами; свобода движения 13 раундов/день.

Подобные заклинаниям способности: Милика использует эти способности как заклинатель 23-го уровня, кроме заклинаний добра, которые она использует как заклинатель 24-го уровня. DC спасброска - 32 + уровень заклинания. *Помощь, животные формы, оболочка антижизни, астральная проекция, кожа-кора, барьер клинков, успокоить животных, изменить посох, командование растениями, общение с природой, контроль растений, ползучая погибель, дверь измерений, рассеивание зла, доминирование над животным, запутывание, быстрое отступление, нахождение пути, полет, смелое животное, святая аура, святая улыбка, святой оберег, нахождение объекта, магический круг против зла, фазовая дверь, рост растений, защита от зла, отразить паразитов, отразить дерево, ползун, смена формы, вызов монстра IX* (только как доброе заклинание), *телепорт без ошибки, стена шипов.*



Заклинания друида в день: 6/9/9/8/8/8/7/7/6/6 ; база DC = 25 + уровень заклинания

Заклинания рейнджера в день: 7/7/7/6; база DC = 25 + уровень заклинания.

Имущество: Милика несет два скимитара, оба называемые *Хорнблейдами* ("Клинок Рога"). Каждый из них - +5 *скимитар* со специальными способностями защита, святой, острый и могучий раскол.

Уровень заклинателя: 25-й; *Вес:* 4 фнт.

Милика также несет *Хартсонг* ("Песня Рогача"), +5 *могучий композитный длинный лук* (+8 бонуса Силы) со специальной способностью скорости. *Уровень заклинателя:* 25-й; *Вес:* 3 фнт.

Другие божественные силы

Как промежуточное божество, Милика автоматически получает результат броска 20 по любой проверке. Для нее обычно считается 1 на бросок атаки или спасбросок и не бывает автоматических провалов. Она бессмертна.

Чувства: Милика может видеть, слышать, касаться и чувствовать запах на расстоянии тринадцати миль. Как стандартное действие, она может чувствовать что-либо в пределах тринадцати миль от своих прихожан, святых мест, объектов или любого места, где один из ее титулов или имя произнесли за последний час. Она может расширять свои чувства на десять или менее мест сразу. Она может блокировать силу ощущения божеств своего ранга или ниже в двух или менее отдаленных местах сразу до 13 часов.

Чувство сферы: Милика чувствует любой случай, происходящий в пределах лесов Фаэруна, в тот момент, когда он

происходит, и сохраняет чувство на тринадцать десятидневков после того, как этот случай произойдет. Аналогично, она знает о любом акте ограбления или угрозы ограбления леса.

Автоматические действия: Милика может использовать Животное Сочувствие, Скрытность, Знание (природа), Слушание, Поиск, Обнаружение или Знания Дикой Местности как свободное действие, если DC задачи - 25 или ниже. Милика не может делать что-либо как свободное действие, если задача была бы действием движения или частью действия движения. Она может исполнять до десяти таких свободных действий каждый раунд.

Создание Магических Изделий: Милика может создавать любой вид магических изделий, сделанных по крайней мере частично из естественных объектов, а также любое оружие и доспехи, пока рыночная цена предмета не превышает 200,000 gp.

Аватары

Милика всегда идет по воздуху. Ее беззвучные ноги никогда не касаются земли, так что они не оставляют никаких следов. Она предпочитает появляться как Высший Рейнджер - высокая, красивая, крепкая женщина, движущаяся с гибкой грацией, одетая в кожаный доспех, используемый многими рейнджерами. Ее одежда имеет приглушенные оттенки зеленого и коричневого, ее каштановые волосы свободно падают на плечи и по спине, а ее глаза - большие, глубокие карие озера. Милика может также появляться как Лесная Королева, молодая дева с листьями и золотым мхом в волосах. В этой форме она идет по воздуху, одетая в зелено-желтые одежды и окруженная летними певчими птицами. Голос Милики - низкое, богатое мурлыканье в любой форме, которую она принимает. Раньше она иногда появлялась с рогами оленя, растущими из ее лба, или медленно выращивала их, когда на нее смотрит смертный. (Однако, поскольку Бешаба начала использовать черные рога в качестве своего символа, Милика почти прекратила эту практику). Иногда Леди Леса едет в битву на Льюру (или на ее аватаре).

Аватар Милики: Как Милика, кроме того, что божественный ранг 6; AC 59 (касание 40, застигнутый врасплох 44), Атака +56/+51/+46/+41 рукопашная (1d6+13/15-20, +5 защиты святой острый могучего раскола *скимитар*) и +56/+51 рукопашная (1d6+9/15-20, +5 защиты святой острый могучего раскола *скимитар*) или +72/+72/+67/+62/+57 дальнобойная (1d8+18/x3, +4 скорости *могучий композитный длинный лук* [+8 бонус Силы] с +5 *стрелами*) или заклинанием, +54 рукопашное касание или +61 дальнее касание; SQ божественная аура (600 футов, DC 25), DR 41/+4, сопротивление огню 26, сопротивление заклинаниям 38; Спасброски: Стойкость +45, Рефлексы +53, Воля +53; Знание Дикой Местности +100; все остальные модификаторы навыков уменьшены на 7.

Выдающиеся божественные способности: Изменить Размер, Призыв Существ (до 6 единорогов, служащих одновременно, каждый до 6 HD), Командование Растениями 6-мильный радиус, Божественная Стрельба из Лука 60 футов, Божественный Щит (10/день, останавливает 60 пунктов урона), Божественный Фокус Навыка (Знания Дикой Местности), Дополнительный Домен (Путешествие), Говорить с Существом (животные).

Подобные заклинаниям способности: Уровень заклинателя 16-й, или 17-й для заклинаний добра; DC спасброска 25 + уровень заклинания.

Мистра (Mystra)



Леди Тайн, Мать Всей Магии

Великое божество

Символ: Круг из семи сине-белых звезд с красной мглой, текущей из центра

Домашний план: Сердце Двеомера

Мировоззрение: Нейтральное добро

Сфера: Магия, заклинания, Плетение

Прихожане: Эльфы, полуэльфы, инкантатрикс, мистические странники, колдуны, танцоры заклинаний, передающие огонь заклинаний, волшебники

Мировоззрения клериков: CG, LE, LG, LN, NG

Домены: Добро, Иллюзия, Знание, Магия, Руна, Заклинание

Одобренное оружие: Семь кружащихся звезд (сюрикен)

Мистра (*мисс-трах, miss-trah*) обеспечивает Плетение и близка к нему, по сути являясь его воплощением. Плетение - проводник, позволяющий смертным заклинателям и изготовителям магического получать доступ к сырой силе, которая является магией. Мистра - также божество тех возможностей, которые может вызвать магия, что делает ее самым мощным из существ, связанных с Торилом. Хотя она предпочитает добро, она узнала, что в качестве божества магии должна сохранять Баланс. Хотя она может предотвращать создание новых заклинаний и магических изделий, противостоящих ее философии, она редко делает это, если они не угрожают Плетению или магии вообще. Мистра выглядит как красивая человеческая женщина с темными гладкими волосами и сияющей кожей.

Церковь Мистры очень мощна по всему Фаэруну и имеет множество сторонников среди народных масс. Учитывая большое количество волшебников и колдунов среди набожных прихожан Леди Тайн, вера несомненно самая мощная на всем Фаэруне. Последователи Мистры потеряли много влияния начиная со Времени Неприятностей, когда магия взбесилась и причинила великие разрушения. Действия божества в течение прошлого десятилетия всего лишь привели больше прихожан, особенно злых волшебников и колдунов, в руки Шар.

Клерики Мистры выбирают одно время дня или ночи, чтобы последовательно молиться о заклинаниях. Они празднуют 15-й день Марпенота, годовщину возвышения нынешней Мистры из ее смертной формы, но в остальном имеют немного связанных с календарем ритуалов, больше сосредотачиваясь на персональном стиле поклонения. Для некоторых набожных тайных заклинателей это никогда не выходит за рамки шепота молитвы с каждым заклинанием, которое они читают, а некоторые думают о моральных последствиях его использования. Две церемонии, имеющие огромное персональное значение - Звездный Полет и Огонь Мага. Первая сосредотачивается на заклинании *полета*, позволяющего полет до тех пор, пока звезды видны на небе. Это часто используется как инициирование, когда индивидуум присоединяется к церкви Мистры, или в праздновании при венчании двоих прихожан. Во время Огня Мага великая магическая сила струится по телу, сверкающему в мерцании синего огня, разливающегося очищением и обновлением. Гимн Леди - торжественный ритуал, исполняемый главным образом на похоронах. Пока живущее духовенство читает панихиду, возникают видения мертвых магов и мистранских клериков; Мистра часто дает при этом свое руководство. Клерики Мистры обычно мультиклассируют как тайные приверженцы, хранители двеомеров (см. Главу 4), колдуны или волшебники.

История/отношения: Мистра - третье божество, удерживающее положение Леди Тайн и Матери Всей Магии, начиная с возвышения Нетерила. Первой была Мистрил, погибшая при спасении Плетения от высокомерия архиволшебника-нетереза Карсуса. Вторая Леди Тайн была первой, создавшей Избранных Мистры, включая Эльминстера, Келбена и Семь Сестер. Она умерла от рук Хелма в течение Времени Неприятностей при попытке возвратиться на планы. В конце Кризиса Аватаров смертная волшебница по имени Миднайт ("Полночь") приняла имя своей предшественницы, поднявшись к божественности. Подобно Цирику и Келемвору, новой Мистре потребовалось некоторое время, чтобы вжиться в роль божества. В течение десятилетия она во многих случаях билась против своего старого врага Цирика и на какое-то время отказала в использовании магии и божествам, и смертным. Однако с тех пор она, похоже, поняла свою роль стража Баланса и беспристрастного арбитра Плетения.

Общепринятый советник Мистры - Азут, хотя Лорд Заклинаний менее близок с ней, чем с предыдущей Леди Тайн. Саврас и Велшарун, таким образом также косвенно отвечающие перед Мистрой, служат Азуту. Мать Всей Магии поддерживает тесные союзы с божествами знаний, типа Огмы, Денейра и Милила, а также с божествами магии других пантеонов, включая Кореллона Ларетиана, Изис и Тота. Хотя она все еще страстно ненавидит Цирика и смотрит на возвращение Бэйна с расцветающей ненавистью, главный антагонист Мистры - Шар. Шар давно уже тайно создала Теневое Плетение в ответ на создание Селунэ Мистрил и Плетения (во что Шар также неосторожно сделала свой вклад). Мистра видит в действиях Шар прямую угрозу своей сфере и серьезную опасность для целостности Плетения, так что ее связи с Селунэ сильны и растут. Цель Мистры - в конечном счете включить Теневое Плетение в свою собственную сферу, даже если это означает пожертвовать своими последними остатками человечности и свойственного совершенства и поглотить больше тьмы, которая и есть Шар.

Догма: Любите магию для себя. Не обращайтесь с ней как с оружием, чтобы изменить мир по своей Воле. Истинная мудрость знает, когда не следует использовать магию. Стремитесь использовать магию все меньше, поскольку ваши силы развиваются, часто угроза или обещания ее использования опережают ее фактическую работу. Магия - Искусство, Дар Леди, и те, кто владеют ей - чрезвычайно привилегированны. Помня это, держитесь подобострастно, а не гордо. Используйте Искусство ловко и эффективно, а не небрежно и опрометчиво. Стремитесь всегда изучать и создавать новую магию.

Духовенство и храмы: Мистранское духовенство упорно трудится для сохранения всех магических знаний, чтобы магия могла процветать в будущем независимо от того, что случится с мыслящими расами Фаэруна или с силами планов. Они поддерживают секретные библиотеки, частные убежища, хорошо охраняемые научно-исследовательские лаборатории и маленькие скрытые притоны. Мистране также находят существ, квалифицированных в использовании заклинаний, и продолжают наблюдать за поведением индивидуумов, для которых вероятно стать важными владеющими магией.

Духовенство активно разыскивает источники старой магии, часто в гробницах и опасных руинах - даже личей. Они считают более критичным знать о точном местонахождении артефактов и изделиях магической силы, чем обладать ими, но везде, где возможно, они работают для того, чтобы вырвать контроль над такими вещами у настойчиво злых, безответственных и ненадежных. Хотя некоторые из клериков Мистры следуют учению старшего, законно-нейтрального воплощения божества, большинство сменили мировоззрение в соответствии с ее текущим воплощением или покинули веру. Все духовенство Мистры, как ожидается, изобретет свою собственную новую магию (будут ли это заклинания или изделия) после получения достаточного опыта. Таким образом, магическое изучение остается растущим и ярким, а магия - удобным инструментом для правителей и инженеров для приручения Фаэруна, при этом оставаясь чем-то удивительным.

Храмы Мистры могут быть почти любого размера и стиля; некоторые святыни - естественные пещеры или гроты. Все они живут произведением искусства - или, скорее, Искусства - возведенные магией и окутанные бесчисленными заклинаниями. Большинство их наполнены магическими изделиями, многие из которых имеют скорее эзотерический, чем практический характер. Многие имеют открытый центральный внутренний двор, в котором проводятся ежедневные службы и из которого можно по ночам видеть звезды или их магическое представление. Меньшие дома размещают библиотеки магических знаний или служат цехами и лабораториями для экспериментирования в Искусстве. Места, посвященные божеству, усилены Плетением для увеличения силы накладываемых заклинаний. Любое заклинание, наложенное в их пределах клериками, может получать выгоду одного метамагического умения без необходимости занимать ячейку заклинания более высокого уровня; выгода заканчивается, если получатель покидает местоположение храма.

Церемониальная одежда клериков-мистран состоит из простых синих роб, иногда отороченных белым, завершаемых плащом глубоко-синего цвета в более холодном климате. Требуется некий синий головной убор, хотя он может варьироваться от простой тюрбеты в академических орденах Севера Побережья Меча до широкополых декоративных шляп и шлемов в южных землях.

Символом Мистры до Времени Неприятностей была сине-белая звезда, но используются и старые, и новые символы. Мистранские клерики очень терпимы к старшим поклоняющимся Мистре, поскольку они чувствуют, что продвижение приходит лишь от познания прошлого. Они позволяют стоять старым символам веры, но при создании новых символов они всегда используют новый символ своего божества.

Все владеющие магией и искатели тайных знаний любой расы приветствуются на службе Мистре. Иерархия мистранской веры широка и различна, разделяясь на ордена, концентрирующиеся на одной из форм магической энергии. Отношения между различными орденами и подгруппами веры очень хорошие. И божественные, и тайные заклинатели наполняют свои ряды без оглядки на уровень или происхождение. Общее правило мистранской веры - талант и способности перевешивают социальный ранг или легендарные умения.

Церковь также поддерживает благородное общество паладинов, маленький орден рейнджеров и собрания бардов. Рыцари Мистического Огня часто сопровождают членов духовенства на заданиях по поиску утерянных запасов древней магии. Эти паладины также формируют кадры для лидеров маленьких групп вооруженных сил, охраняющих большие храмы и цеха Мистры. Рейнджеры, известные как Орден Метеора, служат для церкви разведчиками дальнего действия и шпионами. Они также разбираются с магическими угрозами против естественного порядка вещей, типа ослабленных извергов и существ, рожденных безответственным магическим экспериментированием. Барды Детей Звездной Иглы часто работают для церкви как сборщики информации и сплетники или проводят время в библиотеках, раскапывая магические знания и сохраняя их для потомства. Некоторые члены Звездной Иглы - Арфисты.

Мистра

Волшебник 20/Мастер знаний 10/Архимаг 5/Клерик 20

Средний аутсайдер (добро)

Божественный ранг: 18

Hit Dice: 20d4+140 (боец) плюс 10d4+70 (мастер знаний) плюс 5d4+35 (архимаг) плюс 20d8+140 (клерик) (685 hp)

Инициатива: +9

Скорость: 60 футов.

АС: 78 (+9 Ловкость, +18 божественный, +31 естественный, +10 отклонение)

Атаки *: +5 *острый расстояния возвращающийся шокирующий хранения заклинаний сюрикен* +56 дальнобойная; или заклинание +53 рукопашное касание или +55 дальнее касание.

* Всегда получает 20 на броски атаки и броски для проверки критического попадания.

Урон *: +5 *острый расстояния возвращающийся шокирующий хранения заклинаний сюрикен* 13 плюс 1d6 электричество/19-20; или заклинанием

* Всегда наносит максимальный урон (сюрикен 13 пунктов плюс 6 пунктов электричеством). **Лицом/досягаемость:** 5 фт до 5 фт/5 фт.

Специальные атаки: Тайный огонь (600 футов, 5d6+1d6/уровень заклинания), силы домена, выдающиеся божественные способности, подобные заклинаниям способности, изгнание нежити 13/день.

Специальные качества: Применимое знание, тайная досягаемость, бонусные языки (2), божественная аура (18 миль, DC 38), божественные иммунитеты, DR 53/+4, фамильяр (кошки), сопротивление огню 58, благочестивое царство (100 миль на Внешних Планах, 1,800 футов на Материальном Пlane), великие знания, мгновенное мастерство (подделка), знания +72, знания истинной выносливости, мастерство контрзаклинания, мастерство элементов, мастерство формирования, болше новооткрытых тайн, новооткрытые тайны, *смена плана* по желанию, отдаленная связь 18 миль, спонтанное наложение божественных заклинаний, сопротивление заклинаниям 70, *телепорт без ошибки* по желанию, истинные знания, понимает, говорит и читает на всех языках и говорит со всеми существами в пределах 18 миль.

Спасброски *: Стойкость +49, Рефлексы +50, Воля +62.

* Всегда получает 20 на спасбросках.

Способности: Сила 24, Ловкость 28, Телосложение 24, Интеллект 45, Мудрость 40, Харизма 30.

Навыки *: Алхимия +58, Оценка +58, Концентрация +85, Ремесло (переплет) +80, Ремесло (каллиграфия) +72, Ремесло (огранка) +72, Ремесло (обработка металлов) +64, Ремесло (резьба по камню) +64, Ремесло (резьба по дереву) +64, Дипломатия +54, Поломка Устройства +36, Подделка +39, Излечение +69, Знание (тайны) +95, Знание (география) +69,

Знание (история) +69, Знание (природа) +69, Знание (знать и королевская семья) +69, Знание (планы) +69, Знание (религия) +55, Слушание +34, Поездка (лошадь) +28, Наблюдение +93, Поиск +36, Колдовство +97, Обнаружение +34.

* Всегда получает 20 по проверкам.

Умения: Сварить Зелье, Боевое Колдовство, Создание Магического Оружия и Доспехов, Создание Палочки, Создание Посоха, Создание Портала, Создание Чудесного Предмета, Создание Жезла, Усиление Заклинания, Увеличение Заклинания, Продление Заклинания, Сковать Кольцо, Усиление Заклинания, Написание Руны, Максимизирование Заклинания, Стойкое Заклинание, Ускоренное Заклинание, Написание Свитка, Тихое Заклинание, Фокус Навыка (Знание [тайны]), Фокус Навыка (Колдовство), Фокус Заклинания (Предсказание), Фокус Заклинания (Воплощение), Мастерство Заклинания, Проникновение Заклинания, Одаренное Колдовство.

Божественные иммунитеты: Урон способности, иссушение способности, кислота, холод, смертельные эффекты, болезнь, дезинтеграция, электричество, иссушение энергии, воздействующие на разум эффекты, паралич, яд, сон, ошеломление, превращение, заключение, изгнание.

Выдающиеся божественные способности: Изменить Действительность (DC спасброска 48 для дублирования заклинаний и временных немагических объектов за последние 18 дней, временных магических изделий или существ за последние 18 часов), Изменить Размер, Тайное Мастерство, Автоматическая Метамагия (Неподвижное Заклинание), Аватар (до 10), Чистовидение 18 футов, Создание Артефакта, Создание Великого Объекта (до 180 фунтов полный вес или до 360 кубических футов объемом), Создание Объекта (до 90 фунтов полный вес или до 180 кубических футов объемом), Отвергание Плетения+, Божественный Взрыв (13/день, до 18 миль, 28d12 пунктов урона), Божественное Создание (до 1,800 фунтов полный вес или до 360 кубических футов объемом), Божественный Щит (10/день, останавливает 180 пунктов урона), Божественное Колдовство, Дополнительный Домен (Добро), Дополнительный Домен (Иллюзия), Дополнительный Домен (Руна), Увеличенное Сопротивление Энергии (огонь), Увеличенное Сопротивление Заклинаниям, Мгновенное Контрзаклинание, Узнать Секреты (DC Воли 38), Видение Магии, Спонтанные Заклинания Волшебника. +Уникальная способность, описанная ниже.

Силы домена: Заклинания добра накладываются с +1 к уровню заклинателя; заклинания иллюзий накладываются с +1 к уровню заклинателя; заклинания предсказания накладываются с +1 к уровню заклинателя; использует устройства завершения заклинания или переключения заклинания как волшебник 45-го уровня.

Подобные заклинаниям способности: Мистра использует эти способности как заклинатель 28-го уровня, кроме заклинаний предсказания, добрых заклинаний и заклинаний иллюзии, которые она использует как заклинатель 29-го уровня. DC спасброска - 38 + уровень заклинания. *Помощь, антиматическое поле, любое-заклинание, барьер клинков, сломать зачарование, яснослышание/ясновидение, обнаружение секретных дверей, обнаружение мысли, различить местоположение, рассеивание зла, рассеивание магии, смещение, предсказание, мгновенный вызов Дравмийи, стирание, взрывчатые руны, нахождение пути, предвидение, глиф оберега, великое любое-заклинание, великий глиф оберега, святая аура, святой удар, святое слово, идентификация, наполнить способностью заклинания, знания легенд, меньшее планарное связывание, ограниченное желание, доспех мага, магический круг против зла, малое изображение, заблуждение, дизъюнкция Мордекайнена, необнаружимая аура Нистула, устойчивое изображение, призрачный убийца, проекция, защита от зла, защита от заклинаний, мнемонический зачарователь Рари, экран, секретная страница, тишина, тихое изображение, сопротивление заклинаниям, обращение заклинаний, вызов монстра IX (только как доброе заклинание), символ, круг телепортации, истинное видение, сверхъестественность.*

Заклинания клерика в день (уровни 0-15): 6/10/10/10/9/8/8/7/7/3/3/2/2/2/2; база DC = 27 + уровень заклинания или 29 + уровень заклинания для заклинаний предсказания и воплощения.

Заклинания волшебника в день (уровни 0-17): 4/10/10/8/8/8/2/5/6/6/6/3/3/3/3/2/2/2/2 ; база DC = 30 + уровень заклинания или 32 + уровень заклинания для заклинаний предсказания и воплощения.

+ **Отвергание Плетения** (уникальная существенная божественная способность): Мистра имеет силу отвергнуть любому существу, смертному или божественному, способность доступа к Плетению. Если она пожелает сделать это, существо под воздействием не может использовать любое заклинание или подобную заклинанию способность, пока Мистра желает блокировать его доступ к Плетению. Эта способность не оказывает никакого эффекта на способность доступа существа к Теневому Плетению.

Имущество: Мистра несет +5 *сюрикены* со специальными способностями расстояния, острый, возвращающий, шокирующий и хранения заклинаний.

Уровень заклинателя: 25-й; *Вес:* 1/10 фнт.



Другие божественные силы

Как великое божество, Мистра автоматически получает лучший возможный результат на любой бросок, который она делает (включая броски атаки, броски урона и спасброски). Она бессмертна.

Чувства: Мистра может видеть, слышать, касаться и чувствовать запах на расстоянии восемнадцати миль. Как стандартное действие, она может чувствовать что-либо в пределах восемнадцати миль от своих прихожан, святых мест, объектов или любого места, где один из ее титулов или имя произнесли за последний час. Она может расширять свои чувства на двадцать или менее мест сразу. Она может блокировать силу ощущения божеств своего ранга или ниже в двух или менее отдаленных местах сразу до 18 часов.

Чувство сферы: Мистра чувствует работу Искусства, влекущую Плетение (то есть любое заклинание, подобную заклинанию способность или функционирование магического изделия, которые не вовлекают Теневое Плетение), за восемнадцать десятидневов прежде, чем это случится, и сохраняет чувство на восемнадцать десятидневов после того, как этот случай произойдет. Аналогично, она знает о создании любого нового заклинания или магического изделия.

Автоматические действия: Мистра может использовать Алхимию, Ремесло (переплет), Ремесло (каллиграфия), Ремесло (огранка), Ремесло (обработка металлов), Ремесло (резьба по камню), Ремесло (резьба по дереву), Знание (тайны), Наблюдение или Колдовство как свободное действие, если DC задачи - 30 или ниже. Она может исполнять до двадцати таких свободных действий каждый раунд.

Создание Магических Изделий: Мистра может создавать любой вид магических изделий.

Аватары

Мистру большинство смертных ранее видели лишь как радужный блуждающий огонек. Новая инкарнация Мистры (Миднайт) предпочитает появляться как красивая человеческая женщина с темными гладкими волосами и сияющей кожей. Она носит простые, но изящные одежды мрачных цветов из прекраснейшего тяжелого шелка, и украшенный драгоценностями корсет, кажущийся паутиной. Этот корсет символизирует магическое Плетение, над которым властвует Мистра.

Аватар Мистры: Как Мистра, кроме того, что божественный ранг 9; AC 60 (касание 38, застигнутый врасплох 51), Атака +47 дальнобойная (13/19-20, +5 *острый расстояния возвращающийся шокирующий хранения заклинаний сюрикен*) или заклинание, +44 рукопашное касание или +46 дальнее касание; SQ божественная аура (900 футов, DC 29), DR 44/+4, сопротивление огню 49, сопротивление заклинаниям 41; Спасброски: Стойкость +40, Рефлексы +41, Воля +53; все модификаторы навыков уменьшены на 9.

Выдающиеся божественные способности: Изменить Действительность (DC спасброска 39 для дублирования заклинаний и временных немагических объектов за последние 9 дней, временных магических изделий или существ за последние 9 часов), Тайное Мастерство, Отвергание Плетения+, Божественный Щит (10/день, останавливает 90 пунктов урона), Божественное Колдовство, Дополнительный Домен (Добро), Дополнительный Домен (Иллюзия), Дополнительный Домен (Руна), Мгновенное Контрзаклинание, Видение Магии, Спонтанные Заклинания Волшебника.

Подобные заклинаниям способности: Уровень заклинателя 19-й, или 20-й для заклинаний предсказания, добрых заклинаний и заклинаний иллюзий; DC спасброска 29 + уровень заклинания.

Огма (Oghma)



Лорд Знания, Переплетчик-Того-Что-Известно

Великое божество

Символ: Чистый свиток

Домашний план: Дом Знаний

Мировоззрение: Нейтральное

Сфера: Барды, вдохновение, изобретение, знание

Прихожане: Художники, барды, картографы, изобретатели, мастера знаний, мудрецы, ученые, писцы, волшебники.

Мировоззрения клериков: Любые

Домены: Зачарование, Знание, Удача, Путешествие, Обман

Одобренное оружие: "Смертельный Удар" (длинный меч)

Последователи Огмы (*ogg-mah*, *ogg-mah*) рассказывают интересную историю о самых ранних днях бытия. Вскоре после того, как Шар и Селунэ создали Торил и родилась Чонти, всемирный дух оживления, в мир из отдаленного царства пришел путешественник. Он наткнулся на хаотический пейзаж неясных, бесформенных концепций, тоскующих по основательности. Каждой из этих концепций он дал имя, которое определило их в подступающей вечности. Такова была сила этих названий, что концепции превзошли свое неуловимое существование, связавшись с физическими формами материального мира. Таким образом Огма, Переплетчик-Того-Что-Известно, дал хаосу порядок и занял достойное место среди старейших божеств Торила.

Доминион Огмы над царством идей продолжается и по сей день. Лорд Знания судит все идеи, решая, можно ли позволить им распространяться или они должны умереть вместе со своим создателем. В этом отношении Переплетчик дает немало предостережений по опыту бесчисленных веков, тяжестью лежащих на его сердце. Он предпочитает доктрину идеологического консерватизма, надеясь, что никакая новая мысль не разрушит тонкий баланс, который он возвращал с начала времен. Несмотря на это, Огма источает внешне веселое поведение, используя свою симпатичную внешность, квалифицированное дебатирование и несравненное очарование, чтобы поколебать даже самых горячих противников в сторону своего мышления. Радикальные божества типа Латандера и Ллииры, часто выступающие против твердой приверженности Огмы статус-кво, рассматривают его торжественные речи как закостенелые и управляемые. Тем не менее все, кроме самых мерзких и невзлюбивших, ценят прекрасные переливы его голоса и его тонкую, квалифицированную игру на яргинге (тип гитары). Легендарные музыкальные навыки Огмы и его сердечность определяют впечатления смертных от божества. Он - покровитель бардов, и большинство рассматривает его как источник творческого вдохновения и защитника

накопленных знаний. Обслуженный мудрецами, волшебниками, бардами и любым, кто основывает свою жизнь на обмене знаниями или песне, Огма почитается членами всех рас, социальных классов и убеждений.

Клерики Огмы молятся о заклинаниях утром. Каждый день они исполняют два ритуала, известных как Краеугольные Камни Дня. Первый, Переплет - утренняя церемония написания мистических символов во время тихой молитвы. Второй, известный как Соглашение - вечерний ритуал, делящийся работами мудрости, песней новыми знаниями. Клерики отмечают Разгар Лета и Шилдмит как церковные праздники, так как эти случаи по традиции отмечают новые соглашения или договоры, при которых составляется множество письменных контрактов, дел и обязательств. Когда ребенок-последователь Огмы достигает своего двенадцатого года (или эквивалента для нечеловеческих прихожан), местные клерики исполняют приватную церемонию, известную как Именование. Они показывают юнцу его "Истинное Имя", секретный знак, представляющий его истинную сущность. Истинное Имя используется только в персональной молитве Лорду Знания и никому не должно открываться. Огманиты полагают, что знание Истинного Имени персоны дает над ней силу и, следовательно, его не следует сообщать даже самым близким друзьям или родственникам. Клерики Огмы часто мультиклассируют как барды и иногда как волшебники или мастера знаний.

История/отношения: Большинство мифов огманитов восходит к самым ранним столетиям человеческого существования. Некоторые утверждают, что Огма одарил мир письменным языком, другие - что Переплетчик ответствен за все концепции. Хотя такой теологический педантизм подстрекает бескрайние дебаты среди академических классов Фаэруна, почти все согласны, что Огма древен и был широко почитаем еще до рассвета истории. Огма, Денеир, Милил и Гонд вместе известны как Божества Знаний и Изобретений. Переплетчик имеет несколько покровительственные отношения с Денеиром и Милилом, которых он считает своими служителями в сохранении и обнародовании знаний. Он ценит энтузиазм и творческий потенциал Гонда, но нахмурившись глядит на постоянное желание Несущего Чудеса продвигать технологию все далее и далее, ставя новшества впереди самоанализа. Огма ненавидит Маска, Цирика и Бэйн, видя в них самые вероятные угрозы своему любимому балансу.

Догма: Знание, особенно сырое знание идей, является высшим. Идея не имеет никакого веса, но она может сдвинуть горы. Величайший дар человечества, идея перевешивает все, что сделано руками смертных. Знание - сила, и оно должно использоваться с осторожностью, но скрывать его подальше от других - не лучшая идея. Не душите новых идей, независимо от того, насколько ложными и сумасшедшими они кажутся - позвольте им быть услышанными и рассмотренными. Никогда не убийте певца и не дайте другим сделать этого. Распространяйте знание везде, где разумно сделать это. Ограничивайте и отрицайте неправду, слухи и обманчивые рассказы всякий раз, когда сталкиваетесь с ними. Записывайте или копируйте знания, представляющие великую ценность, по крайней мере раз в год, и отдавайте их. Спонсируйте и учите бардов, писцов и хранителей записей. Распространяйте правду и знание, чтобы весь народ знал больше. Никогда не доставляйте сообщение ложно или неполностью. Научите чтению и письму тех, кто просит об этом (если позволяет время), и не просите платы за обучение.

Духовенство и храмы: Клерики Огмы известны как Именователи. Церковь приветствует членов всех рас и философий, если предполагаемые клерики поклянутся доктрине Переплетчика-Того-Что-Известно и посвятят себя приобретению, управлению и защите знаний. Члены церкви могут оставаться уединенными в храмах (обычно академики или мудрецы, чувствующие себя как дома скорее среди книг и свитков, чем среди своих товарищей) или путешествовать по земле, делая записи о своем опыте и периодически рапортуя храмам, с которыми они сталкиваются в своих путешествиях. Странствующие клерики и барды церкви - обычно дерзкие и любопытные жуиры, иногда идеологически конфликтующие со своими академическими коллегами. Однако, эти две отрасли нуждаются друг в друге, и такое осуждение редко выходит за пределы умеренного неодобрения.

Гораздо более обычные в городах, чем в диких местах, храмы Огмы похожи на библиотеки, заполненные аколитами, склонившимися над столами, покрытыми книгами, картами и свитками. Много поддерживают себя сами, продавая письменные принадлежности, услуги или карты, часто авантюристам. Большинство храмов включает в себя обширные переплетные мастерские, помогающие уединенным клерикам в создании религиозных трактатов и изданий, формируя основу будущих храмовых библиотек.

Церковь в настоящее время испытывает серьезные фракционные разногласия по иерархическим линиям. Перед Временем Неприятностей сторонники поклялись слову Великого Патриарха Куллена Кордаманта из Прокампура, понтифика, признанного земным Голосом Огмы. Однако, Кордамант исчез из своего дома в хаосе 1358 DR, и с тех пор большинство храмов Огмы присоединилось к одной из двух фракций. Ортодоксальная Церковь Огмы, основанная в Прокампуре, считает, что Кордамант поднялся к полубожественному состоянию и служит Огме на планах. Пока Переплетчик не сообщил своим последователям обратное, они полагают, что не должен называться новый Голос. Мощная и глубоко консервативная огманитская Сембийская Церковь заявляет, что сам Переплетчик недавно объявил, что их высокий клерик Ундрил Ямиатар был Великим Патриархом, что резко опровергает Ортодоксальная Церковь. Фракции отказываются найти точки соприкосновения, и храмы по всему Фаэруну объявляют, что стоят на той или иной стороне.

Конец создания

Битвы Огмы против ныне мертвой Лейры, Зхранителя Лгунов, легендарны. В течение столетий Лейра пыталась посылать опасные революционные идеи своим последователям, но Огма каждый раз останавливал ее. Огма гарантировал, что эти концепции остались ограниченными членами маленького культа Лейры, не дав ее извращенной идеологии оказать значащее воздействие на жителей Фаэруна. Леди Мглы поклялась отомстить и тайно наложила на Фаэрун великое заклинание, чтобы тонко управлять концепцией правды. Заклинание воткало лакомые кусочки аксиомы поражения мультивселенной в письменные работы прошлого, настоящего и будущего. Иногда это слова, размещенные рядом буквы или даже целые предложения, и эти отрывки передают немного. Однако, объединенные в отдельный текст, они показывают, что абсолютную правду, являющуюся фактически великой и ужасной ложью, работу непревзойденных ухищрений, которая, будучи прочитана, закончится днем, в котором ничего не сможет быть создано. В этот день художник будет безучастно смотреть на свой холст, философ будет немой стоять перед своими студентами, и Переплетчик-Того-Что-Известно будет отрезан от творческой энергии, дающей ему форму и цель, навсегда исчезнув из бытия.

Огма

Бард 20/Волшебник 20/Клерик 5

Средний аутсайдер

Божественный ранг: 16

Hit Dice: 20d8+140 (аутсайдер) плюс 20d6+140 (бард) плюс 20d4+140 (волшебник) плюс 5d8+35 (клерик) (855 hp)

Инициатива: +13 (+9 Ловкость, +4 Улучшенная Инициатива)

Скорость: 60 футов.

АС: 79 (+9 Ловкость, +16 божественный, +29 естественный, +15 отклонение)

Атаки *: +5 *танцующий защиты длинный меч* +77/+72/+67/+62 рукопашная; или заклинание, +67 рукопашное касание или +68 дальнее касание

* Всегда, получает 20 на броски атаки и броски для проверки критического попадания.

Урон *: +5 *танцующий защиты длинный меч* 1d8+17/19-20; или заклинанием

* Всегда наносит максимальный урон (длинный меч 25 пунктов).

Лицом/досягаемость: 5 фт до 5 фт/5 фт.



Специальные атаки: Силы домена, выдающиеся божественные способности, подобные заклинаниям способности, изгнание нежити 18/день.

Специальные качества: Бардское знание +35 (никогда не проваливается), 20/день бардская музыка (противопесня, очарование, вдохновить компетентность, вдохновить храбрость, вдохновить величие, *предложение*) диапазон 16 миль, божественная аура (16 миль, DC 41), божественные иммунитеты, DR 51/+4, фамилляр (совы), сопротивление огню 36, благочестивое царство (100 миль на Внешних Планах, 1,600 футов на Материальном Plane), *смена плана* по желанию, отдаленная связь 16 миль, спонтанное наложение божественных заклинаний, сопротивление заклинаниям 48, *телепорт без ошибки* по желанию, понимает, говорит и читает на всех языках и говорит со всеми существами в пределах 16 миль.

Спасброски *: Стойкость +57, Рефлексы +59, Воля +59.

* Всегда получает 20 на спасбросках.

Способности: Сила 26, Ловкость 28, Телосложение 24, Интеллект 40, Мудрость 29, Харизма 40.

Навыки *: Алхимия +47, Оценка +54, Баланс +48, Блеф +71, Концентрация +91, Расшифровка Записи +54, Дипломатия +46, Маскировка +36, Искусство Побегу +30, Сбор информации +51, Скрытность +30, Запугивание +35, Знание (тайны) +99, Знание (архитектура и проектирование) +99, Знание (география) +99, Знание (история) +99, Знание (местные) +99, Знания (природа) +99, Знание (знать и королевская семья) +99, Знание (планы) +99, Знание (религия) +99, Слушание +45, Исполнение +74, Чтение по Губам +54, Наблюдение +99, Чувство Мотива +68, Колдовство +99.

* Всегда получает 20 по проверкам.

Умения: Сварить Зелье, Раскол, Боевое Колдовство, Боевые Рефлексы, Создание Жезла, Увертливость, Усиление Заклинания, Экспертиза, Продление Заклинания, Улучшенный Критический (длинный меч), Улучшенное Разоружение, Улучшенная Инициатива, Улучшенная Подсечка, Улучшенный Невооруженный Удар, Максимизирование Заклинания, Мобильность, Стойкое Заклинание, Силовая Атака, Ускоренное Заклинание, Написание Свитка, Проникновение Заклинания, Быстрая Атака, Неподвижное Заклинание, Парное Заклинание, Фокус Оружия (длинный меч), Вихревая Атака.

Божественные иммунитеты: Урон способности, иссушение способности, кислота, холод, смертельные эффекты, болезнь, дезинтеграция, электричество, иссушение энергии, воздействующие на разум эффекты, паралич, яд, сон, ошеломление, превращение, заключение, изгнание.

Выдающиеся божественные способности: Изменить Форму, Изменить Действительность (DC спасброска 51 для дублирования заклинаний и временных немагических объектов за последние 16 дней, временных магических изделий или существ за последние 16 часов), Изменить Размер, Аватар (до 20), Чистовидение 16 футов, Божественный Бард, Божественный Взрыв (18/день, до 16 миль, 31d12 пунктов урона), Божественная Бойкость (как *массовое предложение*, наложенное колдуном 26-го уровня, до 16 существ, никакие два из которых не далее чем в 160 футах друг от друга, DC Воли 41), Божественное Вдохновение (любое, до 16 существ/день), Божественное Воспоминание (изобретения), Божественное Воспоминание (действий), Божественный Щит (10/день, останавливает 160 пунктов урона), Божественное Колдовство, Божественный Фокус Оружия (длинный меч). Дополнительный Домен (Удача), Дополнительный Домен (Обман), Непреодолимое Исполнение (16/день, DC Воли 41, до 16 существ в пределах радиуса 160 футов), Узнать Секреты (DC Воли 41), Смена Формы, Истинное Знание, Истинная Смена Формы.

Силы домена: 16/день увеличение Харизмы на +4 в течение 1 минуты; заклинания предсказания накладываются с +1 к уровню заклинателя; 16/день переброска однажды после того, как сделан бросок; *свобода движения* 5 раундов/день.

Подобные заклинаниям способности: Огма использует эти способности как заклинатель 26-го уровня, кроме заклинаний предсказания, которая он использует как заклинатель 27-го уровня. DC спасброска 41 + уровень заклинания.

Помощь, астральная проекция, сломать зачарование, спокойные эмоции, изменить себя, зачарование монстра, зачарование персоны, яснослышание/ясновидение, замешательство, требование, обнаружение секретных дверей, обнаружение мысли, дверь измерений, различить местоположение, предсказание, доминирование над монстром, эмоция, энтропий щит, быстрое отступление, ложное видение, нахождение пути, полет, предвидение, свобода движения, обет/миссия, святая аура, безумие, невидимость, знание легенд, нахождение объекта, чудо, заблуждение, необнаружение, фазовая дверь, полиморф любого объекта, защита от элементов, экран, обращение заклинаний, предложение, телепорт без ошибки, остановка времени, истинное видение.

Заклинания клерика в день: 5/7/5/4; база DC = 21 + уровень заклинания.

Известные заклинания барда (уровни 0-15): 4/8/8/8/7/7/7/4/3/3/3/2/2/2; база DC = 27 + уровень заклинания): 0-й - танцующие огни, ошеломление, обнаружение магии, звук привидения, рука мага, читать магию; 1-й - зачарование персоны, быстрое отступление, идентификация, сообщение, невидимый служитель; 2-й - пятно, обнаружение мысли, привести в восторг, гипнотический образ, языки; 3-й - яснослышание/ясновидение, великое магическое оружие, спешка, меньший обет, наблюдение; 4-й - распускание, удержание монстра, улучшенная невидимость, знание легенд, нахождение существа; 5-й - мечта, великое рассеивание, тайный мираж, устойчивое изображение, вызов монстра V; 6-й - обет/миссия, постоянное изображение, смена плана, завеса.

Заклинания волшебника в день (уровни 0-15): 4/8/8/8/7/7/7/6/6/3/3/2/2/2; база DC = 27 + уровень заклинания.

Имущество: Огма несет *Смертельный Удар*, +5 длинный меч со специальными способностями танцующий и защиты.

Уровень заклинателя: 25-й; **Вес:** 4 фнт.

Другие божественные силы

Как великое божество, Огма автоматически получает лучший возможный результат на любой бросок, который он делает (включая броски атаки, броски урона и спасброски). Он бессмертен.

Чувства: Огма может видеть, слышать, касаться и чувствовать запах на расстоянии шестнадцати миль. Как стандартное действие, он может чувствовать что-либо в пределах шестнадцати миль от своих прихожан, святых мест, объектов или любого места, где один из его титулов или имя произнесли за последний час. Он может расширять свои чувства на двадцать или менее мест сразу. Он может блокировать силу ощущения божеств своего ранга или ниже в двух или менее отдаленных местах сразу до 16 часов.

Чувство сферы: Огма чувствует любую идею или форму творческого выражения за шестнадцать десятидневков прежде, чем это случится, и сохраняет чувство на шестнадцать десятидневков после того, как этот случай произойдет.

Автоматические действия: Огма может использовать любой из своих навыков Знания как свободное действие, если DC задачи - 30 или ниже. Он может исполнять до двадцати таких свободных действий каждый раунд.

Создание Магических Изделий: Огма может создавать любой вид магических изделий.

Аватары

Аватары Огмы носят продуманно украшенные доспехи, которые кажутся более уместными на сцене, чем на поле битвы. Они носят совершенно настроенные яртинги из белого снежного дерева, которым владеют с несравненной точностью, выбирая и играя величайшие из баллад, известных Фазруну, для любого, кто остановится послушать. Такие агенты редко вступают в битву - аватары Переплетчика-Того-Что-Известно жестоки в бою, но гораздо более предпочитают тихие беседы с путешественниками, мудрецами и учеными. Когда Огма собирается использовать определенного аватара для борьбы, он предпочитает формировать его в форме гигантского пожилого мужчины с длинными белыми волосами и развевающейся бородой.

Аватар Огмы: Как Огма, кроме того, что божественный ранг 8; AC 63 (касание 42, застигнутый врасплох 54); Атака +65/+60/+55/+50 рукопашная (1d8+17/19-20, +5 *танцующий защиты длинный меч*) или заклинание +59 рукопашное касание или +60 дальнее касание; SQ 20/день бардская музыка (противопесня, очарование, вдохновить компетентность, вдохновить храбрость, вдохновить величие, *предложение*) диапазон 8 миль; божественная аура (800 футов, DC 33), DR 43/+4, сопротивление огню 28, сопротивление заклинаниям 40; Спасброски: Стойкость +49, Рефлексы +51, Воля +51; все модификаторы навыков уменьшены на 8.

Выдающиеся божественные способности: Изменить Действительность (DC спасброска 43 для дублирования заклинаний и временных немагических объектов за последние 8 дней, временных магических изделий или существ за последние 8 часов), Изменить Размер, Божественный Бард, Божественное Вдохновение (любое, до 8 существ/день), Божественный Щит (10/день, останавливает 80 пунктов урона), Божественное Колдовство, Дополнительный Домен (Удача), Дополнительный Домен (Обман), Непреодолимое Исполнение (8/день, DC Воли 33, до 8 существ в пределах радиуса 80 футов), Узнать Секреты (DC Воли 33).

Подобные заклинаниям способности: Уровень заклинателя 18-й, или 19-й для заклинаний предсказания; DC спасброска 33 + уровень заклинания.

Селунэ (Selune)

Наша Леди Серебра, Лунная Дева

Среднее божество

Символ: Пара женских глаз, окруженных семью серебряными звездами

Домашний план: Врата Луны

Мировоззрение: Хаотическое добро

Сфера: Добрые и нейтральные ликантропы, луна, навигация, исполнители заданий, звезды, странники

Прихожане: Женщины -заклинатели, добрые и нейтральные ликантропы, навигаторы, монахи (Солнечная Душа), моряки

Мировоззрения клериков: CG, CN, NG

Домены: Хаос, Добро, Луна, Защита, Путешествие



Одобренное оружие: "Палочка Четырех Лун" (тяжелая булава)

Селунэ (сех-луун-эй, seh-loon-ay) представляет таинственную силу луны, небесную силу, влияющую на приливы, изменения ликантропов, порядок репродуктивных циклов и на грани здравомыслия. Неизмеримо древнее божество, Селунэ по существованию близка спокойствию пестрого лунного света. Подобно самой луне, мистически спокойная Леди Серебра имеет множество лиц. Время от времени она кажется отдалившейся, скрытой печалью прошедших поражений и трагедий. В другое время она радостно танцует, ее гибкая форма пылает величественным сиянием. Хаотическое любит меняться, и Селунэ можно считать постоянной по крайней мере в одном - в ее непрерывной войне против своего архиврага Шар. Вместе они создали Торил и населили его жизнью, и с тех пор они бьются за судьбу своего создания.

Многие из жителей Фаэруна живут под ночным небом, и следовательно, Селунэ может похвастаться большим разнообразием прихожан. Мореплаватели обращаются к пестрящему звездами по ночам, чтобы проложить фарватеры, часто вознося молитвы Лунной Деве, чтобы та защитила их от внимания Амберли. Незлые ликантропы почитают Селунэ как владельку своей судьбы, также как и астрологи и искатели удачи, хотя и по различным причинам. Простой народ знает служителей Селунэ как таинственных агентов добра, врагов злых оборотней и нежити и хранителей лунатиков и немощных. Хотя немногие понимают запутанность ее древней религии, большинство добросердечных фаэрунцев уважают ее духовенство и воздают должное ей, когда луна полна.

Клерики Селунэ молятся о заклинаниях ночью, всегда повернувшись в направлении луны, когда ее видно. Женщины намного превосходят численностью мужчин, и многие из ритуалов церкви почитают женщину как преподавателя и образец для подражания в доме и в обществе в целом. Доктрина Селунэ говорит, что луна оказывает тонкое влияние на естественные циклы женского тела. Женщины-клерики Селунэ полагают, что они ближе всего к своему божеству во время полнолуния, и в течение этого периода они проводят утренние церемонии, чтобы открыть для себя особое видение, понимание и интуицию. Молоко, как символ материнства и женская поддерживающая сила, играет важную роль в большинстве церемоний селунитов. Все клерики соблюдают два ежегодных праздника, Призывание Второй Луны и Мистерия Ночи. Призывание Второй Луны, проводимое на каждый Шилдмит - скоординированное скандирование во всех фаэрунских храмах Селунэ. Это слияние религиозной энергии вызывает Осколки, синеволосых женщин-планетаров, для исполнить просьбы земного духовенства Селунэ в течение отдельной ночи - обычно для борьбы против сил Шар. На следующем рассвете Осколки поднимают одного смертного клерика в свой орден. Мистерия Ночи должна быть исполнена один раз в каждом году каждым из клериков Селунэ. В течение ритуала клерики взлетают высоко в воздух для общения с Лунной Девой, находясь в глубоком трансе. Клерики Селунэ часто мультиклассируют как барды, серебряные звезды (см. Главу 4) или колдуны.

История/отношения: Согласно древнейшим мифам, Лорд Эйо создал вселенную, которая теперь содержит мир Торил. При этом акте созидания протоплазменная сырая сущность приняла форму божеств-близнецов, одно из которых представляло свет и одно - тьму. Эти божества, Селунэ и Шар, породили небесные тела в процессе, создавшем Чонти как оживляющий дух мира Торил. Чонти попросила сестер предоставить ей тепло мира и зажечь жизнь, которая могла бы процветать на ней. Селунэ смягчилась, зажигая солнце стихийным огнем. Шар, хранившая исконную тьму и обиженная на концепцию жизни Чонти, набросилась на свою сестру, начав конфликт, который длится и по сей день. Разгневанная Леди Потери подавляла огни Селунэ, заметно ослабляя ее в магической битве. Наконец Лунная Дева оторвала от себя часть своей магической сущности и бросила ее в Шар. Когда взрыв поразил Темное Божество, от него также оторвалась часть ее сущности. Из раскрывшихся светлой и темной энергии пришла Мистрил, воплощение чистой магии, родившая Плетение, охватившее весь Торил. Мистрил, более близко отождествляемая с Селунэ, стала для Лунной Девы мощным союзником - по ужасной цене. Магическая атака Селунэ отбросила Шар на столетия во тьму, позволив теплу и свету приласкать Торил, но это ранило Селунэ. С тех пор ее сила снизилась и уменьшается с прохождением эпох, в то время как Шар, постоянно ожидая возможности ударить из тени, сохранила многое из своей древней силы.

Похлже, что сила Селунэ растет. До Времени Неприятностей ее возможности были малы до такой степени, что она была слугой Суни Огневолосой. Однако, за последнее десятилетие она вновь выделилась, сковав новые союзы в своей вечной битве против своей темной сестры. Среди ее сильнейших союзников в этом отношении - Мистра (второе божество, последовавшее за ее древней давно мертвой подругой в качестве защитника Плетения), тем более что Шар создала таинственное Теневое Плетение - силу, противоположную мистранской доктрине. Лиира и Илистри разделяют любовь Селунэ к залитому лунным светом веселью. Она уважает страсть Латандера и надеется, что, работая вместе, они вдвоем смогут наложить разрушающий свет на вездесущую темноту Шар. Селунэ борется с Амберли за судьбу кораблей в море, и с Маском - за злу, которое он совершает в темных тенях лунного света.

Догма: Позвольте всем, на кого падает свет Селунэ, быть долгожданными, если они желают этого. С ростом и убыванием луны то же самое делает жизнь. Доверьтесь сиянию Селунэ и знайте, что вся любовь, живущая под ее светом, должна познать ее благословение. Обратитесь к луне, и она будет вашим истинным проводником. Продвигайте принятие и терпимость. Смотрите на всех остальных существ как на равных. Помогите товарищам-селунитам, как будто они ваши самые дорогие друзья.

Духовенство и храмы: Духовенство Лунной Девы полагает, что "где бы то ни было, где сияет полная луна - есть место для Селунэ". Ее прихожане обычно терпеливы, принимая все понимающим ухом и излечивающей рукой. Уроки Селунэ по состраданию и руководству через наблюдение за небесами сильнее всего резонируют с моряками, незлыми ликантропами и особенно - с женщинами-заклинателями. Ее церковь обладает очень хаотичной иерархией, которая иногда меняется со стадиями луны или с другими, еще менее предсказуемыми небесными явлениями. Клерики Селунэ ценят уверенность в себе, смирение и практическое применение здравого смысла гораздо больше, чем твердую приверженность нудным церемониям. Клерики часто вооружаются булавами особого вида, известными как Рука Луны, заменяя стандартный оголовник оружия изображением луны (представители различных храмов предпочитают различные стадии луны). Руки Луны бывают тяжелыми и легкими и во всем остальном идентичны булавам.

Внешний вид храмов Селунэ варьируется так же, как и ее клерики - от маленьких святынь в диких местах до огромных открытых или с окнами в крыше зданий размером с огромные особняки. В селунитской архитектуре преобладают отражающие водоемы, маленькие сады и женская символика.

Странствующие клерики блуждают по Фаэруну в поисках потенциальных прихожан, всегда не спуская глаз с тех, кто сокрушен ликантропией или безумием. Те, кто имеют способности излечить страждущих, делают это; другие приводят их в ближайший храм Селунэ, где о них заботятся старшие клерики. Странники церкви также тонко распространяют идеологию усиления женщин, переплетенную с селунитскими проповедями, которые становятся популярными среди официанток,

прачек, швей и служительниц. Клерики, остающиеся привязанными к храмам (обычно, но не всегда из-за возраста), распределяют лечение, зарабатывают для церкви монеты, читая удачу по картам звездного неба, и присматривают за обитателями санаториев и убежищ, которые часто граничат с храмами селунитов. Оба типа клериков объединяются, когда сообществу угрожают злые ликантропы, делая все, что в их силах, чтобы искоренить магическое несчастье и вылечить или уничтожить его.

Селунэ

Волшебник 20/Клерик 20/Бард 9

Средний аутсайдер (хаотический, добрый)

Божественный ранг: 15

Hit Dice: 20d8+140 (аутсайдер) плюс 20d4+140 (волшебник) плюс 20d8+140 (клерик) плюс 9d6+63 (бард) (937 hp)

Инициатива: +8

Скорость: 60 футов.

АС: 75 (+8 Ловкость, +15 божественный, +28 естественный, +14 отклонение)

Атака: +5 разрушения защиты святая тяжелая булава +77/+72/+67/+62 рукопашная; или заклинание +67 рукопашное касание или +68 дальнее касание.

Урон: +5 разрушения защиты святая тяжелая булава 1d8+15/19-20; или заклинанием.

Лицом/досягаемость: 5 фт до 5 фт/5 фт.

Специальные атаки: Силы домена, выдающиеся божественные способности, подобные заклинаниям способности, изгнание нежити 21/день.

Специальные качества: Бардское знание +21, бардская музыка (противопесня, очарование, вдохновить компетентность, вдохновить храбрость) 9/день, божественная аура (1,500 футов, DC 39), божественные иммунитеты, DR 50/+4, фамильяр (совы), сопротивление огню 35, благочестивое царство (10 миль на Внешних Планах, 1,500 футов на Материальном Планах), смена плана по желанию, отдаленная связь 15 миль, спонтанное наложение божественных заклинаний, сопротивление заклинаниям 47, телепорт без ошибки по желанию, понимает, говорит и читает на всех языках и говорит со всеми существами в пределах 15 миль.

Спасброски: Стойкость + 58, Рефлексы + 59, Воля +65.

Способности: Сила 25, Ловкость 27, Телосложение 24, Интеллект 35, Мудрость 38, Харизма 38.

Навыки *: Алхимия +50, Баланс +48, Блеф +40, Концентрация +94, Расшифровка Записи +35, Дипломатия +107, Искусство Побега +66, Сбор Информации +72, Приручение Животного +52, Излечение +75, Скрытность + 34, Запугивание +39, Чувство Направления +72, Прыжок +24, Знание (тайны) +96, Знание (география) +50, история Знания +80, Знание (природа) +50, Знание (знать и королевская семья) +40, Знание (планы) +80, Знание (религия) +90, Слушание +39, Бесшумное Движение +66, Исполнение +37, Поездка (лошадь) +29, Наблюдение +99, Поиск +50, Чувство Мотива +72, Колдовство +99, Кувырок +31, Знание Дикой Местности +45.

* Всегда получает 20 по проверкам.

Умения: Слепая Борьба, Боевые Рефлексы, Создание Палочки, Создание Жезла, Создание Чудесного Предмета, Отклонение Стрел, Божественная Мощь, Увертливость, Сторониться Материалов, Экспертиза, Сковать Кольцо, Великое Проникновение Заклинания, Улучшенный Критический (композитный длинный лук), Улучшенный Критический (длинный меч), Улучшенное Разоружение, Улучшенная Инициатива, Улучшенная Подсечка, Улучшенная Невооруженная Атака, Мастерство Военного Оружия (композитный длинный лук), Мастерство Военного Оружия (соединение короткий поклон), Мастерство Военного Оружия (длинный лук), Мастерство Военного Оружия (длинный меч), Мастерство Военного Оружия (рапира), Мобильность, Точечный Чистый Выстрел, Силовая Атака, Точный Выстрел, Быстрое Выхватывание, Ускоренное Заклинание, Быстрый Выстрел, Досягаемость Заклинания, Священное Заклинание, Написание Свитка, Проникновение Заклинания, Быстрая Атака, Неподвижное Заклинание, Превосходящая Экспертиза, Проследивание, Фокус Оружия (длинный меч), Фокус Оружия (композитный длинный лук), Специализация Оружия (длинный меч), Специализация Оружия (композитный длинный лук), Вихревая Атака.

Божественные иммунитеты: Урон способности, иссушение способности, кислота, холод, смертельные эффекты, болезнь, дезинтеграция, электричество, иссушение энергии, воздействующие на разум эффекты, паралич, яд, сон, ошеломление, превращение, заключение, изгнание.

Выдающиеся божественные способности: Изменить Форму, Изменить Действительность (DC спасброска 49 для дублирования заклинаний и временных немагических объектов за последние 15 дней, временных магических изделий или существ за последние 15 часов), Изменить Размер, Уничтожающий Удар (DC спасброска Стойкости 35 + нанесенный урон или уничтожение до 15,000 кубических футов неживого материала), Область Божественного Щита (до 15 10-футовых квадратов или сфера или полушарие радиусом до 15 футов), Аватар (до 10), Божественный Взрыв (17/день, до 15 миль, 29d12 пунктов урона), Божественное Вдохновение (безумие, DC Воли 39, до 15 существ/день), Божественный Щит (10/день, останавливает 150 пунктов урона), Божественное Колдовство, Божественный Фокус Оружия (тяжелая булава), Дополнительный Домен (Защита), Дополнительный Домен (Путешествие), Наложение Проклятия (Воля DC 39, до 15



существ/день), Наложение Задания (до 15 существ/день), Массовый Божественный Взрыв (до 75 целей, никакие две из которых могут быть далее чем в 15 милях друг от друга, или конус до 1,500 футов длиной, или взрыв или распространение радиусом до 750 футов и высотой до 150 футов), Обладание Смертным (DC Воли 39, до 10 смертных сразу), Смена Формы.

Силы домена: Хаотические заклинания накладываются с +1 к уровню заклинателя; заклинания добра накладываются с +1 к уровню заклинателя; 17/день изгнание или уничтожение ликантропов; 15/день защитный оберег (субъект, которого коснулись, получает +20 бонус сопротивления на следующий спасбросок, максимальная продолжительность 1 час); *свобода движения* 20 раундов/день.

Подобные заклинаниям способности: Селунэ использует эти способности как заклинатель 25-го уровня, кроме хаотических и добрых заклинаний, которые она использует как заклинатель 26-го уровня. DC спасброска - 39 + уровень заклинания. *Помощь, животная форма, оживление объекта, антимagicкое поле, астральная проекция, барьер клинков, молот хаоса, плащ хаоса, дверь измерений, рассеивание зла, рассеивание закона, эмоция, быстрое отступление, огонь фейри, нахождение пути, полет, святая аура, святой удар, святое слово, безумие, нахождение объекта, магический круг против зла, магический круг против закона, чистый разум, лунный клинок, лунный путь, лунный луч, лунный огонь, постоянное изображение, фазовая дверь, призматическая сфера, защита от элементов, защита от зла, защита от закона, отражение, санктуарий, разбивание, защитить другого, иммунитет к заклинаниям, сопротивление заклинаниям, вызов монстра IX* (только как хаотическое или доброе заклинание), *телепорт без ошибки, слово хаоса*.

Известные заклинания барда (3/7/7/5; база DC = 26 + уровень заклинания): 0-й - *танцующие огни, ошеломление, обнаружение магии, рука мага, исправление, читать магию*; 1-й - *гипноз, доспех мага, защита от зла, тихое изображение*; 2-й - *сила быка, нахождение объекта, тишина, отвратительный смех Таши*; 3-й - *рассеивание магии, магический круг против зла, наблюдение*.

Заклинания клерика в день (уровни 0-14) 4/10/10/9/9/9/8/7/7/7/3/2/2/2/2; база DC = 16 + уровень заклинания.

Заклинания волшебника в день (уровни 0-12): 4/7/7/7/7/6/6/6/6/5/2/2/2; база DC = 24 + уровень заклинания.

Имущество: Селунэ владеет *Палочкой Четырех Лун*, +5 *тяжелой булавой* со специальными способностями защита, разрушение и святая.

Уровень заклинателя: 25-й; *Вес:* 12 фнт.

Другие божественные силы

Как промежуточное божество, Селунэ автоматически получает результат броска 20 по любой проверке. Для нее обычно считается 1 на бросок атаки или спасбросок и не бывает автоматических провалов. Она бессмертна.

Чувства: Селунэ может видеть, слышать, касаться и чувствовать запах на расстоянии пятнадцати миль. Как стандартное действие, она может чувствовать что-либо в пределах пятнадцати миль от своих прихожан, святых мест, объектов или любого места, где один из ее титулов или имя произнесли за последний час. Она может расширять свои чувства на десять и менее мест сразу. Она может блокировать силу ощущения божеств своего ранга или ниже в двух и менее отдаленных местах сразу до 15 часов.

Чувство сферы: Селунэ чувствует любое действие, происходящее под открытым светом луны, в тот момент, когда это случается, и сохраняет чувство на пятнадцать десятидневов после того, как этот случай произойдет.

Автоматические действия: Селунэ может использовать Знание (тайны), Знание (география), Знание (история), Знание (природа), Знание (знать и королевская семья), Знание (планы) или Знание (религия) как свободное действие, если DC задачи - 25 или ниже. Она может исполнять до 10 таких свободных действий каждый раунд.

Создание Магических Изделий: Селунэ может создавать любой вид магических изделий, которые дарят лечение, воздействуют на меняющих форму или позволяют использовать заклинания из списка заклинаний домена Луны, пока рыночная цена предмета не превышает 200,000 gr.

Аватары

Физическая внешность аватара Селунэ изменяется со стадиями луны. Иногда она принимает форму темнокожей подвижной человеческой женщины изящной красоты, с длинными белыми волосами, обрамляющими совершенное лицо, отмеченное ошеломительными зелеными глазами. В другой раз аватар - призрачная, гибкая молодая девочка с темными волосами и глазами, носящая окутывающие одежды пестрого лунного света. Иногда она выросла и почтенна, с мягкими чертами. Ее внешность становится более сияющей или более бледной с изменением фаз луны, хотя эти поверхностные изменения не оказывают никакого эффекта на ее силы. Она предпочитает не посылать аватаров Фазрун, зная, что Шар восхищается убийством ее проявлений. Вместо этого аватары Селунэ посылаются на Внешние Планы на поиски магических знаний и некоего перевеса, который наконец поможет ей уничтожить Леди Потери.

Аватар Селунэ: Как Селунэ, кроме того, что божественный ранг 7; AC 59 (касание 39, застигнутый врасплох 51), Атака +65/+60/+55/+50 рукопашная (1d8+15/19-20, +5 *разрушения защиты святая тяжелая булава*) или заклинание, +59 рукопашное касание или +60 дальнее касание; SQ божественная аура (700 футов, DC 31), DR 42/+4, сопротивление огню 27, сопротивление заклинаниям 39; Спасброски: Стойкость +50, Рефлексы +51, Воля +57; все модификаторы навыков уменьшены на 8.

Выдающиеся божественные способности: Изменить Форму, Изменить Действительность (DC спасброска 41 для дублирования заклинаний и временных немагических объектов за последние 7 дней, временных магических изделий или существ за последние 7 часов), Изменить Размер, Область Божественного Щита (до 7 10-футовых квадратов или сфера или полушарие радиусом до 7 футов), Божественный Взрыв (17/день, до 7 миль, 21d12 пунктов урона), Божественный Щит (10/день, останавливает 70 пунктов урона), Дополнительный Домен (Защита), Дополнительный Домен (Путешествие), Массовый Божественный Взрыв (до 35 целей, никакие две из которых не могут быть далее чем в 7 милях друг от друга, или конус до 700 футов длиной, или взрыв или распространение радиусом до 350 футов и высотой до 70 футов).

Подобные заклинаниям способности: Уровень заклинателя 17-й, или 18-й для хаотических и добрых заклинаний; DC спасброска 31 + уровень заклинания.

Заклинания: Как Селунэ, кроме того, что DC спасброска против заклинаний барда и клерика аватара - 24 + уровень заклинания, и DC спасброска против заклинаний волшебника аватара - 11 + уровень заклинания. Аватар не имеет доступных ячеек заклинания выше 9-го уровня.

Шар (Shar)



Хозяйка Ночи, Леди Потери, Темная Богиня

Великое божество

Символ: Черный диск с глубоко-пурпурной каймой

Домашний план: План Тени

Мировоззрение: Нейтральное зло

Сфера: Пещеры, тьма, подземелья, забывчивость, потеря, ночь, секреты, Подземье

Прихожане: Анархисты, убийцы, мстители, монахи (Темная Луна), нигилисты, жулики, адепты тени, теневые танцоры

Мировоззрения клериков: SE, LE, NE

Домены: Пещеры, Темнота, Зло, Знание

Одобренное оружие: "Диск Ночи" (чакрам)

После того, как Лорд Эйо создал вселенную, циркулирующий хаос соединился, сформировав божеств-близнецов: Селунэ, воплощение света и созидания, и Шар (*шахр, shahr*), силу тьмы и разрушения. Существование Шар, как это ни парадоксально, привязано ко всеокутывающему небытию, существовавшему до соиданий Эйо. Шар отражает изначальную тьму, безупречную пустоту, стертую в начале времен отдаленным, беззаботным сверхбожеством. Ее сердце тянет вернуться к спокойному небытию, и она строит заговоры из теней, чтобы сокрушить учрежденное, уничтожит порядок и подорвать все создание. Религиозное искусство изображает Шар как черную сферу, окаймленную магическом пурпурным пламенем, или как красивую человеческую женщину с длинными волосами, черными как вороново крыло, одетую в развевающиеся темные одежды. В этом облике ее призрачные пурпурные глаза имеют угольно-черные зрачки, отражающие первобытную пустоту.

Начиная с самых ранних битв с Селунэ (которые продолжают и по сей день), Шар получила доминион над скрытой, но не забытой болью, тщательно лелеемой горечью и тихой мстостью за старые обиды. Глубоко искривленная, Леди Потери предпочитает секреты, закулисные дела и уловки. Она использует своих смертных прихожан в качестве заложников в извращенной игре против всего, что было, есть и будет. Покровитель Теневого Плетения, развращающей магической силы, основанной на небытии и безумных секретах, Хозяйка Ночи поддерживает свою внушительную силу искушением и хитростью.

Любовь Шар к тайнам хорошо служит ее духовенству, и большинство жителей Фаэруна знает очень немного о ее таинственном культе. Все относятся к ней как к темному и мстительному божеству, но многие разыскивает ее служителей во времена печали или тяжелой утраты. Распространяется вера в то, что ее духовенство помогает тем, кто был несправедливо обижен или перенес великую потерю. Тем не менее, вместо предложения освобождения от мук печали, клерики Шар укрепляют чувства сожаления и предательства просителя, превращая их в фокусировку горечи и мести. Добрые клерики (особенно таковые Мистры, Латандера и, конечно же, Селунэ) предупреждают об опасности поисков такого утешения, но отчаяние часто находит путь лучше, чем правосудие, и ряды духовенства Шар ширятся с каждым прошедшим годом.

Клерики Шар молятся о заклинаниях ночью. Поскольку большинство ее последователей держит свою преданность в секрете, религия имеет всего один фиксированный праздник. В течение Фестиваля Луны шарраны празднуют Восход Тьмы, когда управляющие местных культов выводят темные

заговоры грядущего года на дрожащем теле живой жертвы. Раз в десятидневку последователи должны участвовать в злом деянии, в идеале - после ночного танца и ритуала пирования, известного как Падение Ночи. Клерики Шар часто мультиклассируют как жулики, а ее самые niskie и устремленные слуги становятся ночными плащами (см. Главу 4). Клерики, связанные с Культом Дракона, часто мультиклассируют как носящие пурпур (см. Главу 4).

История/отношения: Непрерывные битвы Шар против ее светлой сестры послужили причиной создания и уничтожения нескольких божеств в истории. Хотя Селунэ при любой возможности бьет против своего близнеца открыто и действительно, Шар предпочитает подрывную деятельность, используя своих смертных прихожан для нападений скорее на духовенство Селунэ и то, что дорого Селунэ, чем на само божество. Однако, иногда она и сама выступает против незначительных врагов. В течение Времени Неприятностей Шар убила Ибрандала, меньшее божество пещер, подземелий и Подземья ради чистого оппортунизма. Она продолжает предоставлять заклинания клерикам от имени Ибрандала, по полной упиваясь обманом. Шар может также попытаться поглотить Маска, поскольку она вынашивает холодный гнев из-за его доминиона над теньями. Любовь Шар к темным местам часто приводит ее в конфликт с божествами света и огня, а ее желание доминировать над концепцией мести ставит ее против древней, истошающейся силы - Хоара. Ее единственный частый союзник - Талона, способная в конечном счете служить Шар ради помощи Темной Богини в убийстве ее ненавидимого врага Ловиатар.

Догма: Откройте секреты лишь товарищам - членам преданных. Никогда не следуйте за надеждой и не обращайтесь к обещаниям успеха. Подавляйте свет луны (агентов и изделия Селунэ) всякий раз, когда найдете его, и скрывайтесь от него, когда не можете одержать верх. Темнота - время действовать, а не ждать. Запрещено бороться за лучшую долю в жизни или строить планы, если за этим не наблюдают преданные Темного Божества. Объединение с преданными добрых божеств - грех, кроме деловых отношений или отвращения их от их вер. Повинуйтесь ранговому духовенству, даже если это может кончиться вашей собственной смертью.

Духовенство и храмы: Доктрина мстительного нигилизма Шар обращается к тем, кто перенес великую потерю или предательство. Ее господство над темнотой и ночью делает ее привлекательной для слепых (особенно для тех, кто случайно или преднамеренно был ослеплен из-за действий других), ночных или подземных гуманоидов и существ, избегающих света, включая многие типы гоблиноидов. Все, кто предпочитают темноту или делают свои дела по ночам (типа головорезов и воров), ищут ее покровительство, также как и многие, чье расстроенное представление о мире может интерпретироваться как безумие. Безумные, похоже, имеют естественную близость к учению Шар, по этой причине многие из клериков Селунэ разыскивают безумных и пытаются вылечить их или заключить в тюрьму.

Церковь состоит из независимых ячеек, которые имеют сильных, авторитарных правителей. Немногие из сторонников знают реальные имена других представителей местного культа, и почти никто не знает имени лидера большей региональной

организации. В областях, где культ Шар силен, убийственные войны против селунитов достаточно обычны. Это сохраняет церковь довольно маленькой, так как многие из шарран умирают при этих атаках или обрекаются на смерть местными судьями вскоре после этого. Храмы Шар разнятся по описанию, но обычно также служат местами для ведения бизнеса или жильем. Для большинства из них характерна по крайней мере одна комната, погруженная в *глубокую темноту*, которая используется в религиозных церемониях и при ритуальных убийствах.

Духовенство Шар упивается секретами. В цивилизованных землях они часто основывают исключительные социальные клубы или ложные культы, чтобы и далее развращать основы избалованного общества. Культисты работают для свержения правительства, продвижения мести, организации заговоров и разжигания волнений клеветой и мятежами. Шарране полагают, что все должно оставаться на собственное усмотрение; государство существует для ограничения свободы и, следовательно, является неотъемлемо безнравственным учреждением, которое должно быть сокрушено. Для них все заслуживает гибели, и их обязанность в жизни состоит в том, чтобы поощрить процесс разрушения. Темная Луна, элитный орден колунов-монахов, использует силу Теневого Плетения для продвижения целей Темной Богини.

Шар

Жулик 10/Теневой танцор 10/Убийца 10/Колдун 9/Адепт тени 10

Средний аутсайдер (злой)

Божественный ранг: 18

Hit Dice: 20d8+160 (аутсайдер) плюс 10d6+80 (жулик) плюс 10d6+80 (теневой танцор) плюс 10d6+80 (убийца) плюс 9d4+72 (колдун) плюс 10d4+80 (адепт тени) (968 hp)

Инициатива: +19, всегда первая (+15 Ловкость, +4 Улучшенная Инициатива, Высшая Инициатива)

Скорость: 60 футов.

АС: 88 (+15 Ловкость, +18 божественный, +31 естественный, +14 отклонение)

Атаки *: +5 *острый безобразный ранящий короткий меч* +85/+81/+75/+71 рукопашная и +5 *острый безобразный ранящий короткий меч* +85/+81 рукопашная; или +5 *возвращающийся скорости диск ночи* +84/+84/+79/+74/+69 дальнобойная; или заклинанием, +70 рукопашное касание или +78 дальнейшее касание

* Всегда получает 20 на броски атаки и броски для проверки критического попадания.

Урон *: +5 *острый безобразный ранящий короткий меч* 1d6+12/17-20 и +5 *острый безобразный ранящий короткий меч* 1d6+8/17-20; или +5 *возвращающийся скорости диск ночи* 1d4+12/19-20/x3; или заклинанием

* Всегда наносит максимальный урон (короткие мечи 18 и 14 пунктов, чакрам 16 пунктов).

Лицом/досыгаемость: 5 фт до 5 фт/5 фт.

Специальные атаки: Смертельная атака (DC 50), силы домена, выдающиеся божественные способности, атака крадучись +15d6 (90 пунктов), подобные заклинаниям способности.

Специальные качества: Темновидение, защитный бросок, божественная аура (18 миль, DC 42), божественные иммунитеты, DR 53/+4, уклонение, фамильяр (летучие мыши), сопротивление огню 38, благочестивое царство (100 миль на Внешних Планах, 1,800 футов на Материальном Планах), великий щит теней (19 раундов), скрытность на виду, улучшенное уклонение, видение при слабом освещении, *смена плана* по желанию, отдаленная связь 18 миль, теневой компаньон (до 3,6 HD каждый), теневая защита +3, теневое удвоение (1/день, 19 раундов), теневая иллюзия 1/день, теневой прыжок (160 футов.), теневая прогулка 1/день, скользкий разум, сила заклинаний +3, сопротивление заклинаниям 50, вызов тени, *телепорт без ошибки* по желанию, ловушки, странная увертливость (бонус Ловкости к АС, не может быть замкнут, +4 против ловушек), понимает, говорит и читает на всех языках и говорит сама со всеми существами в пределах 18 миль.

Спасброски *: Стойкость +62, Рефлексы +69, +61 Воля.

* Всегда получает 20 на спасбросках.

Способности: Сила 25, Ловкость 41, Телосложение 26, Интеллект 34, Мудрость 24, Харизма 38.

Навыки *: Оценка +41, Баланс +82, Блеф +104, Подъем +49, Концентрация +98, Расшифровка Записи +41, Дипломатия +97, Поломка Устройства +41, Маскировка +104, Искусство Побег +80, Подделка +53, Сбор Информации +68, Излечение +42, Скрытность +105, Инсинуация +56, Запугивание +76, Чувство Направления +38, Прыжок +40, Знание (тайны) +92, Знание (история) +66, Знание (природа) +53, Знание (планы) +53, Знание (религия) +53, Слушание +59, Бесшумное Движение +77, Исполняет +37, Профессия (гербалист) +40, Наблюдение +78, Поиск +61, Чувство Мотива +59, Колдовство +95, Обнаружение +48, Кувырок +58, Использование Вербки +40.

* Всегда получает 20 по проверкам.

Умения: Расторопность, Слепая Борьба, Боевое Колдовство, Боевые Рефлексы, Задержка Заклинания, Увертливость, Усиление Заклинания, Мастерство



Экзотического Оружия (диск ночи), Экспертиза, Продление Заклинания, Коварная Магия, Улучшенный Критический (диск ночи), Улучшенная Инициатива, Улучшенная Борьба Двумя Оружиями, Мобильность, Стойкое Заклинание, Точечный Чистый Выстрел, Точный Выстрел, Быстрое Выхватывание, Ускоренное Заклинание, Пагубная Магия, Выстрел на Бегу, Магия Теневого Плетения, Проникновение Заклинания, Неподвижное Заклинание, Стойкая Магия, Борьба Двумя Оружиями, Ловкость с Оружием (короткий меч), Фокус Оружия (диск ночи).

Божественные иммунитеты: Урон способности, иссушение способности, кислота, холод, смертельные эффекты, болезнь, дезинтеграция, электричество, иссушение энергии, воздействующие на разум эффекты, паралич, яд, сон, ошеломление, превращение, заключение, изгнание.

Выдающиеся божественные способности: Изменить Форму, Изменить Действительность (DC спасброска 12 для дублирования заклинаний и временных немагических объектов за последние 18 дней, временных магических изделий или существ за последние 18 часов), Изменить Размер, Уничтожающий Удар (DC Стойкости 38 +, нанесение урона или уничтожение до 18,000 кубических футов неживущей материи), Автоматическая Метамагия (тихие заклинания колдуна), Автоматическая Метамагия (парные заклинания колдуна), Аватар (до 20), Призыв Существ (до 18 существ с умением Магии Теневого Плетения, каждое до 18 HD), Отвергание Теневого Плетения+, Божественный Взрыв (17/день, до 18 миль, 32d12 пунктов урона), Божественный Щит (11/день, останавливает 180 пунктов урона), Божественный Шторм (180 футов, DC Стойкости 42), Божественный Фокус Оружия (короткий меч), Дополнительный Домен (Пещера), Рука Смерти (DC Стойкости 52) Знание Смерти, Узнать Секреты (DC Воли 42), Наложение Проклятия (DC Воли 42, до 18 существ/день), Массовый Божественный Взрыв (до 90 целей, никакие две из которых не могут быть далее чем на 18 миль друг от друга, или конус до 1,800 футов длиной, или взрыв или распространение радиусом до 900 футов и высотой до 180 футов), Обладание Смертным (DC Воли 42, до 20 смертных сразу), Смена Формы, Высшая Инициатива, Истинная Смена Формы.

+ Уникальная способность, описанная ниже.

Силы домена: Крепкая хитрость; заклинания зла накладываются с +1 к уровню заклинателя; заклинания предсказания накладываются с +1 к уровню заклинателя

Подобные заклинаниям способности: Шар использует эти способности как заклинатель 28-го уровня, кроме заклинаний предсказания и злых заклинаний, которые она использует как заклинатель 29-го уровня, и заклинаний воплощения и превращения (кроме заклинаний из этих двух школ с описателем темноты), которые она использует как заклинатель 27-го уровня. DC спасброска - 42 + уровень заклинания или 43 + уровень заклинания для заклинаний зачарования, иллюзий и некромантии. *Доспех тьмы, черный свет, богохульство, слепота/глухота, ясновидение/ясное видение, создание нежити, заряд тьмы, темнота, осквернение, обнаружение секретных дверей, обнаружение мыслей, различить местоположение, рассеивание добра, предсказание, землетрясение, нахождение пути, предвидение, заключение, знание легенд, безопасная защита Леомунда, магический круг против добра, утроба камня, раскрыть в камень, кошмар, затеняющая мгла, стенопроход, слово силы слепота, слово силы убить, защита от добра, любопытные глаза, вызов монстра IX* (только как злое заклинание), *истинное видение, безобразная аура, безобразный упадок.*

* Поскольку она создала Теневое Плетение, Шар пожинает и выгоды, и штрафы умения Магия Теневого Плетения и для своих подобных заклинаниям способностей, и для своих заклинаний.

Известные заклинания убийцы: 5/5/5/4; база DC = 22 + уровень заклинания или 23 + уровень заклинания для заклинаний зачарования, иллюзий и некромантии; эффективный уровень заклинателя 9 для заклинаний воплощения и превращения (кроме заклинаний из этих двух школ с описателем темноты).

Известные заклинания колдуна (6/10/10/9/9/9/8/8/6; база DC = 24 + уровень заклинания или 25 + уровень заклинания для заклинаний зачарования, иллюзий и некромантии; эффективный уровень заклинателя 18 для заклинаний воплощения и превращения (кроме заклинаний из этих двух школ с описателем темноты): 0-й - *ошеломление, обнаружение магии, обнаружение яда, звук привидения, ловкость рук, луч мороза, читать магию, сопротивление, тихий портал*; 1-й - *причинить страх, изменить себя, зачарование персоны, ледяное касание, черный свет*; 2-й - *пятно, неверное направление, когти тьмы, теневая маска, теневой спрей*; 3-й - *удержание персоны, главное изображение, предложение, вампирское касание*; 4-й - *расслабленность, страх, улучшенная невидимость, призрачный убийца*; 5-й - *доминирование над персоной, кошмар, видимость, серая мантия Гримвалда*; 6-й - *заблуждение, постоянное изображение, запрограммированное изображение*; 7-й - *перст смерти, теневая прогулка, видение*; 8-й - *требование, массовое зачарование, симпатия*; 9-й - *вопл баньши, сверхъестественность*.

+ **Отвергание Теневого Плетения** (уникальная существенная божественная способность): Шар имеет силу отменить для любого существа, смертного или божественного, способность доступа к Теневому Плетению. Если она захочет сделать это, существо под воздействием не сможет использовать любое заклинание или подобную заклинанию способность, предоставленную через Теневое Плетение, пока Шар желает блокировать его или ее доступ к нему. Эта способность не имеет никакого эффекта на способности существа по доступу к Плетению.

Имущество: Шар несет *диски ночи*, +5 *чакрамы* со специальными способностями возвращающийся и скорости.

Уровень заклинателя: 25-й; **Вес:** 2 фнт.

Шар также несет два +5 *коротких меча* со специальными способностями острый, безобразный и ранящий.

Уровень заклинателя: 25-й; **Вес:** 3 фнт.

Другие божественные силы

Как великое божество, Шар автоматически получает лучший возможный результат на любой бросок, который она делает (включая броски атаки, броски урона и спасброски). Она бессмертна.

Чувства: Шар может видеть (использованием нормального видения, видения при слабом освещении или темновидения), слышать, касаться и чувствовать запах на расстоянии восемнадцати миль. Как стандартное действие, она может чувствовать что-либо в пределах восемнадцати миль от своих прихожан, святых мест, объектов или любого места, где один из ее титулов или имя произнесли за последний час. Она может расширять свои чувства на двадцать или менее мест сразу. Она может блокировать силу ощущения божеств своего ранга или ниже в двух или менее отдаленных местах сразу до 18 часов.

Чувство сферы: Шар чувствует любой акт предательства или нигилизма, который имеет место под покровом темноты, за восемнадцать десятидневок прежде, чем это случится, и сохраняет чувство на восемнадцать десятидневок после того, как случай произойдет.

Автоматические действия: Шар может использовать Знание (тайны), Знание (история), Знание (природа), Знание (планы) или Знание (религия) как свободное действие, если DC задачи - 30 или ниже. Она может исполнять до двадцати таких свободных действий каждый раунд.

Создание Магических Изделий: Шар может создавать любой вид магических изделий, которые затеняет правду, типа *амулета необнаружения*, или тех, что создают магическую темноту.

Аватары

Аватар Шар принимает две формы: Ночной Певец и Темная Балерина. Ночной Певец немногим более 10 футов ростом и носит пространные одежды, чтобы замаскировать свою женскую фигуру. Она носит маску из перьев, которые тянутся от ее лица к темным складкам укрывающего ее плаща. Она не говорит; вместо этого выпевая свои слова голосом, полным горя и потери. Темная Балерина, в контраст, носит немного одежды. Она имеет фигуру балерины, и ее костюм мерцает иссиня-черной кожей, отмеченной звездным светом. Женщина 7-футового роста заманчиво танцует, используя комбинацию эротических движений и убеждающий взгляд, заставляя других служить ей.

Шар редко появляется на Фаэруне, но когда она делает это - это причина великого празднования среди ее культов, отмечающих событие темными танцами, пирами и эротическим ликованием.

Аватар Шар: Большой размер; АС 69 (касание +7, застигнутый врасплох 69), Атака +75/+70/+65/+60 рукопашная (1d8+12/17-20, Среднего размера +5 *острый безобразный ранящий короткий меч*) и +75/+70 рукопашная (1d8+8/17-20, Среднего размера +5 *острый безобразный ранящий короткий меч*) или +74/+74/+69/+64/+59 дальнобойная (1d12+12/19-20/x3, Среднего размера +5 *возвращающийся чакрам скорости*) или заклинанием, +60 рукопашное касание или +68 дальнее касание; Лицом/досягаемость 5 фт x 5 фт/10 фт.; Скрытность +92, все остальные модификаторы навыков уменьшены на 9.

Выдающиеся божественные способности: Изменить Форму, Изменить Действительность (DC спасброска 43 для дублирования заклинаний и временных немагических объектов за последние 9 дней, временных магических изделий или существ за последние 9 часов), Изменить Размер, Отвергание Теневого Плетения+, Божественный Взрыв (17/день, до 9 миль, 23d12 пунктов урона), Божественный Щит (11/день, останавливает 90 пунктов урона), Божественный Фокус Оружия (короткий меч), Дополнительный Домен (Пещера), Рука Смерти (DC Стойкости 43), Узнать Секреты (DC Воли 33), Массовый Божественный Взрыв (до 45 целей, никакие две из которых не могут быть далее чем на 9 миль друг от друга, или конус до 900 футов длиной, или взрыв или распространение с радиусом до 450 футов и высотой до 90 футов).

+ Уникальная способность, описанная выше.

Подобные заклинаниям способности: Уровень заклинателя 19-й, или 20-й для заклинаний предсказания и злых заклинаний, или 27-й для заклинаний воплощения и превращения (кроме заклинаний из этих двух школ с описателем темноты). DC спасброска 33 + уровень заклинания или 34 + уровень заклинания для заклинаний зачарования, иллюзий и некромантии.

Шондакул (Shaundakul)



Наездник Ветров, Рука Помощи

Меньшее божество

Символ: Идущий по ветру бородатый человек в капюшоне путешественника и в ботинках

Домашний план: Врата Луны

Мировоззрение: Хаотическое нейтральное

Сфера: Путешествие, исследование, *порталы*, шахтеры, караваны

Прихожане: Исследователи, караванщики, рейнджеры, порталные ходоки, полуэльфы

Мировоззрения клериков: CE, CG, CN

Домены: Воздух, Хаос, Портал, Защита, Торговля, Путешествие

Одобренное оружие: "Меч Теней" (великий меч)

Шондакул (*шон-да-кул*, *shawn-da-kul*) - одинокое немногословное божество, позволяющее своим делам говорить за себя. Он добр, но строг, с бурным чувством юмора, иногда всепоглощающим. Его вера находится на подъеме отчасти из-за его готовности лично принимать прихожан, появляясь в мире в физической форме. Одетый в свой темный циркулирующий плащ, кожаный доспех и ботинки, которые никогда не касаются земли, Наездник Ветров - фигура королевской стати со своим массивным великим мечом, всегда изготовленным. Высокий и красивый, Шондакул идет в тишине, но окружен вездесущим свистом острого ветра.

После падения в мрак вслед за падением Миф Драннора, церковь Шондакула заметно оживилась начиная с Времени Неприятностей. Десятилетнее отсутствие Вокин и почти что крах ее церкви вслед за Кризисом Аватаров заставило многих торговцев, особенно караванщиков, обратиться на какое-то время к Шондакулу. Хотя многие из торговцев ушли в вернувшуюся церковь Вокин, другие, особенно зараженные охотой к перемене мест, остались преданными, и церковь продолжала расти. Сегодня церковь Шондакула привлекает в свои ряды много храбрых авантюристов и смелых исследователей, и слово об их самых последних делах с нетерпением ждут в городах, основанных ими.

Клерики Шондакула молятся о заклинаниях утром, прямо после перемены ветра от изменений температуры. Их церковный праздник - Поездка на Ветре, который празднуется в 15-й день Тарсака. В этот день Шондакул заставляет всех своих клериков на рассвете принимать газообразную форму, если они не владеют *прогулкой по ветру*, чтобы их несло ветром. Они возвращаются в нормальную форму (и благополучно опускаются на землю) в сумерках, обычно в некотором месте, в котором они никогда не были прежде. Члены духовенства Шондакула имеют несколько простых церемоний,

которые практикуют, когда приходит время. Они должны произносить простую молитву каждый раз при значительном изменении ветра. Всякий раз, когда они обнаруживают ранее неотмеченную на карте территорию (типа неоткрытой долины, озера или острова), они должны создать маленький трон из камней, отмеченный символом Шондакула, около места, в котором они изначально сделали открытие. Если способны, они должны создать святыню Шондакула, используя *каменную форму*. Клерики Шондакула обычно мультиклассируют как рейнджеры или ветроходцы (см. Главу 4)

История/отношения: Шондакул - старое божество, когда-то промежуточное божество, популярное на Лунном Море, божественный статус которого предшествует созданию Бешабы и Тиморы из Тич. Церковь Шондакула разрушилась и его последователи истощились после падения Миф Драннора, и он истощился в статусе до ранга полусилы. Затем Бешаба использовала его имя для продвижения разногласий среди кочевников Анорача, которые теперь проклинали его как Предательского Таящегося в Песках. Начиная со Времени Неприятностей Шондакул повысился обратно до уровня меньшей силы и объединился с божествами типа Акади, Милики и ее союзников, Селунэ, Тиморы и более смелых членов Селдарина. Он выступает против Шар, потому что ненавидит секреты и любит распространять слово о скрытых местах. Он борется с Бешабой за страдание, которое она причинила от его имени.

Догма: Распространяйте учение Руки Помощи своим примером. Работайте для продвижения его среди торговцев - особенно новаторов, разыскивающих новые земли и новые возможности. Раскопайте и переосвятите древние святыни Шондакула. Едьте на ветре и позвольте ему подхватить Вас везде, где он дует. Помогите нуждающимся и доверьтесь Руке Помощи. Ищите богатства земли и моря. Езжайте к отдаленным горизонтам. Будьте первыми, кто видит восходящее солнце, горные пики, пышные долины. Позвольте вашим стопам пройти там, где еще не ходил никто.

Духовенство и храмы: Члены духовенства, как ожидается, будут жить за счет земли и работы в качестве проводников и защитников путешественников, караванов и добывающих экспедиций. Многие служат как проводниками для приключенческих компаний или исследователями. Очень немногие - Арфисты. Все стремятся посещать рассеянные святыни Шондакула (особенно великую в Миф Дранноре) настолько часто, насколько возможно, и строить новые, как только приобретут достаточный ресурс. С тех пор как Шондакул добавил к своей сфере *порталы*, его клерики задались поиском и идентификацией *порталов*, которые будут полезны для торговли и исследований.

Шондакул предпочитает поклонение в святынях, большинство которых необитаемы и находятся в отдаленных местах. Как правило, святыня Шондакула - каменное возвышение, построенное на высоком месте, увенчанное каменным сидением или троном и сопровождаемая одним или большим количеством каменных столбов, пробитых отверстиями, через которые свищет ветер. Много таких святынь существует по всему Лунного Морю и Каменным Землям, некоторые из них насчитывают более тысячи лет возраста. Шондакула обычно не почитают в пределах городов, и в результате он не имеет много формальных храмов. Поскольку члены его духовенства любят блуждать, в его немногих храмах постоянно прибывают новые клерики, когда уходят старые.

Клерики Шондакула носят над одеждой темный развевающийся плащ, соответствующий тропе, и в общем предпочитают темные цвета и серебро. Многие носят свой святой символ на тыльной стороне своей перчатки (обычно кожаной или кольчужной).

Церковь Шондакула организована свободно, и ее ветви в значительной степени независимы. Формальной иерархии немного, хотя те, кто служили Наезднику Ветров до Войны Богов, занимают в церкви очень уважаемое положение. Начиная со Времени Неприятностей от имени Шондакула было основано несколько военных орденов. Товарищество Следующей Горы - орден рейнджеров и клериков, типично работающих поодиночке, прокладывая тропы в неотмеченных на картах глухих областях Севера Побережья Меча и Севера Лунного Моря. Рыцари Теневого Меча - элитный орден бойцов и рейнджеров, основанных в Троне Шондакула и посвященных зачистке Миф Драннора от зла, заполняющего его улицы и руины. Вначале они основали в древнем храме Миф Драннора базу действий и выпускают разведчиков для осмотра разрушенного города. Наездники Западного Ветра - орден клериков и нескольких рейнджеров, нанимающихся для охраны караванов через неразмеченные на карте дикие места в отдаленные земли.

Шондакул

Рейнджер 20/Волшебник 10/Клерик 10

Средний аутсайдер (хаотический)

Божественный ранг: 6

Hit Dice: 20d8+240 (аутсайдер) плюс 20d10+240 (рейнджер) плюс 10d4+120 (волшебник) плюс 10d8+120 (клерик) (1,100 hp)

Инициатива: +11 (+7 Ловкость, +4 Улучшенная Инициатива)

Скорость: 60 футов.

АС: 52 (+7 Ловкость, +6 божественный, +19 естественный, +10 отклонение)

Атаки: +5 *хаотический ледяного взрыва острый великий меч*

+67/+62/+57/+52 рукопашная; или заклинанием +61 рукопашное касание или +53 дальнее касание

Урон: +5 *хаотический ледяного взрыва острый великий меч* 2d6+27 плюс 1d6 холод/15-20 плюс 1d10 холод; или заклинанием.

Лицом/досягаемость: 5 фт до 5 фт/5 фт.

Специальные атаки: Силы домена, выдающиеся божественные способности, подобные заклинаниям способности, изгнание нежити 13/день.

Специальные качества: Божественная аура (600 футов, DC 26), божественные иммунитеты, DR 41/+4, фамильяр (ястреб), одобренные враги (аутсайдеры [демоны] +5, аутсайдеры [юголоты] +4, аутсайдеры [дьяволы] +3, аберрации +2, нежить +1), сопротивление огню 16, благочестивое царство (1 миля на Внешних Планах, 600 футов на Материальном Пlane), *смена плана* по желанию, отдаленная связь 6 миль, спонтанное наложение божественных заклинаний, сопротивление заклинаниям 38, *телепорт без ошибки* по желанию, понимает, говорит и читает на всех языках и говорит со всеми существами в пределах 6 миль.

Спасброски: Стойкость +50, Рефлексы +45, Воля +45,

Способности: Сила 40, Ловкость 24, Телосложение 34, Интеллект 24, Мудрость 24, Харизма 30.

Навыки: Животное Сочувствие +39, Подъем +41, Концентрация +81, Приручение Животного +47, Излечение +71, Скрытность + 36, Чувство Направления +44, Прыжок +41, Знание (тайны) +33, Знание (география) + 39, Знание (местное) +39, Знание (природа) +46, Знание (религия) +42, Слушание +36, Бесшумное Движение +33, Профессия



(караванщик) +52, Поездка (лошадь) +48, Наблюдение +33, Поиск + 33, Колдовство +43, Обнаружение +44, Плавание +42, Использование Веревки +44, Знание Дикой Местности +44.

Умения: Раскол, Создание Магического Оружия и Доспехов, Создание Чудесного Предмета, Создание Портала, Увертливость, Экспертиза, Дальний Выстрел, Великий Раскол, Улучшенный Критический (великий меч), Улучшенная Инициатива, Мобильность, Точечный Чистый Выстрел, Силовая Атака, Точный Выстрел, Быстрый Выстрел, Написание Свитка, Выстрел на Бегу, Проникновение Заклинания, Быстрая Атака, Раскалывание, Проследивание, Фокус Оружия (великий меч), Вихревая Атака.

Божественные иммунитеты: Урон способности, иссушение способности, кислота, холод, смертельные эффекты, болезнь, дезинтеграция, электричество, иссушение энергии, воздействующие на разум эффекты, паралич, яд, сон, ошеломление, превращение, заключение, изгнание.

Выдающиеся божественные способности: Изменить Размер, Аватар (до 5), Божественное Мастерство Воздуха (чувство диапазона 60 футов), Божественный Щит (15/день, останавливает 60 пунктов урона), Дополнительный Домен (Воздух), Дополнительный Домен (Хаос), Дополнительный Домен (Торговля), Большой Шаг (до 6 существ/день).

Силы домена: 13/день изгнание или уничтожение земных существ или упрек или командование воздушными существами; хаотические заклинания накладываются с +1 к уровню заклинателя; обнаружение активного или бездействующего портала, как будто это нормальная секретная дверь (DC 20); 6/день защитный оберег (субъект, которого коснулись, получает +10 бонус сопротивления на следующий спасбросок, максимальная продолжительность 1 час); 10/день использование обнаружения мысли в

течение 10 минут (одна цель на использование); свобода движения 10 раундов/день.

Подобные заклинаниям способности: Шондакул использует эти способности как заклинатель 16-го уровня, кроме хаотических заклинаний, которые он использует как заклинатель 17-го уровня. DC спасброска - 26 + уровень заклинания. *Воздушная прогулка, анализ портала, оживление объекта, антимагическое поле, астральная проекция, изгнание, цепная молния, молот хаоса, плащ хаоса, контроль погоды, контроль ветров, дверь измерений, размерный якорь, различить местоположение, рассеивание закона, блеск орла, элементный рой (только как воздушное заклинание), эфирность, быстрое отступление, изготовление, нахождение пути, полет, газообразная форма, врата, драгоценная бомба, нахождение объекта, магический круг против закона, лабиринта, общение, чистый разум, великодушный особняк Мордекайнена, затеняющая мгла, фазовая дверь, призматическая сфера, защита от элементов, защита от закона, отвращение, санктуарий, посылка, разбивание, защитить другого, иммунитет к заклинаниям, сопротивление заклинаниям, вызов монстра I, вызов монстра IX (только как хаотическое заклинание), телепорт без ошибки, истинное видение, вихрь, ветер стены, слово хаоса.*

Заклинания клерика в день: 6/7/7/6/5/4; база DC = 17 + уровень заклинания.

Заклинания рейнджера в день: 5/5/5/4; база DC = 17 + уровень заклинания.

Заклинания колдуна в день: 4/6/6/5/4/3; база DC = 17 + уровень заклинания.

Имущество: Шонда кул несет *Меч Теней*, +5 великий меч со специальными способностями хаотический, ледяного взрыва и острый.

Уровень заклинателя: 25-й; **Вес:** 15 фнт.

Другие божественные силы

Как меньшее божество, Шондакул может брать 10 по любой проверке. Для Шондакула обычно считается 1 на бросок атаки или спасбросок и не бывает автоматических провалов. Он бессмертен.

Чувства: Шондакул может видеть, слышать, касаться и чувствовать запах на расстоянии шести миль. Как стандартное действие, он может чувствовать что-либо в пределах шести миль от своих прихожан, святых мест, объектов или любого места, где один из его титулов или имя произнесли за последний час. Он может расширять свои чувства на пять или менее мест сразу. Он может блокировать силу ощущения божеств своего ранга или ниже в двух и менее отдаленных местах сразу до 6 часов.

Чувство сферы: Шондакул может ощущать любое новое открытие исследователем, пока рассматриваемый случай воздействует по крайней мере на пятьсот персон. Аналогично, он знает о любом использовании портала и о движении каждого каравана или путешественника в Царствах, пока этот случай имеет подобные возможности.

Автоматические действия: Шондакул может использовать Приручение Животного, Знание (тайны), Знание (география), Знание (местное), Знание (природа), Знание (религия) или Знания Дикой Местности как свободное действие, если DC задачи - 20 или ниже. Шондакул не мог делать что-либо как свободное действие, если задача была бы действием движения или частью действия движения. Он может исполнять до пяти таких свободных действий каждый раунд.

Создание Магических Изделий: Шондакул может создавать любой вид магических изделий, которые помогают в исследовании, движении, перемещении или защите, пока рыночная цена предмета не превышает 30,000 gr.

Аватары

Аватар Шондакула выглядит как высокий, красивый человек с белыми волосами и королевскими манерами. Он одет в темный кружащийся плащ, который всегда раздувается, словно циркулирующими ветрами, смазывая его фигуру. Обычно можно четко увидеть лишь его голову и руки и его массивный великий меч. Он одет в кожаный доспех, предпочитаемый большинством рейнджеров. Его обутые ноги никогда не касаются земли, так что он ходит бесшумно, но вместе с ним всегда идет свист резких ветров. Шондакул может появиться в ответ на крик священника о божественной помощи от алтаря под угрозой или при посмертной или жертвенной молитве преданного прихожанина, выполнившего нечто героическое и захватывающее. Он, как известно, показывался потерявшимся или поврежденным прихожанам у их походных костров по ночам, и даже в экстраординарных обстоятельствах стоит и бьется, когда волки, орки или что-то еще хуже угрожает обратившемуся к нему прихожанину.

Аватар Шондакула: Как Шондакул, кроме того, что божественный ранг 3; AC 46 (касание 30, застигнутый врасплох 39); Атака +64/+59/+54/+49 рукопашная (2d6+27/15-20, +5 *хаотический ледяного взрыва острый великий меч*) или заклинание +58 рукопашное касание или +50 дальнее касание; SQ Божественная аура (30 футов, DC 23), DR 38/+4, сопротивление огню 23, сопротивление заклинаниям 35; Спасброски: Стойкость +47, Рефлексы +42, Воля +42; все модификаторы навыков уменьшены на 3.

Существенные божественные способности: Изменить Размер, Божественное Мастерство Воздуха (чувство диапазона 30 футов.), Божественный Щит (15/день, останавливает 30 пунктов урона), Большой Шаг (до 3 существ/день).

Подобные заклинаниям способности: Уровень заклинателя 13-й; DC спасброска 21 + уровень заклинания. Без существенной способности Дополнительного Домена аватар Шондакула теряет доступ к доменам Воздуха, Хаоса и Торговли, к связанным с ними силам доменов и к подобным заклинаниям способностям *воздушная прогулка, оживление объекта, цепная молния, молот хаоса, плащ хаоса, контроль погоды, контроль ветров, различить местоположение, рассеивание закона, блеск орла, элементный рой* (только как воздушное заклинание), *изготовление, газообразная форма, драгоценная бомба, магический круг против закона, сообщение, чистый разум, великолепный особняк Мордекайнена, затеняющая мгла, защита от закона, посылка, разбивание, вызов монстра IX* (только как хаотическое заклинание), *истинное видение, вихрь, стена ветра, слово хаоса*.

Силванус (Silvanus)



Отец Дуба, Отец Леса, Отец Деревя

Великое божество

Символ: Зеленый живой лист дуба

Домашний план: Дом Природы

Мировоззрение: Нейтральное

Сфера: Дикая природа, друиды

Прихожане: Друиды, лесники, лесные эльфы

Мировоззрения клериков: CN, LN, N, NE, NG

Домены: Животные, Растения, Защита, Возобновление, Вода

Одобренное оружие: "Великий Молоток Силвануса" (кувалда)

Мудрый и благотворный, отеческий Силванус (сил-вэnn-ас, sihl-vann-us) может быть эмоционально отдаленным, когда есть потребность наличия баланса в природе, и гневным к тем, кто угрожает диким местам. Он выглядит как старое, бородатое, невероятно мудрое человеческое мужское лицо, плывущее в воздухе среди деревьев или вырастающее из ствола особенно старого и большого дерева.

Церковь Силвануса распространена на Фазруне повсюду и гораздо более сильна, многие думают. Однако, большинство сторонних рассматривает церковь Чонти как покровителей сельского хозяйства, благоприятно склонных к расширению цивилизации, в то время как церковь Силвануса - непримиримым противником тех, кто заселяет новые земли. Ни одно из впечатлений не правильно, но все же церковь Отца Дуба часто чувствуется не особенно отличающейся от тех вер, что почитают Божеств Ярости.

Клерики и друиды Силвануса готовят заклинания на закате или при лунном свете. Церковные праздники - Зеленоотравье, ночь Разгара Лета, Высокая Жатва и Ночь Идущего Леса. Этот последний праздник проводится, когда божество становится беспокойным. Оно заставляет деревья двигаться, потоки - менять направление, пещеры - открываться или закрываться, существ леса - беспокоиться и магию леса - усиливаться. Его клерики всегда скорее изгоняют нежить, чем упрекают ее.

Многие из ритуалов поклонения божеству проводятся в кроне высоких древних деревьев. Божество всегда должно быть почтено жертвой, но - никогда не кровавой жертвой. Вместо этого что-либо, сделанное из материала, взятого у леса, должно быть церемониально сломано и захоронено - не сожжено. Например, жертвой Силванусу могут стать телега, фургон или стул, вырезанные из древесины срубленных деревьев. Самая простая молитва Силванусу - Призыв Дуба, Золы и Шипа, при которой клерик собирает листья трех названных деревьев, пускает их по воде и просит Силвануса услышать молитву. Для более глубоких предприятий (беседа со служителем божества или получение благочестивого одобрения или магических сил) часто используется Бдение. Прихожанин мажет свое тело порошком растертых желудей и листьев омелы, смешанных с дождевой или ключевой водой, и ложится на или касаясь растущего дерева в течение большей части ночи. Некоторая часть голой плоти преданного должна касаться зеленого

растущего мха, так что покрытые мхом гигантские деревья более всего предпочитаются при Бдениях.

Два самых мощных и святых ритуала силванитов - Песня Деревьев и Танец Дриады. Первый - всезаполняющее скандирование, притягивающее лесных существ собираться на излечение. Второй - дикий, оживляющий ритуал игры на

свирилях и танцев, который вызывает дриады леса блуждать вдали от их деревьев, помогая людям. Печально, но похоже, что чаще всего исполняемая церемония силванитских канонів - Призыв Шипов, ритуальная магия, поднимающая из лесной почвы толстые стены смертельных шипов. Эти барьеры постоянны и лабиринтообразны настолько, как пожелает ведущий клерик, но они могут быть вызваны, только когда служитель Силвануса (прихожанин или существо-служитель, типа оленя) был убит или пролил много крови поблизости. Ритуал Призыва Шипов используется, чтобы не впускать тех, кто жжет или грабит лес, таким способом нарушая Баланс. Многие из его клериков мультиклассируют как друиды, лесные владыки (см. Главу 4), иерофанты или рейнджеры.

История/отношения: Подобно Огме, Силванус - старое божество со многими связями с другими планами. Он тесно объединен с Чонти, и ему служат непосредственно и косвенно Эльдат, Милики, Гвейрон Буревестер, Льюру и Шиаллиа. Он резко оппозиционно настроен в отношении действий Малара и его церкви, поскольку Лорд Тварей поглощен жаждой крови и его последователи охотятся на всех существ, доводя их до грани исчезновения. Аналогично, хотя Силванус и признает роль, которую играют в Балансе болезнь и естественные действия разрушения, Отец Дуба ненавидит и Талоса, и Талону за то, что они совершенно не заботятся о естественном порядке и стремятся потворствовать лишь своим самым разрушительным импульсам.

Догма: Силванус видит и балансирует все, отмеряя дикую воду и засуху, огонь и лед, жизнь и смерть. Держите дистанцию и примите ситуацию целиком, вместо того чтобы искать, что лучше. Все находится в цикле, ловко и красиво сбалансированное. Обязанность набожных - видеть этот цикл и священный Баланс так ясно, насколько возможно. Заставьте других видеть Баланс и работайте против тех, кто может нарушить его. Наблюдайте, ожидайте и спокойно управляйте. Обратитесь к насилию и открытой конфронтации только под давлением времени или враждебных действий. Боритесь против вырубки лесов, изгоняйте болезнь везде, где найдете ее, защищайте деревья и растения новой флоры везде, где возможно. Разыскивайте, служите и окажите дружескую поддержку дриадам и изучайте их имена. Убивайте только при необходимости, уничтожайте огонь и тех, кто его применяет, и остерегайтесь орков и других, кто приносит в лес топоры.

Духовенство и храмы: Церковь Силвануса бесконечно стремится сохранять священный Баланс, несмотря на давление населения, стремящегося к активной охоте или сельскому хозяйству. Члены духовенства работают для обеспечения развития и управления поселениями через тайное субсидирование бандитов, разведение и выборочное выпускание хищников, а также другими средствами. Существенно, чтобы такая работа была скрытной настолько, насколько возможно, чтобы большинство народов рассматривало служителей Силвануса как мягкие любители деревьев. Размножение живой природы, уход за больными животными и пересадка деревьев и диких кустарников - работа, которая должна делаться настолько публично, насколько возможно, чтобы поддержать это восприятие - и, конечно, по мере необходимости работать для возмещения скользящего Баланса. Силванитское духовенство всю жизнь изучает запутанные работы жизненных циклов всех живущих существ Фазруна и учится понимать глубоко вперед, чтобы ясно увидеть значение всех действий и комбинаций действий для будущего. Планируя далеко вперед, силванитское духовенство старается никогда не делать серьезных оплошностей и не ухудшать любые изменения Баланса. Превосходящее терпение, естественное знание и предвкушение - признаки достойного служителя Силвануса. Они также имеют качества, делающие любого клерика-силванита смертельным противником. Силванит никогда не должен быть удивлен неожиданным поворотом событий и всегда быть на три-четыре шага впереди противника, подготовленный к победам без битв, которые может видеть враг.

Церковь Силвануса в значительной степени сторонится формальных храмов, предпочитая маленькие общины в больших городах, хотя группы его клериков работают в больших городах для создания сапоподобных окруженных стенами областей дикого леса в пределах городов. Большинство преданных поклоняется Отцу Дуба среди возвышающихся гигантов леса, особенно древних дубов, или в кольцах стоящих камней в глубине великих лесов Фазруна.

Церемониальное платье и клериков, и друидов Силвануса - доспех, сделанный из перекрывающихся листьев. Для клериков листья изготавливаются из металлических пластин, и костюм функционирует как чешуйчатая кольчуга. Для друидов листья делаются из окрашенной в зеленый цвет кожи, и костюм функционирует как кожаный доспех. Любой комплект носят с зелеными бриджами и рубашкой. Венчают все большой шлем с крыльями в форме дубовых листьев. Церковь Силвануса состоит из центральной иерархии во власти друидов, но многие члены, особенно клерики и рейнджеры, стоят за пределами формальной иерархии. Структура церкви копирует круги древних друидов. Высокопоставленный друид, называемый архидруидом, возглавляет большинство Кругов, и все члены считаются иницированными различных уровней. Каждый архидруид в свою очередь отвечает перед великим друидом региона, и все великие друиды в свою очередь отвечают перед великим друидом веры. Последняя должность очень трудна, и никто не занимает ее дольше нескольких лет. Бывшие держатели этой должности считаются старшими веры.

Силванус

Друид 20/Рейнджер 10/Варвар 10

Средний аутсайдер

Божественный ранг: 18

Hit Dice: 20d8+140 (аутсайдер) плюс 20d8+140 (друид) плюс 10d4+70 (рейнджер) плюс 10d12+70 (варвар) (960 hp)

Инициатива: +14 (+10 Ловкость, +4 Улучшенная Инициатива)

Скорость: 70 футов.

АС: 78 (+10 Ловкость, +18 божественный, +31 естественный, +9 отклонение)

Атаки *: +5 энергетической ауры воздействия могучего раскола кувалда

+79/+74/+69/+64 рукопашная; или заклинание, +73 рукопашное касание или +68 дальнее касание

* Всегда получает 20 на броски атаки и броски для проверки критического попадания.

Урон *: +5 энергетической ауры воздействия могучего раскола кувалда 1d10+27 плюс 1d6 кислота, холод, электричество, огонь или звук/18-20/x3; или заклинанием.

* Всегда наносит максимальный урон (кувалда 57 пунктов плюс 6 пунктов кислотой, холодом, электричеством, огнем или звуком).

Лицом/досягаемость: 5 фт до 5 фт/5 фт.

Специальные атаки: Силы домена, выдающиеся божественные способности, подобные заклинаниям способности.

Специальные качества: Тысяча лиц, животный компаньон (до 20 HD), божественная аура (18 миль, DC 37), божественные иммунитеты, DR 53/+4, быстрое движение, одобренные враги (абerrации +3, нежить +2, меняющие форму +1),

сопротивление огню 38, благочестивое царство (100 миль на Внешних Планах, 1,800 футов на Материальном Плана), чувство природы, *смена плана* по желанию, ярость 3/день, отдаленная связь 18 миль, сопротивление соблазну природы, спонтанное наложение божественных заклинаний, сопротивление заклинаниям 50, *телепорт без ошибки* по желанию, бесконечное тело, бесследный шаг, странная увертливость (бонус Ловкости к АС), понимает, говорит и читает на всех языках и говорит со всеми существами в пределах 18 миль, иммунитет к яду, дикая форма (Мелкое, Крошечное, Небольшое, Маленькое, Среднее, Большое, Огромное, Гигантское, Колоссальное или ужасное животное 5/день, элементал 3/день), шаг лесистой местности.

Спасброски *: Стойкость +57, Рефлексы +60, Воля +65.

* Всегда получает 20 на спасбросках.

Способности: Сила 40, Ловкость 30, Телосложение 25, Интеллект 24, Мудрость 40, Харизма 29.

Навыки *: Алхимия +35, Животное Сочувствие +70, Подъем +62, Концентрация +68, Дипломатия +50, Приручение Животного +79, Излечение +80, Скрытность +51, Запугивание +49, Чувство Направления +85, Прыжок +62, Знание (природа) +100, Знание (религия) +47, Бесшумное Движение +51, Профессия (гербализм) +76, Поездка (лошадь) +57, Наблюдение +48, Поиск +48, Колдовство +48, Обнаружение +62, Плавание +85, Использование Вербки +51, Знания Дикой Местности +101.

* Всегда получает 20 по проверкам.

Умения: Слепая Борьба, Сварить Зелье, Боевое Колдовство, Боевые Рефлексы, Создание Магического Оружия и Доспехов, Создание Посоха, Создание Чудесного Предмета, Увертливость, Экспертиза, Дальний Выстрел, Улучшенный Критический (кувалда), Улучшенная Инициатива, Мобильность, Точечный Чистый Выстрел, Точный Выстрел, Быстрый Выстрел, Проникновение Заклинания, Быстрая Атака, Прослеживание, Фокус Оружия (кувалда), Вихревая Атака.

Божественные иммунитеты: Урон способности, иссушение способности, кислота, холод, смертельные эффекты, болезнь, дезинтеграция, электричество, иссушение энергии, воздействующие на разум эффекты, паралич, яд, сон, ошеломление, превращение, заключение, изгнание.

Выдающиеся божественные способности: Изменить Форму, Изменить Размер, Аватар (до 20), Призыв Существ (до 18 трэантов, служащих одновременно, каждый до 18 HD), Командование Растениями 18-мильный радиус, Божественный Взрыв (12/день, до 18 миль, 27d12 пунктов урона), Божественный Друид, Божественный Щит (10/день, останавливает 180 пунктов урона), Божественный Фокус Навыка (Знание [природа]), Божественный Фокус Навыка (Знания Дикой Местности), Божественное Колдовство, Дополнительный Домен (Возобновление), Дополнительный Домен (Вода), Подарок Жизни, Вырастить Существо (растения, до 18/день), Непреодолимые Удары (кувалда, DC Стойкости 35), Знание Смерти, Жизнь и Смерть, Разум Твари (*пробуждение* [до 18 существ/день] или *дремота* [Стойкость DC 37]), Сила Природы (18-мильный радиус, продолжительность концентрация + до 18 минут), Смена Формы, Говорить с Существом (растения), Истинная Смена Формы.

Силы дома: 18/день использование *животной дружбы*; 18/день упрек или командование растительными существами; 18/день защитный оберег (субъект, которого коснулись, получает +18 бонус сопротивления на следующий спасбросок, максимальная продолжительность 1 час); 18/день восстанавливает 1d8+9 hp, если приведен ниже 0 hp (но не до -10 hp или ниже); 18/день изгнание или уничтожение огненных существ или упрек или командование водными существами.

Подобные заклинаниям способности: Силванус использует эти способности как заклинатель 28-го уровня. DC спасброска 37 + уровень заклинания. *Кислотный туман, животная форма, оболочка антижизни, антимагическое поле, искупление, кожа-кора, успокоить животных, изменить посох, зачарование персоны, командование растениями, общение с природой, конус холода, контроль растений, контроль воды, ползучая гибель, доминирование над животным, элементный рой*



Специальная способность - воздействие

Воздействие: Любой крошасщее оружие, улучшенное этой способностью, удваивает свой диапазон угрозы. Например, четвертной посох, улучшенный таким образом, увеличивает показатели угрозы на 19-20, а тяжелый цеп - на 17-20. Это зачарование не затрагивает колющее или рубящее оружие.

Уровень заклинателя: 10-й;

Предпосылки: Создание Магического Оружия и Доспехов, *оружие воздействия*; **Рыночная цена:** +1 бонус.

Специальная способность - энергетическая аура

Энергетическая аура: Любое оружие, улучшенное этой специальной способностью, может добавлять дополнительное количество урона от стихии на выбор владельца (кислота, холод, электричество, огонь или звук), в точности как описано под специальной чертой пламенного, включая нанесение дополнительных 1d6 пунктов урона соответствующего элементного подтипа при нормальном попадании. Определение элементной ауры оружия - свободное действие, которое может быть принято не чаще чем однажды в раунд (таким образом, Вы не можете изменять подтип между атаками в одном и том же раунде). Луки, арбалеты и пращи с этой способностью дарят энергию своим боеприпасам.

Уровень заклинателя: 15 -й; **Предпосылки:** Создание Магического Оружия и Доспехов, *слепота/глухота, леденить металл, пламенный клинок, заряд молнии, кислотная стрела Мелфа*; **Рыночная цена:** +3 бонус.

(только как водное заклинание), *запутывание, облако тумана, свобода, великое восстановление, пир героев, удержание животного, жуткое увядание, ледяной шторм, меньшее восстановление, чистый разум, затеняющая мгла, рост растений, полиморф любого объекта, призматическая сфера, защита от элементов, перевоплощение, удаление болезни, отразить паразитов, отразить древесину, отращивание, санктuariй, ползун, смена формы, защитит другого, иммунитет к заклинаниям, сопротивление заклинаниям, стена шипов, водное дыхание.*

Ярость: Следующие изменения действуют, пока Силванус в ярости: АС 76; hp 1,140; Атака +81/+76/+71/+66 рукопашная (1d10+30 плюс 1d6 кислота, холод, электричество, огонь или звук/18-20/x3, +5 *энергетической ауры воздействия могучего раскола кувалды*: урон 40 пунктов плюс 6 пунктов кислотой, холодом, электричеством, огнем или звуком); или заклинание +75 рукопашное касание или +68 дальнейшее касание; Спасброски: Стойкость +60, Воля +67; Сила 44, Телосложение 30; Подъем +64, Концентрация +71, Прыжок +64, Плавание +87. Его ярость продолжается на продолжительность столкновения.

Заклинания друида в день (уровни 0-14): 6/9/9/8/8/7/7/6/6/3/3/2/2/2; база DC = 27 + уровень заклинания.

Заклинания рейнджера в день: 5/5; база DC = 27 + уровень заклинания.

Имущество: Силванус несет Великий Молоток Силвануса, +5 *кувалду* со специальными способностями энергетической ауры, воздействия и могучего раскола.

Уровень заклинателя: 25-й; *Вес:* 15 фнт.

Другие божественные силы

Как великое божество, Силванус автоматически получает лучший возможный результат на любой бросок, который он делает (включая броски атаки, броски урона и спасброски). Он бессмертен.

Чувства: Силванус может видеть, слышать, касаться и чувствовать запах на расстоянии восемнадцати миль. Как стандартное действие, он может чувствовать что-либо в пределах восемнадцати миль от своих прихожан, святых мест, объектов или любого места, где один из его титулов или имя произнесли за последний час. Он может расширять свои чувства на двадцать или менее мест сразу. Он может блокировать силу ощущения божеств своего ранга или ниже в двух или менее отдаленных местах сразу до 18 часов.

Чувство сферы: Силванус чувствует любое разрушение естественного порядка за восемнадцать десятидневков прежде, чем это случится, и сохраняет чувство на восемнадцать десятидневков после того, как этот случай произойдет. Аналогично, он знает действия и опыт каждого друида в Царствах, и о каждом существе, присоединившемся к друидскому Кругу, посвященному его имени.

Автоматические действия: Силванус может использовать Алхимию (только связанные с гербализмом аспекты), Животное Сочувствие, Приручение Животного, Знание (природа), Профессия (гербализм) или Знания Дикой Местности как свободное действие, если DC задачи - 30 или ниже. Силванус не может делать что-либо как свободное действие, если задача была бы действием движения или частью действия движения. Он может исполнять до двадцати таких свободных действий каждый раунд.

Создание Магических Изделий: Силванус может создавать любой вид магических изделий, сделанных полностью из растительной или животной материи и любые предметы, годные к употреблению друидами.

Аватары

Аватары Силвануса появляются в старых или молодых формах. Старый Отец - старое, бородастое, невероятно мудрое лицо человека-мужчины, плывущее в воздухе среди деревьев или иногда вырастающее из ствола, особенно у старого и большого дерева. Его плоть коричневая, серая и испещренная, как старая древесина. Молодой Страйдер - подвижный молодой человек, носящий чешуйчатый доспех с чешуей в форме дубовых листьев. Аватары Силвануса появляются чаще всего, когда угрожают священной роще или когда круг друидов атакован во время поклонения. Божество и его аватары особенно ненавидят огонь и тех, кто использует его небрежно или преднамеренно стараясь уничтожить что-либо.

Аватар Силвануса: Как Силванус, кроме того, что божественный ранг 9; АС 60 (касание 38, застигнутый врасплах 60); Атака +70/+65/+60/+55 рукопашная (1d10+27/ 18-20/x3, +5 *энергетической ауры воздействия могучего раскола кувалды*) или заклинание +64 рукопашное касание или +59 дальнейшее касание; SQ Божественная аура (900 футов, DC 28), DR 44/+4, сопротивление огню 29, сопротивление заклинаниям 41; Спасброски: Стойкость +48, Рефлексы +51, Воля +56; Знание +91 (природа), Знание Дикой Местности +64, все остальные модификаторы навыков уменьшены на 9.

Выдающиеся божественные способности: Изменить Размер, Призыв Существ (до 9 треантов одновременно, каждый до 9 HD), Командование Растениями 9-мильный радиус, Божественный Друидом, Божественный Щит (10/день, останавливает 90 пунктов урона), Дополнительный Домен (Возобновление), Дополнительный Домен (Вода), Вырастить Существо (растения до 9/день), Разум Твари (*пробуждение* [до 9 существ/день] или *дремота* [DC Стойкости 28]), Сила Природы (9-мильный радиус, продолжительность - концентрация + до 9 минут), Говорить с Существом (растения).

Ярость: Следующие изменения действуют, пока аватар Силвануса в ярости: АС 58 (касание 36, застигнутый врасплах 58); hp 1,140; Атака +72/+67/+62/+57 рукопашная (1d10+30/18-20/x3, +5 *энергетической ауры воздействия могучей кувалды раскола*) или заклинание +66 рукопашное касание или +59 дальнейшее касание; Спасброски: Стойкость +51, Воля +58; Сила 44, Телосложение 30; Подъем +55, Концентрация +62, Прыжок +55, Плавание +78. Его ярость продолжается на продолжительность столкновения.

Подобные заклинаниям способности: Уровень заклинателя 19-й; DC спасброска 28 + уровень заклинания.

Заклинания: Как Силванус, кроме того, что DC спасбросков против заклинаний друида и рейнджера аватара - 25 + уровень заклинания. Аватар не имеет доступных ячеек заклинаний выше 9-го уровня.

Суни (Sune)

Огневолосая, Леди Огневолосая

Великое божество

Символ: Лицо рыжеволосой красивой женщины с кожей цвета слоновой кости

Домашний план: Светлые Воды

Мировоззрение: Хаотическое добро

Сфера: Красота, любовь, страсть

Прихожане: Возлюбленные, художники, полуэльфы, авантюристы

Мировоззрения клериков: CG, CN, LG (только паладины), NG

Домены: Хаос, Зачарование, Добро, Защита

Одобренное оружие: Шелковистый кушак (кнут)



Красивейшая из божеств, Суни (су-нии, soo-nee) доброжелательна и иногда причудлива. Она всегда появляется как ослепительно красивая рыжеволосая женщина невероятного обаяния. Она чередуется между глубокими страстями и случайными флиртами и была романтично привязана ко многим из других фаэрунских божеств. Суни наслаждается вниманием и искренней лестью и избегают любого, кто ужасает или невоспитан. Леди Огневолосая любит и защищает своих последователей, которые в свою очередь выявляют и защищают красоту мира.

Кроме тех, кто презирает любовь и красоту, считая их проявлениями слабости, церковь Суни широко любят по всему Фаэруну, и она имеет множество сторонников своего учения. Однако, поскольку большинство сунитов считаются непостоянными, тщеславными и поверхностными, но в основном неопасными, церковь Суни имеет меньшее влияние, чем можно предположить по ее выдающемуся положению. Суниты имеют интенсивную конкуренцию с последователями Ханали Селанил, эльфийского божества красоты.

Клерики Суни молятся по утрам, после принятия освежающей ароматической ванны (или после по крайней мере омовения рук). И Зеленотравье, и ночь Разгара Лета - церковные праздники сунитов, празднуемые широким весельем и продолжающимися всю ночь кокетливыми преследованиями по лесам и паркам. Отдельные храмы отмечают также многочисленные местные церковные праздники. По крайней мере раз в месяц церковь Суни проводит Великую Пирушку, большую веселую встречу с танцами, декламацией поэзии и раздирающей сердце или возбуждающей душу музыкой, на которую посторонние приглашаются с намерением привлечь их к вере. Пир Любви теснее и тише, открытый лишь для преданных, которые лежат на кушетках и балуются выпивкой, закусками и приятным печеньем, пока для них танцуют одинокие балерины исполняют. Эти танцы разнообразятся чтениями романтических стихов, прозы и песен, которые поют квалифицированные менестрели. Такие ритуалы всегда разбиваются на частные сборы, хотя барды всегда должны рассказывать об изысканной любви или тайнах Фаэруна тем, кто не испытывает желания уединиться. Суниты также возносят персональные молитвы Суни, стоя в пруду или в ванне и изучая зеркало, освещенное лишь естественным светом или свечами. Суни посылает им указания в форме видений в зеркале, часто неким способом изменяя отражения прихожанина. Приток авантюристов в духовенство Суни в недавние годы уменьшил бывшее огромное неравенство полов в церкви, так чтобы теперь женщины превосходят численностью мужчин лишь в соотношении четыре к одному. Клерики-суниты обычно мультиклассируют как барды, хранители сердец (см. Главу 4) или жулики.

История/отношения: Суни разделяет воды Эверголда, священного водоема, с Ханали Селанил, эльфийским божеством красоты, и Шаресс, чувственной кошкой-соблазнительницей, которую она спасла от тени Шар в течение Времени Неприятностей. Суни также объединена с подобными божествами типа Селунэ, Милила и Латандера. Суни служит Лиири и некогда служила Селунэ, но Лунная Дева теперь вновь ушла своим путем. Характер Суни затрудняет кому-либо долго сердиться на нее, так что у нее нет никаких истинных врагов, хотя она ненавидит Аурил, Малара, Талоса, Амберли, Талону и Темпуса, поскольку они часто ответственны за уничтожение красивых вещей. Темпус находит, что ее ненависть не стоит внимания, так как он считает ее несоответствующей, непостоянной и не стоящей конфликтов. Суни заработала вражду Шар в течение Времени Неприятностей, поскольку Ночная Дева не оценила то, что ей не дали завоевать Шаресс, так что Леди Огневолосая теперь спокойно поддерживает Мистру в ее назревающей битве с Хозяйкой Ночи.

Догма: Красота - более чем то, что лежит на поверхности. Она выходит из ядра бытия и показывает истинное лицо к миру, прекрасное или грязное. Верьте в романтичность, поскольку истинная Любовь покорит все. Следуйте за вашим сердцем к вашему истинному предназначению. Не любите никого более себя самого, кроме Суни, и утоните в любви к Леди Огневолосой. Исполняйте акт любви каждый день и стремитесь пробуждать любовь в других. Старайтесь любить по крайней мере через день. Поощряйте красоту везде, где Вы находите ее. Приобретайте красивые изделия всех видов, и поощряйте, поддерживайте и защищайте тех, кто создает их. Храните свое тело настолько милостивым, насколько возможно, и настолько привлекательным, как показывает ситуация. Позвольте прическе и одежде лучше всего удовлетворять вашей внешности, чтобы взволновать и восхитить тех, кто смотрит на Вас. Кроме этого, не скрывайтесь, а всегда стремитесь показаться тем, кто вокруг Вас, в приятном разнообразии одежд и действий, чтобы наполнить их любовью и желанием. Любите тех, кто отвечает вашей внешности, и позволяйте теплой дружбе и восхищению цвести там, где любовь быть не может или не осмеливается.

Духовенство и храмы: Суниты - эстеты и гедонисты, активно разыскивающие удовольствие и красоту во всем. Преследование эстетического удовольствия - их жизнь. Сунитское духовенство покупает красивые произведения искусства, скульптуры и изделия ручной работы всякий раз, когда находят их, поддерживая хороших художников при необходимости и переплавляя за такие изделия, чтобы поднять цены, увеличить спрос и отсюда - увеличить поставки красивых вещей. Это должно делаться настолько часто, насколько позволяют фонды, и при этом позволяют тонкости и скрытность, если есть такая потребность. Всякий раз, когда сунитскому духовенству приходится исполнять грязные задачи, использование маскировки поощряется и для защиты тела, и для сокрытия личности. Набожный клерик всегда нанимает или поддерживает авантюристов и других в уничтожении существ, разрушающих красивые создания. Все духовенство Суни также стремится создавать красоту персональными способами, предпочтительно созданием статичного искусства (украшения из стекла, картины или гобелены), но также и танцем. Когда кто-либо из них становится экспертом в изготовлении красивых вещей,

он обязан передать это далее, обучая других и не отказывая никому, в ком видны подлинны задатки. Любые деньги, полученные таким обучением, отдаются церкви для дальнейшего роста красоты и любви повсюду.

Хотя сунитское духовенство может отказывать нежелательным продвижениям, они в общем стремятся строить дружбу и романтические чувства между собой и другими и вообще везде, где они проходят, чтобы любовь могла процветать на Фаэруне повсюду. Поскольку одиноким это нужнее всего (и они вероятнее всего присоединятся к влюбленным в Леди Огневолосую), они разыскиваются прилежным духовенством для дружбы. Каждому, независимо от того, насколько он близок или несоизмеримо далек от пути веры Леди, нужно помочь подарками и советом сделать себя настолько красивым, насколько возможно. Клерики Суни поддерживают ремесленников, строят дружбу и романы между собой и с другими и уничтожают тех, кто разрушает красивые вещи. Суни видит выгоды покровительства Тиморой авантюристов и желает заполучить этот источник прихожан, так что церковь поддерживает галантных рыцарей и исследователей, желающих искать утерянные жемчужины и бесценные произведения искусства или тех, кто находятся на миссиях по спасению своей истинной любви.

Сунитские храмы - или потрясающе красивые здания фантастических проектов, или классические изящные структуры, дальновидно улучшенные возделанным ландшафтом с многочисленными живописными дорожками и аллеями и удивительными и очаровательными укромными уголками, в которых можно разделить моменты любви, красоты и страсти. Многие сунитские храмы окружены садами с великолепными цветниками, решетками с культивированной виноградной лозой и тщательно остриженными деревьями и кустарниками. Прекрасные скульптуры и роскошные фонтаны, играющие мягким магическим освещением, стоят в ключевых точках большинства сунитских храмовых садов.

Суниты не робки в отношении своих тел. Стандартная церемониальная одежда клериков-сунитов - монашеские робы для мужчин и подобные же для женщин, вырезанные для подчеркивания фигуры и окрашенные в глубокий багровый цвет. Волосы обычно носят длинными, при ритуалах - свободно спадающими. В другое время клерики увязывают свои локоны назад багровыми шарфами и носят их сообразно ситуации, но всегда лстя форме. Хотя рыжие волосы считаются затронутыми божеством, долгожданны любые оттенки волос и кожи, если они неиспорчены и прекрасны.

Организация сунитской церкви свободна и неофициальна, и перемены в ее руководстве проходят по прихоти ее духовенства. Самое привлекательное и харизматичное сунитское духовенство - обычно высокие клерики. Немногие думают о клерике, способном все бросить и отправиться в глушь, особенно если цель - некий красивый объект или некий красивый индивидуум, и такое поведение создает в церкви небольшой скандал.

Суни

Колдун 20/Бард 10/Клерик 10

Средний аутсайдер (хаотический, добрый)

Божественный ранг: 16

Hit Dice: 20d8+140 (аутсайдер) плюс 20d4+140 (колдун) плюс 10d6+70 (бард) плюс 10d8+70 (клерик) (800 hp)

Инициатива: +13 (+9 Ловкость, +4 Улучшенная Инициатива)

Скорость: 60 футов.



АС: 84 (+9 Ловкость, +16 божественный, +29 естественный, +20 отклонение)

Атаки *: +5 хаотический защиты острый шокирующий кушак +70/+65/+60/+55 дальнобойная; или заклинание, +63 рукопашное касание или +65 дальнейшее касание

* Всегда получает 20 на броски атаки и броски для проверки критического попадания.

Урон *: +5 хаотический защиты острый шокирующий кушак 1d2+5 плюс 1d6 электричество/18-20; или заклинанием

* Всегда наносит максимальный урон (кушак 7 пунктов плюс 6 электричеством).

Лицом/досягаемость: 5 фт до 5 фт/5 фт.

Специальные атаки: Силы домена, выдающиеся божественные способности, подобные заклинаниям способности, изгнание нежити 25/день.

Специальные качества: Бардское знание +17, бардская музыка (противопесня, очарование, вдохновить компетентность, вдохновить храбрость, вдохновить величие, предложение) 10/день, божественная аура (16 миль, DC 46), божественные иммунитеты, DR 51/+4, фамилляр (кот), быстрое лечение 36, сопротивление огню 36, благочестивое царство (100 миль на Внешних Планах, 1,600 футов на Материальном Plane), смена плана по желанию, отдаленная связь 16 миль, спонтанное наложение божественных заклинаний, сопротивление заклинаниям 68, телепорт без ошибки по желанию, понимает, говорит и читает на всех языках и говорит сама со всеми существами в пределах 16 миль.

Спасброски *: Стойкость +55, Рефлексы +57, Воля +60.

* Всегда получает 20 на спасбросках.

Способности: Сила 24, Ловкость 28, Телосложение 25, Интеллект 24, Мудрость 35, Харизма 50.

Навыки *: Алхимия +29, Оценка +41, Блеф +89, Концентрация +86, Ремесло (окраска) +46, Ремесло (скульптура) +46, Дипломатия +111, Сбор Информации +56, Излечение +73, Инсинуация +57, Запугивание +42, Чувство Направления +51,

Знание (тайны) +66, Знание (религия) +46, Слушание +30, Исполнение +59, Профессия (гербализм) +51, Наблюдение +86, Чувство Мотива +81, Колдовство +86, Обнаружение +29.

* Всегда получает 20 по проверкам.

Умения: Сварить Зелье, Боевое Колдовство, Боевые Рефлексы, Создание Палочки, Создание Посоха, Создание Жезла, Увертливость, Мастерство Экзотического Оружия (шелковистый кушак), Экспертиза, Сковать Кольцо, Великий Фокус Заклинания (Зачарование), Улучшенный Критический (шелковистый кушак), Улучшенная Инициатива, Максимизирование Заклинания, Мобильность, Ускоренное Заклинание, Тихое Заклинание, Фокус Заклинания (Зачарование), Проникновение Заклинания, Неподвижное Заклинание

Божественные иммунитеты: Урон способности, иссушение способности, кислота, холод, смертельные эффекты, болезнь, дезинтеграция, электричество, иссушение энергии, воздействующие на разум эффекты, паралич, яд, сон, ошеломление, превращение, заключение, изгнание.

Выдающиеся божественные способности: Изменить Форму, Изменить Действительность (DC спасброска 54 для дублирования заклинаний и временных немагических объектов за последние 16 дней, временных магических изделий или существ за последние 16 часов), Изменить Размер, Аватар (до 20), Призыв Существ (до 16 фей на службе одновременно, каждый до 16 HD), Божественный Взрыв (28/день, до 16 миль, 34d12 пунктов урона), Божественное Благословение (Харизма, до 16 существ/день), Божественное Быстрое Леченіе, Божественное Вдохновение (любовь и желание, DC Воли 46, до 16 существ/день), Божественный Щит (10/день, останавливает 160 пунктов урона), Божественный Фокус Заклинания (Зачарование), Божественное Колдовство, Божественный Блеск 160 футов, Шторм Энергии (огонь, 16 пунктов огненного и 16 пунктов святого урона/раунд), Дополнительный Домен (Хаос), Подарок Жизни, Увеличенное Сопротивление Магии, Моментальное Контрзаклинание, Омоложение (возвращается за 10d10-16 дней, если убита в царстве или за 10d10-32 дней, если убита в своем собственном царстве, которое является божественно морфирующим Внешним Планом), Смена Формы, Волна Хаоса (160-фт радиус, DC Воли 44).

Силы домена: Хаотические заклинания накладываются с +1 к уровню заклинателя; 16/день увеличение Харизмы на +4 в течение 1 минуты; заклинания добра накладываются с +1 к уровню заклинателя; 16/день защитный оберег (субъект, которого коснулись, получает +10 бонус сопротивления на следующий спасбросок, максимальная продолжительность 1 час).

Подобные заклинаниям способности: Суни использует эти способности как заклинатель 26-го уровня, кроме хаотических и добрых заклинаний, которые она использует как заклинатель 27-го уровня. DC спасброска - 46 + уровень заклинания. *Помощь, оживление объекта, антимагическое поле, барьер клинков, спокойные эмоции, молот хаоса, зачарование монстра, зачарование персоны, плащ хаоса, требование, рассеивание зла, рассеивание закона, доминирование над монстром, эмоция, обет/миссия, святая аура, святой удар, святое слово, безумие, магический круг против зла, магический круг против закона, чистый разум, призматическая сфера, защита от элементов, защита от зла, защита от закона, отвращение, санктуарий, разбивание, защитит другого, иммунитет к заклинаниям, сопротивление заклинаниям, предложение, вызов монстра IX* (только как хаотическое или доброе заклинание), *слово хаоса*.

Известные заклинания барда (3/8/8/7/5; база DC = 32 + уровень заклинания или 48 + уровень заклинания для заклинаний зачарования): 0-й - *вспышка, рука мага, открыть/закрыть, ловкость рук, читать магию, сопротивление*; 1-й - *стирание, быстрое отступление, падение пера, чревоуецеание*; 2-й - *кошачья грация, блестящая пыль, удержание персоны, шепчущий ветер*; 3-й - *замешательство, газообразная форма, главное изображение, удаление проклятия*; 4-й - *распускание, знание легенд*.

Заклинания клерика в день: 6/8/8/7/5; база DC = 24 + уровень заклинания или 40 + уровень заклинания для заклинаний зачарования.

Известные заклинания колдуна (ур овни 0-20; 6/11/11/11/10/10/10/9/4/4/3/3/3/2/2/2; база DC = 32 + уровень заклинания или 48 + уровень заклинания для заклинаний зачарования) 0-й - *танцующие огни, ошеломление, обнаружение магии, обнаружение яда, разрушение нежити, звук привидения, свет, исправление, луч мороза*; 1-й - *постигать языки, вынести элементы, гипноз, щит, сон*; 2-й - *изменить себя, обнаружение мысли, неверное направление, видеть невидимость, отвратительный смех Таши*; 3-й - *яснослышание/ясновидение, рассеивание магии, удержание персоны, языки*; 4-й - *замешательство, меньший обет, малая сфера неуязвимости, радужный образ*; 5-й - *доминирование над персоной, слабоумие, удержание монстра, туман разума*; 6-й - *дезинтеграция, великое рассеивание, массовое предложение*; 7-й - *изгнание, обращение заклинаний, исчезновение*; 8-й - *связывание, массовое зачарование, симпатия*; 9-й - *предвидение, остановка времени, желание*.

Имушество: Суни носят шелковистый кушак, который функционирует как +5 кнут со специальными способностями хаотический, защиты, острый и шокирующий.

Уровень заклинателя: 25-й; Вес: 2 фнт.

Другие божественные силы

Как великое божество, Суни автоматически получает лучший возможный результат на любой бросок, который она делает (включая броски атаки, броски урона и спасброски). Она бессмертна.

Чувства: Суни может видеть, слышать, касаться и чувствовать запах на расстоянии шестнадцати миль. Как стандартное действие, она может чувствовать что-либо в пределах шестнадцати миль от своих прихожан, святых мест, объектов или любого места, где один из ее титулов или имя произнесли за последний час. Она может расширять свои чувства на двадцать или менее мест сразу. Она может блокировать силу ощущения божеств своего разряда или понижать ее в двух или менее отдаленных местах сразу до 16 часов.

Чувство сферы: Суни чувствует создание или уничтожение любого красивого существа или объекта за шестнадцать десятидневков прежде, чем это случится, и сохраняет чувство шестнадцать десятидневков после того, как этот случай происходит. Аналогично, она знает о страстных желаниях или романтической любви всех существ.

Автоматические действия: Суни может использовать Концентрацию, Ремесло (живопись), Ремесло (скульптура), Дипломатию или Исполнение как свободное действие, если DC задачи - 30 или ниже. Она может исполнять до двадцати таких свободных действий каждый раунд.

Создание Магических Изделий: Суни может создавать любой вид магический изделий, которые воздействуют на внешность или эмоции.

Аватары

Суни редко является смертным. Когда ее видят, ее аватар выглядит как человеческая женщина неземной красоты, одетая лишь в запахивающее шелковистое платье. Ее невозможно длинные, охватывающие рыжие волосы часто выглядят как пламя. Хотя у нее всегда рыжие волосы, другие аспекты ее внешности время от времени меняются. Иногда ее кожа золотая и глаза миндалевидные, иногда ее кожа - цвета красного дерева, а глаза - цвета самого темного янтаря или меда, иногда она имеет красноватую кожу и заметные скулы, а в другое время ее кожа - цвета слоновой кости, а глаза синие, как небо, или зеленые, как лес.

Аватар Суни: Как Суни, кроме того, что божественный ранг 8; AC 68 (касание 47, застигнутый врасплох 59); Атака +62/+57/+52/+47 дальнбойная (1d2+5/18-20, +5 *хаотический защиты острый шокирующий кушак*) или заклинанием, +55 рукопашное касание или +57 дальнее касание; SQ Божественная аура (800 футов, DC 38), DR 43/+4, сопротивление огню 28, сопротивление заклинаниям 40; Спасброски: Стойкость +47, Рефлексы +49, Воля +52; все модификаторы навыков уменьшены на 8.

Выдающиеся божественные способности: Изменить Форму, Изменить Действительность (DC спасброска 48 для дублирования заклинаний и временных немагических объектов за последние 8 дней, временных магических изделий или существ за последние 8 часов), Изменить Размер, Божественный Взрыв (28/день, до 8 миль, 30d12 пунктов урона), Божественное Благословение (Харизма, до 8 существ/день), Божественное Вдохновение (любовь и желание, DC Воли 38, до 8 существ/день), Божественный Щит (10/день, останавливает 80 пунктов урона), Божественный Фокус Заклинания (Зачарование), Дополнительный Домен (Хаос), Волна Хаоса (80-фт радиус, DC Воли 38)

Подобные заклинаниям способности: Уровень заклинателя 18-й, или 19-й для хаотических или добрых заклинаний; DC спасброска 38 + уровень заклинания.

Заклинания: Как Суни, кроме того, что DC спасброска против заклинаний барда и колдуна аватара - 30 + уровень заклинания, а DC спасброска против заклинаний клерика аватара - 11 + уровень заклинания. DC спасброска для заклинаний зачарования аватара - 38 + уровень заклинания для заклинаний барда и колдуна и 30 + уровень заклинания для заклинаний клерика. Аватар не имеет доступных ячеек заклинаний выше 9-го уровня.

Талос (Talos)



Разрушитель, Штормовой Лорд

Великое божество

Символ: Удар взрывчатой молнии

Домашний план: Сердце Ярости

Мировоззрение: Хаотическое зло

Сфера: Штормы, разрушение, восстание, пожарище, землетрясения, вихри

Прихожане: Те, кто боится разрушительной силы природы, варвары, бойцы, друиды, полуорки

Мировоззрения клериков: CE, CN, NE

Домены: Хаос, Разрушение, Зло, Огонь(пожар), Шторм

Одобренное оружие: Заряд молнии (длинное копье, короткое копье или полукопье)

Талос (*taahl-ose, таал-оус*) - сильное, несдержанное и злобное божество, ликующее от хаоса и упивающееся разрушением. Часто мелкий и мстительный, Штормовой Лорд - мощный хулиган, и часто мотивируется яростью и желанием, никогда не показываясь своим последователям как слабый или каким-либо способом идущий на компромисс. Известный как Баэлрос среди калишитов и Козах - среди бедайн, Талос выглядит как одноглазый, широкоплечий бородатый человек, одетый в полупластинчатый доспех и черные кожаные перчатки. Его пустая глазница заполнена кружащимися звездами и закрыта темной повязкой.

Церковь Талоса относительно мала для великого божества и почти повсеместно презираема, поскольку его последователи приносят только разрушение и оставляют по своим следам лишь руины. Они фанатичны в своей любви к разрушению и не боятся призывать шторма на корабли, города или городки от имени своего сумасшедшего божества. Однако, многие страшатся и успокаивают Штормового Лорда, гарантируя, что он остается одним из самых мощных божеств Фазрунского пантеона.

Талассаны молятся о заклинаниях в разное время дня в течение года, время меняется по прихоти Талоса (он редко делает так, чтобы они придержались одного и того же времени дня дольше десятидневки). Клерики Талоса празднуют его ежегодные фестивали (Зеленотравье, Разгар Лета и так далее) великими церемониями, обрушивающими молнии и вызывающими шторма. Их самый священный ритуал - Обрушивание Грома, при котором они убивают интеллектуальных существ молниями. Наиболее часто отмечаемый ритуал - Ярость, при котором клерик молится, а затем делает неистовые атаки на народ и изделия в усилиях причинить значительные разрушения за короткое время, швыряя заклинания и зажигая факелы, завывая имя Талоса, сопровождая его новыми молитвами (если клерик выживает). Это считается наиболее святым, когда исполняется одиноким клериком-талассаном, но на крупных противников духовенство Талоса обычно нападает сообща или разнимает защитников, чтобы уничтожить их по отдельности. Клерики Талоса обычно мультиклассируют как варвары, колдуны, штормлорды (см. Главу 4) и волшебники. Работающие с Культom Дракона иногда мультиклассируют как носящие пурпур (см. Главу 4).

История/отношения: Талос был сформирован в первой битве между Селунэ и Шар. Теперь он - лидер Божеств Ярости: Аурил, самого себя, Малара и Амберли. Хотя у него и нет раскаяния в узурпировании ее сферы, Талос имеет близкие и сердечные отношения с Аурил. Его отношения с Амберли одновременно кокетливы и полны конкуренции. Однако, с Лордом Тварей он работает неохотно, и Малар убил бы его, если бы смог. Талос имеет историю поднятия мощных смертных к божественности и последующего принуждения их исчерпать себя на службе ему, самым последним из

которых был Велшарун. Велшарун был более успешным, чем большинство таких полусил, поднятых Талосом, поскольку он все еще жив и мудро сменил свой номинальный союз на Мистру и Азуга. Талос пробовал принять доминион над дикой и разрушительной магией под псевдонимом Малик, но был предупрежден Мистрой и с тех пор предпринимает другие попытки захватить силу. Он ненавидит божеств, продвигающих здание, изучение и природу и особенно ненавидит тех, которые смеют изменять погоду. Список его врагов включает Чонти, Эльдат, Латандера, Мистру, Суни, Денейра, Гонда, Хелма, Милики, Огму, Шиааллиа, Силвануса и Тира.

Догма: Жизнь - комбинация случайных эффектов и хаоса, так что хватайте то, что можете, когда можете, потому что Талос может забрать Вас в загробную жизнь в любой момент. Проповедуйте мощь Талоса и всегда предупреждайте других о силах, которыми может командовать только он - ярость всего Фаэруна. Бесстрашно идите сквозь штормы, лесные пожары, землетрясения и другие бедствия, поскольку сила Талоса защищает Вас. Делайте это публично всякий раз, когда возможно, чтобы другие видели, что только Талос может защитить их. Заставьте других бояться Талоса, показывая разрушения, которые может причинить он и его служители. Чтобы не попробовать на вкус его ярость, молитесь ему энергично и сообщите все, что это - и только это - сможет защитить их от ярости бурь, ливней, ветров, наводнений, засухи, вьюги, ураганов и других естественных погибелей. Швыряйте такие силы в противников, если Талос посчитает, что место или персона стоят защиты. Не позволяйте себе игнорировать Талоса, но кланяйтесь и поклоняйтесь ему. Объявите это всем и покажите каждому разрушение, которое может причинить даже самый маленький из служителей Талоса.

Духовенство и храмы: Талос всегда имеет слишком мало симпатизирующих прихожан, так что его духовенство выпускается в мир, чтобы распространить слово о его мощи и постараться склонить других к поклонению ему - либо устрашением, либо потому, что такой народ наслаждается владением сырой силой. Как пример для всех, фаталистические клерики Талоса в своих путешествиях обычно балуются случайным или злобным разрушением, и делают пример из всех, кто противостоит им или пытается не дать им войти в сообщество или встать на пути. Некоторые клерики грабят, жгут и крадут с таким же энтузиазмом, как и любой бандит, и деревни, отгоняющие их, обычно сезон спустя посещаются сборищем клериков-талассан, старающихся вырезать всех и каждого. Эта практика привела к тому, что некоторые из запуганных поселений нанимают "местные банды приключенцев", чтобы отражать подобные нападки, после того как один или более граждан имели враждебные отношения с каким-либо талассанским духовенством. Талос, похоже, не возражает против клериков, балующихся достижением личного обогащения, едой, роскошными изделиями и экстравагантным поведением, пока они вызывают штормы или участвуют в случайных насильственных действиях раз в десятидневку или около того (падающие башни всегда эффективны). В результате кое-кто из духовенства начал разбойничью жизнь. Они изображают из себя лунатиков, по приказу распространяя слово Талоса, а остальную часть времени высматривают себе призы побогаче.

Большинство храмов и святынь талассан засекречены из-за репутации их церкви. Поклонение Талосу вне закона во многих странах. Там, где есть общественные храмы Талоса, многие из них имеют форму замков или окруженных стеной строений, потому что им часто приходится служить цитаделями, в которых преданные Талоса могут защититься от рассерженного народа. Подобные места, похоже, всегда лежат на пути великих штормов, на линии землетрясений или на дороге лавы, разливающейся из вулкана, но все же Талос гарантирует, что они всегда останутся невредимыми.

Высокое духовенство Талоса носит церемониальные сине-белые одежды, прошитые багровым, которые, кажется, потрескивают молниями. Все остальное духовенство имеет формальное платье из черных роб и плащей, простреленных слезинками и зубчатыми линиями золота или серебра - одежда, заслужившее их незавидное прозвище "вороны рока" в тех редких случаях, когда кому-либо удается пережить наблюдение их официальной церемонии. Робы имеют зубчатый низ и грубые, неровные рукава. Также на глазу носится черная повязка, даже если член духовенства хорошо видит обоими глазами. Когда они не исполняют святых ритуалов, они обычно одеваются бедно и эклектично.

Ходят слухи о таинственной группе волшебников, специализирующихся в экзотических комбинациях элементной магии, известной как Лорды Бури, которая предана Талосу. Другие перешептываются по углам о покровительстве Талосом некоторых некромантов в личство и заговоре сумасшедших мудрецов и мистиков с намерениями принести конец света. Известные как Круг Ржавчины и Червя, эти энтрописты искали и получили Разрушителя в качестве своего покровителя.

Церковь Талоса не имеет никакой центральной иерархии, и низкоранговые клерики Штормового Лорда повинуются своим владыкам, лишь страшась мощи старших клериков. Время от времени церковь Талоса разрушается внутренней войной, типа недавней войны между северными последователями Талоса и южными последователями его альтер эго, Базлроса. Однако, Штормовой Лорд в общем предпочитает, чтобы его последователи вымещали опустошение на остальной части мира, а не друг на друге.

Талос

Варвар 20/ Воплощающий 20

Средний аутсайдер (хаотический, злой)

Божественный ранг: 16

Hit Dice: 20d8+200 (аутсайдер) плюс 20d12+200 (варвар) плюс 20d4+200 (волшебник) (1,080 hp)

Инициатива: +11 (+7 Ловкость, +4 Улучшенная Инициатива)

Скорость: 70 футов.

АС: 71 (+7 Ловкость, +16 божественный, +29 естественный, +9 отклонение)

Атаки *: +4 хаотический шокирующего взрыва громовой заряд молнии

+81/+76/+71/+66 рукопашной; или +4 хаотический шокирующего взрыва громовой заряд молнии +68/+63/+58/+53 дальнобойная; или заклинание, +76 рукопашное касание или +63 дальнее касание

* Всегда получает 20 на броски атаки и броски для проверки критического попадания.

Урон *: +4 хаотический шокирующего взрыва громовой заряд молнии

1d8+34 плюс 1d6 электричество/18-20/x3 плюс 2d10 электричество плюс 2d8 звук; или +4 хаотический шокирующего взрыва громовой заряд молнии 1d8+24/19-20/x3 плюс 2d10 электричество плюс 2d8 звук; или заклинанием

* Всегда наносит максимальный урон (заряд молнии, 42 пункта плюс 6 электричество рукопашный, 32 пункта плюс 6 электричество дальнобойный).

Лицом/досягаемость: 5 фт до 5 фт/5 фт.

Специальные атаки: Силы домена, выдающиеся божественные способности, подобные заклинаниям способности.

Специальные качества: Божественная аура (16 миль, DC 35), божественные иммунитеты, DR 67/+5 (4/-), фамильяр (квазиты), быстрое движение, сопротивление огню 36, благочестивое царство (100 миль на Внешних Планах, 1,600 футов на Материальном Plane), смена плана по желанию, отдаленная связь 16 миль, сопротивление заклинаниям 48, телепорт без ошибки по желанию, понимает, говорит и читает на всех языках и говорит со всеми существами в пределах 16 миль.

Спасброски *: Стойкость +58, Рефлексы +55, Воля +55.

* Всегда получает 20 на спасброски.

Способности: Сила 50, Ловкость 24, Телосложение 31, Интеллект 28, Мудрость 24, Харизма 29.

Навыки *: Алхимия +55, Блеф +48, Подъем +69, Концентрация +89, Ремесло (ковка доспехов) +58, Ремесло (ковка оружия) +58, Дипломатия +28, Приручение Животного +68, Излечение +24, Запугивание +70, Чувство Направления +66, Прыжок +69, Знание (тайны) +62, Знание (природа) +67, Знание (религия) +62, Слушание +66, Поездка (лошадь) +51, Наблюдение +68, Колдовство +69, Плавание +69, Знание Дикой Местности +66.

* Всегда получает 20 по проверкам.

Умения: Слепая Борьба, Раскол, Боевое Колдовство, Боевые Рефлексы, Создание Магического Оружия и Доспехов, Создание Посоха, Создание Портала, Отклонение Стрел, Увертливость, Усиление Заклинания, Экспертиза, Дальний Выстрел, Великий Раскол, Улучшенный Критический (заряд молнии), Улучшенная Инициатива, Улучшенный Невооруженный Удар, Максимизирование Заклинания, Мобильность, Точечный Чистый Выстрел, Силовая Атака, Написание Свитка, Быстрая Атака, Раскалывание, Фокус Оружия (заряд молнии), Вихревая Атака.

Божественные иммунитеты: Урон способности, иссушение способности, кислота, холод, смертельные эффекты, болезнь, дезинтеграция, электричество, иссушение энергии, воздействующие на разум эффекты, паралич, яд, сон, ошеломление, превращение, заключение, изгнание.

Выдающиеся божественные способности: Изменить Размер, Уничтожающий Удар (DC Стойкости 36 + нанесенный урон или уничтожение до 16,000 кубических футов неживой материи), Аватар (до 20) Чувство Битвы, Божественный Взрыв (12/день, до 16 миль, 25d12 пунктов урона), Божественная Ярость (16/день), Божественный Щит (13/день, останавливает 160 пунктов урона), Божественный Шторм (160 футов, DC Стойкости 35) Взрыв Энергии (холод, 16d8 пунктов холодного урона, 160-фт радиус, DC спасброска 16), Взрыв Энергии (электричество, 16d8 пунктов урона электричеством, 160-фт

радиус, DC спасброска 36), Взрыв Энергии (огонь, 16d8 пунктов урона от огня, 160-фт радиус, DC спасброска 36), Шторм Энергии (электричество, 16 пунктов электричеством и 16 пунктов святого урона в раунд), Дополнительный Домен (Хаос), Дополнительный Домен (Огонь), Ужасное Присутствие (DC Воли 35), Увеличенное Уменьшение Урона, Непреодолимые Удары (заряд молнии, DC Стойкости 36), Сила Природы (16-мильный радиус, продолжительность - концентрация + до 16 минут), Раскалывание и Разобшение (DC спасброска 28), Волна Хаоса (160-фт радиус, DC Воли 35), Ранить Врага.

Силы домена: Хаотические заклинания накладываются с +1 к уровню заклинателя; 16/день поражение (+4 на атаку и +16 на урон для одной атаки оружием); заклинания зла накладываются с +1 к уровню заклинателя; 16/день изгнание или уничтожение водных существ или упрек или командование огненными существами.

Подобные заклинаниям способности: Талос использует эти способности как заклинатель 26-го уровня, кроме хаотических и злых заклинаний, которые он использует как заклинатель 27-го уровня. DC спасброска - 35 + уровень заклинания. *Оживление объекта, богохульство, сжигающие руки, призыв молнии, молот хаоса, круг погибели, плащ хаоса, инфекция, контроль погоды, создание нежити, осквернение, дезинтеграция, рассеивание добра, рассеивание закона, землетрясение, элементный рой (только как огненное заклинание), энтропийный щит, огненные семена, огненный щит, огненный шторм, порыв ветра, вред, ледяной шторм, имплозия, зажигательное облако, причинить критические раны, причинить легкие раны, магический круг против добра, магический круг против закона, произвести пламя, защита от добра, защита от закона, сопротивление элементам (только как холодное или огненное заклинание), разбивание, слякотный шторм, шторм мести, вызов монстра VI (только как воздушное заклинание), вызов монстра IX (только как хаотическое или злое заклинание), безобразная аура, безобразный упадок, стена огня, вихрь, слово хаоса.*

Божественная Ярость: Следующие изменения действуют, пока Талос в ярости: AC 66; hp 1,380; Атака +86/+81/+76/+71 рукопашная (1d8+41/19-20 плюс 1d6 электричество/х3 плюс 2d10 электричество плюс 2d8 звук, +4 хаотический шокирующего взрыва громовой заряд молнии) или +68/+63/+58/+53 дальнобойная (1d8+29/19-20 плюс 1d6 электричество/х3 плюс 2d10 электричество плюс 2d8 звук, +4 хаотический шокирующего взрыва громовой заряд молнии); SQ Сопротивление электричеству 15, сопротивление огню 46, сопротивление заклинаниям 58; Спасброски: Стойкость +63, Воля +60; Сила 60, Телосложение 41; Подъем +74, Концентрация +94, Прыжок +74, Плавание +74. Его ярость может использоваться 16 раз в день, она продолжается в течение 1 часа (или пока не закончится), и он после нее не запыхавшийся.

Заклинания волшебника в день: 7/8/7/7/7/6/6/6/6; база DC = 19 + уровень заклинания.

Имущество: Талос использует заряды молнии в качестве оружия. Каждый функционирует как +4 длинное копьё со специальными способностями хаотическое, шокирующего взрыва и громовое.

Уровень заклинателя: 25-й; *Вес:* 9 фнт.



Другие божественные силы

Как великое божество, Талос автоматически получает лучший возможный результат на любой бросок, который он делает (включая броски атаки, броски урона и спасброски). Он бессмертен.

Чувства: Талос может видеть, слышать, касаться и чувствовать запах на расстоянии шестнадцати миль. Как стандартное действие, он может чувствовать что-либо в пределах шестнадцати миль от своих прихожан, святых мест, объектов или любого места, где один из его титулов или имя произнесли за последний час. Он может расширять свои чувства на двадцать или менее мест сразу. Он может блокировать силу ощущения божеств своего ранга или ниже в двух или менее отдаленных местах сразу до 16 часов.

Чувство сферы: Талос чувствует любую естественную разрушительную силу (типа пожара, землетрясения, шторма, вихря или подобного) за шестнадцать десятидневков до того, как это случится, и сохраняет чувство на шестнадцать десятидневков после того, как случай произойдет. Аналогично, он знает о любом восстании, которое вызывает насилие.

Автоматические действия: Талос может использовать Концентрацию, Запугивание, Знание (тайны), Колдовство или Знание Дикой Местности как свободное действие, если DC задачи - 30 или ниже. Талос не может делать что-либо как свободное действие, если задача будет действием движения или частью действия движения. Он может исполнять до двадцати таких свободных действий каждый раунд.

Создание Магических Изделий: Талос может создавать любой вид магических изделий, которые имеет первичный эффект из школы Воплощения.

Аватары

Когда видят аватара Талоса, что бывает редко, он выглядит как широкоплечий бородатый человек с единственным нормальным глазом. Темная повязка закрывает другой глаз, и некоторые мудрецы говорят, что пустая глазница заполнена кружащимися звездами. Он одевается в полупластинчатый доспех (без шлема) поверх гладкого черного кожаного доспеха и носит черные кожаные перчатки. Когда он появляется как Баэлрос в Калимшане, он часто выглядит как гений с темноватой кожей в тюрбане, поднимающийся из песчаной бури.

Аватар Талоса: Как Талос, кроме того, что божественный ранг 8; AC 55 (касание 34, застигнутый врасплох 55); Атака +73/+68/+63/+58 рукопашная (1d8+34/19-20 плюс 1d6 электричество/x3 плюс 2d10 электричество плюс 2d8 звук, +4 хаотический шокирующего взрыва громовой заряд молнии) или +60/+55/+50/+45 дальнобойная (1d8+24/19-20 плюс 1d6 электричество/x3 плюс 2d10 электричество плюс 2d8 звук, +4 хаотический шокирующего взрыва громовой заряд молнии) или заклинание, +68 рукопашное касание или +55 дальнее касание; SQ Божественная аура (800 футов, DC 27), DR 51/+5 (4/-), сопротивление огню 28, сопротивление заклинаниям 40; Спасброски: Стойкость +50, Рефлексы +47, Воля +47; все модификаторы навыков уменьшены на 8.

Выдающиеся божественные способности: Изменить Размер, Божественная Ярость (8/день), Взрыв Энергии (холод, 8d8 пунктов холодного урона, 80-фт радиус, DC спасброска 28), Взрыв Энергии (электричество, 8d8 пунктов урона электричеством, радиус 80 футов, DC спасброска 28), Взрыв Энергии (огонь, 8d8 пунктов урона от огня, 80-фт радиус, DC спасброска 28), Дополнительный Домен (Хаос), Дополнительный Домен (Огонь), Ужасное Присутствие (DC Воли 27), Увеличенное Уменьшение Урона, Сила Природы (8-мильный радиус, продолжительность - концентрация + до 8 минут).

Божественная Ярость: Следующие изменения действуют, когда аватар Талоса в ярости: AC 50 (касание 29, застигнутый врасплох 50); hp 1,380; Атака +78/+73/+68/+63 рукопашная (1d8+41/19-20 плюс 1d6 электричество/x3 плюс 2d10 электричество плюс 2d8 звук, +4 хаотический шокирующего взрыва громовой заряд молнии) или +60/+55/+50/+45 дальнобойная (1d8+29/19-20 плюс 1d6 электричество/x3 плюс 2d10 электричество плюс 2d8 звук, электричество); SQ сопротивление электричеству 15, сопротивление огню 38, сопротивление заклинаниям 50; Спасброски: Стойкость +55, Воля +52; Сила 60, Телосложение 41; Подъем +66, Концентрация +86, Прыжок +66, Плавание +66. Его ярость может использоваться 8 раз в день, она продолжается в течение 1 часа (или пока не закончится), и он после нее не запыхавшийся.

Подобные заклинаниям способности: Уровень заклинателя 18-й, или 19-й для хаотических и злых заклинаний; DC спасброска 27 + уровень заклинания

Темпус (Tempus)



Лорд Битв, Молот Противников

Великое божество

Символ: Сверкающий серебряный меч на кроваво-красном щите

Домашний план: Отдых Воина

Мировоззрение: Хаотически нейтральное

Сфера: Война, битва, воины

Прихожане: Воины, бойцы, варвары, рейнджеры, полуорки

Мировоззрения клериков: CE, CG, CN

Домены: Хаос, Защита, Сила, Война

Одобренное оружие: "Боевое Мастерство" (боевой топор)

Верхом на своей паре скакунов - белой кобыле Вейрос и черном жеребце Дейросе - Темпус (*тет-пус, тем-пус*) управляет волной войны и распределяет ее наугад, его хаотическая природа в свое время предпочитает любую из армий. Божество войны может поддержать одну армию в один день и другую - на следующий. Солдаты всех мировоззрений молятся ему о помощи в предстоящей битве. Могучий и благородный в битве и сильное и здоровое божество, Темпус отвечает только перед своим кодексом воина и не стремится к длительным союзам. Он, как известно, любит еду, выпивку и охоту, хотя битву он любит больше всего. Он всегда является как гигантский человек в разбитом и окровавленном пластинчатом доспехе, а его лицо скрыто массивным военным шлемом. Он носит в своих руках в перчатках великий боевой топор или черный меч, иззубренный и запятанный от частого использования.

Церковь Темпуса - возможно, самая широкоизвестная на пораженном битвами Фазруне. Бесчисленные столетия войн развернулись на полях битв мира, и последователи Молота Противников бились умело и честно на всех сторонах почти что в каждом из этих конфликтов. Независимость Лорда Битв и его последователей гарантировала, что его церковь широко уважается членами всех вер, и никто не сомневается, что сможет одержать верх и в следующей битве, если им вновь улыбнется непостоянная природа Молота Противников. Почти каждая воюющая сторона некогда билась рядом с клериком Темпуса, и столь же многие бились против клерика Темпуса. Только церковь Эльдат истинно желает, чтобы был и другой путь.

Клерики Темпуса молятся о заклинаниях прямо перед высоким солнцем. Кануны и годовщины великих битв - церковные праздники церкви Темпуса, и таким образом они варьируются от места к месту. Банкет Луны, почитающий мертвых - важнейшая из дат религиозного календаря. Каждый храм проводит Пир Героев при высоком солнце и Песню Павших на закате, а большинство также проводит для павших церемонию Песни Меча после наступления темноты. Также ожидается, что

по крайней мере раз в десятидневку прихожане Темпуса прольют несколько капель крови (предпочтительно своей собственный или достойного противника) и споют Песню Меча в честь Темпуса. Ритуал, исполняемый большинством преданных - молитва об отважном исполнении и выживании в предстоящей драке, произносимая военному божеству над оружием, с которым они обычно идут в битву. Если перед битвой сторонники получают новое оружие - особенно в форме с трудом завоеванной добычи - это воспринимается как знак покровительства Темпуса, и именно это оружие используется при поклонении. Клерики Темпуса обычно мультиклассируют как варвары, божественные чемпионы или бойцы. Большинство из них - обычно склонные к битвам люди-мужчины, хотя принимают и другие.

История/отношения: Темпус явился результатом первой битвы между Селунэ и Шар, одним из многих подобных военных божеств, вышедших в мир. В свое время он победил каждого из своих конкурентов в битве, последним из которых был Гарагос Ривер. Некоторое из оракулов утверждают, что в последующие годы Темпус может втянуться в войну с Ануром, поскольку Фазрунский и Малхорандский пантеоны сталкиваются и (неизбежно) сливаются. В недавние годы Темпус поддержал божественность Красного Рыцаря - отношения, родственные таковым любящего и защищающего отца и блестящей дочери, тяжело работающих на ниве семейства - войне. Молот Противников небрежно дружителен к склонным к войне божествам типа Нобэньона, Гонда, Валкура и Утгара. Он считает Эльдат, свою диаметрально противоположность, наивной и слабой. Однако, из уважения к ее убеждениям он наказывает тех из своих преданных, кто злоупотребляют ее духовенством, святынями или храмами, чувствуя, что война не имеет настолько большого значения без мира, чтобы выдвигать ее на первый план. Суни, считающую его своим противником, он расценивает как несоответствующую и непостоянную и потому не достойную активного противостояния. Неясно, почему Темпус допускает длительное выживание Гарагоса, хотя некоторые мудрецы предполагают, что Темпус знает, что новый претендент неизбежен, и предпочитает использовать Ривера, чтобы отогнать таких потенциальных противников. Другие утверждают, что Гарагос представляет ту частицу войны, которую Темпус находит для себя неприятной - дикое безумие боевой ярости, и что он преднамеренно уступил этот аспект сферы войны, хотя он все еще почитаем многими варварами.

Догма: Темпус не выигрывает битвы - он помогает воинам получить победу. Война справедлива в том, что угнетает и помогает всем одинаково и что в любой битве смертный может быть убит или может стать великим лидером среди своих компаньонов. Ее нельзя бояться, но следует рассматривать как естественную силу, человеческую силу, штурм, который цивилизация приносит своим существованием. Вооружите всех, для кого битва необходима, даже противников. Отступите из безнадежных поединков, но никогда не избегайте битвы. Решительно убейте одного противника и быстрее остановите битву, вместо того чтобы полагаться на медленное истощение или бессмысленное затягивание военных действий. Помните мертвых, которые пали раньше Вы. Защитите то, во что Вы верите, что бы это ни было. Не унижайте противника, кем бы он ни был, и уважайте всех за пламя доблести - независимо от возраста, пола или расы. Темпус смотрит с покровительством на тех, кто честен в битве, не прибегая к малодушным уловкам типа уничтожения домов, семейств или домашнего скота, когда противник далеко, или нападения с тыла (кроме тех случаев, когда такая атака проводится маленькой бандой против противника, значительно превосходящего в количестве). Думайте о последствиях насилия войны и не делайте опрометчиво войну способом заработка. Сладкоречивые и застигающие врасплох, сеющие раздор и никогда не защищающие свою веру, выпускают больше вреда, чем самый энергичный тиран, налетчик или лидер орды.

Духовенство и храмы: Клерики военного божества устремлены на то, чтобы война велась по правилам, чтобы уважалась ее репутация и она оставалась профессиональной, минимизируя безудержное кровопролитие и работая для уничтожения вражды, выходящей за пределы отдельного спора или установки противников. В то же самое время обучение и готовность к битве должны продвигаться, чтобы цивилизованные человеческие владения смогли выжить на Фазруне перед лицом набегов монстра и орд орков - и сила Темпуса для помощи тем, кого он предпочитает в битве, также должна продвигаться. Воины, использующие яд или заражающие колодцы, засыпающие поля солью, убивающие невоюющих, балующиеся пытками или экстравагантной резней невинного народа, будучи не на войне или совершающие подобные грехи против правил справедливой битвы, должны быть отвергнуты от покровительства божества, их преступления должны быть разглашены далеко и широко, и они должны искупить свои дела или погибнуть. Военные клерики должны хранить имена достойных, павших в бою, и на кладбищенских камнях, и в других подобных мемориалах, и в своих молитвах Темпусу, и в ежегодном скандировании на Марше Мертвых, при котором клерики военного божества проходят по улицам, созывая весь народ, и прихожан, и сторонников, на местный Банкет Луны, который гостеприимно проводит их храм. Клерики также устремлены собирать и уважать оружие и доспехи известных и уважаемых воинов, даже если они сломаны или ухудшились, поскольку они сохраняют кое-что из боевой ярости и энергии, связанных с делами, в которых они участвовали.

Храмы Темпуса - обычно скорее окруженные стеной военные сооружения, чем храмы в обычном понимании этого слова. Кроме центральной святыни для почитания павших, украшенной разбитыми щитами и ржавыми клинками мертвых, большинство храмов Темпуса отданы потребностям войны, включая склады оружия, бараки и тренировочные территории. Богатейшие укрепленные аббатства иногда содержат библиотеки, но в них есть лишь история войн и учет павших.

Будучи не в потрепанном доспехе, клерики Темпуса часто носят шлемы или стальные тубетейки, хотя они никогда не закрывают лиц, поскольку столь близкое подражание Темпусу, как думают, является оскорблением Лорда Битв. Некоторые из фанатичных блуждающих клериков никогда не снимают доспехов полностью, но в храмах больших городов духовенство редко видят в доспехах, кроме церемоний, проводимых перед армиями, маршей или начала осад. Формальные одежды клериков Темпуса всегда имеют цвета багрового оттенка свежей крови, но варьируются по основному цвету в зависимости от места и ранга, робы более темного цвета носят те, кто занимает место ниже. Большинство военных клериков носит церемониальные предметы одежды коричневого или пурпурного цветов. Красные или янтарные носит старшее

духовенство, а желтые или белые - таковое самого возвеличенного ранга. Кроме своих испытанных боевых топоров, многие из старших клериков Темпуса также предпочитают шипастые перчатки в качестве метки своего статуса.

Учитывая свою склонность поддерживать обе стороны любой борьбы, церковь Темпуса испытывает недостаток любой центральной власти, которая могла бы склоняться в пользу той или иной стороны. Однако, в пределах конкретного храма или военного ордена обычно имеется строгая приверженность военным рангам и ясной командной цепи. Темпуранская церковь также имеет много присоединенных орденов. Два примечательных - Орден Сломанного Клинка и Орден Стального Клыка. Первый почитает тех воинов и духовенство, которые были ранены на службе Темпусу и больше не могут биться на передовой. Сломанные Клинки часто выполняют поддерживающие функции в храмах и святынях и принимают личную присягу после присоединения к ордену защищать святое место, на котором они живут до смерти, в качестве последней линии защиты. Вторая группа - элитный бойцовский орден в пределах церкви, члены которого часто назначаются на самые опасные из обязанностей. Члены Стальных Клыков возглавляются укрепленными битвами членами духовенства. Многие наемные компании и благородные боевые ордена крестоносцев также пользуются связью с церковью. Одна из отметок божества, которую можно заметить среди присоединившихся наемников - ржаво-коричневый кинжал по диагонали острием вправо вверх, с которого капая четыре капли крови.

Темпус

Боец 20/Клерик 10/Варвар 10

Средний аутсайдер (хаотический)

Божественный ранг: 17

Hit Dice: 20d8+200 (аутсайдер) плюс 20d10+200 (боец) плюс 10d8+100 (клерик) плюс 10d12+100 (варвар) (1,160 hp)

Инициатива: +11 (+7 Ловкость, +4 Улучшенная Инициатива)

Скорость: 70 футов.

АС: 80 (+1 Ловкость, +17 божественный, +30 естественный, +13 доспех [+5 *тяжелый укрепления полный пластинчатый доспех*], +9 отклонение)

Атаки *: +3 *хаотический острый боевой топор скорости* +85/+85/+80/+75/+70 рукопашная; или заклинание +77 рукопашное касание или +64 дальнее касание

* Всегда получает 20 на броски атаки и броски для проверки критического попадания.

Урон *: +3 *хаотический острый боевой топор скорости* 1d8+52/18-20/x3; или заклинанием

* Всегда наносит максимальный урон (боевой топор 60 пунктов). **Лицом/досягаемость:** 5 фт до 5 фт/5 фт.

Специальные атаки: Силы домена, выдающиеся божественные способности, подобные заклинаниям способности, изгнание нежити 12/день.

Специальные качества: Божественная аура (17 миль, DC 36), божественные иммунитеты, DR 69/+5, быстрое движение, сопротивление огню 37, благочестивое царство (100 миль на Внешних Планах, 1,700 футов на Материальном Планах), смена плана по желанию, ярость 3/день, отдаленная связь 17 миль, спонтанное наложение божественных заклинаний, сопротивление заклинаниям 49, *телепорт без ошибки* по желанию, понимает, говорит и читает на всех языках и говорит со всеми существами в пределах 17 миль.

Спасброски *: Стойкость +59, Рефлексы +56, Воля +58.

* Всегда получает 20 на спасброски.

Способности: Сила 50, Ловкость 24, Телосложение 31, Интеллект 24, Мудрость 29, Харизма 29.

Навыки *: Подъем +95, Концентрация +60, Ремесло (ковка доспехов) +87, Ремесло (ковка оружия) +87, Дипломатия +64, Приручение Животного +69, Излечение +60, Запугивание +59, Чувство Направления +49, Прыжок +75, Знание (тайны) +47, Знание (религия) +47, Слушание +51, Поездка (лошадь) +71, Наблюдение +47, Колдовство +57, Обнаружение +28, Плавание +80, Знание Дикой Местности +52.

* Всегда получает 20 по проверкам.

Умения: Настороженность, Слепая Борьба, Раскол, Боевое Колдовство, Боевые Рефлексы, Создание Магического Оружия и Доспехов, Отклонение Стрел, Увертливость, Экспертиза, Дальний Выстрел, Великий Раскол, Улучшенный Натиск Быка, Улучшенный Критический (боевой топор), Улучшенное Разоружение, Улучшенная Инициатива, Улучшенный Невооруженный Удар, Написание Руны, Мобильность, Верховая Стрельба из Лука, Верховой Бой, Точечный Чистый Выстрел, Силовая Атака, Точный Выстрел, Быстрый Выстрел, Атака с Ходу, Выстрел на Бегу, Энергичный Разгон, Быстрая Атака, Раскалывание, Растаптывание, Фокус Оружия (боевой топор), Специализация Оружия (боевой топор), Вихревая Атака.



Божественные иммунитеты: Урон способности, иссушение способности, кислота, холод, смертельные эффекты, болезнь, дезинтеграция, электричество, иссушение энергии, воздействующие на разум эффекты, паралич, яд, сон, ошеломление, превращение, заключение, изгнание.

Выдающиеся божественные способности: Изменить Размер, Область Божественного Щита (до 17 10-футовых квадратов или сфер или полушарий с радиусом до 17 футов), Аватар (до 10), Губительный Удар (гиганты), Чувство Битвы, Чистовидение 17 футов, Божественное Боевое Мастерство, Божественный Взрыв (12/день, до 17 миль, 26d12 пунктов урона). Божественное Вдохновение (ярость, до 17 существ/день). Божественный Щит (13/день, останавливает 170 пунктов урона), Божественный Шторм (170 футов, DC Стойкости 36), Божественный Фокус Оружия (боевой топор), Божественное Мастерство Оружия, Божественная Специализация Оружия (боевой топор), Дополнительный Домен (Сила), Увеличенное Уменьшение Урона, Упрямая Сила, Непреодолимые Удары (боевой топор, DC Стойкости 37), Знание Смерти, Массовый Божественный Взрыв (до 85 целей, никакие две из которых не могут быть далее чем в 17 милях друг от друга, или конус до 1,700 футов длиной, или взрыв или распространение с радиусом до 85 футов и высотой до 170 футов), Раскалывание и Разобшение (DC спасброска 28), Волна Хаоса (170-фт радиус, DC Воли 36).

Силы домена: Хаотические заклинания накладываются с +1 к уровню заклинателя; 17/день защитный оберег (субъект, которого коснулись, получает +10 бонус сопротивления на следующий спасбросок, максимальная продолжительность 1 час); 17/день умение силы (+10 зачарованный бонус к Силе на 1 раунд)

Подобные заклинаниям способности: Темпус использует эти способности как заклинатель 27-го уровня, кроме хаотических заклинаний, которая он использует как заклинатель 28-го уровня. DC спасброска - 36 + уровень заклинания. *Оживление объекта, антимагическое поле, сжатый кулак Бигби, сокрушительная рука Бигби, схватывающая рука Бигби, барьер клинков, сила быка, молот хаоса, плащ хаоса, рассеивание закона, божественная сила, вынести элементы, пламенный удар, магический круг против закона, магическое одеяние, магическое оружие, чистый разум, слово силы слепота, слово силы убить, слово силы ошеломление, призматическая сфера, защита от элементов, защита от закона, открытие, праведная мощь, санктуарий, разбивание, защитить другого, иммунитет к заклинаниям, сопротивление заклинаниям, духовное оружие, каменная кожа, вызов монстра IX* (только как хаотическое заклинание), *слово хаоса*.

Ярость: Следующие изменения действуют, пока Темпус в ярости: AC 78; hp 1,280; Атака +87/+87/+82/+77/+72 рукопашная (1d8+55/18-20/x3, +3 *хаотический острый боевой топор скорости*; максимальный урон 63 пункта); Спасброски: Стойкость +61, Воля +60; Сила 54, Телосложение 35; Подъем +97, Концентрация +62, Прыжок +77, Плавание +82. Его ярость продолжается на продолжительность столкновения.

Заклинания клерика в день: 6/8/7/6/6/5; база DC = 19 + уровень заклинания. **Имущество:** Темпус несет *Боевое Мастерство*, +3 *боевой топор* со специальными способностями хаотический, острый и скорость.

Уровень заклинателя: 25-й; Вес: 7 фнт.

Другие божественные силы

Как великое божество, Темпус автоматически получает лучший возможный результат на любой бросок, который он делает (включая броски атаки, броски урона и спасброски). Он бессмертен.

Чувства: Темпус может видеть, слышать, касаться и чувствовать запах на расстоянии семнадцати миль. Как стандартное действие, он может чувствовать что угодно в пределах семнадцати миль от своих прихожан, святых мест, объектов или любого места, где один из его титулов или имя произнесли за последний час. Он может расширять свои чувства на двадцать или менее мест сразу. Он может блокировать силу ощущения божеств своего ранга или ниже в двух или мене отдаленных местах сразу на 17 часов.

Чувство сферы: Темпус чувствует любую битву за семнадцать десятидневков прежде, чем она случится, и сохраняют чувство семнадцать десятидневков после того, как она происходит. Аналогично, он знает о любом акте насилия в Царствах и о смерти любого воина, происходит ли это в бою или нет.

Автоматические действия: Темпус может использовать Ремесло (ковка доспехов), Ремесло (ковка оружия) или Запугивание как свободное действие, если DC задачи - 30 или ниже. Он может исполнять до двадцати таких свободных действий каждый раунд.

Создание Магических Изделий: Темпус может создавать любой вид магических изделий, которые наносит урон или обеспечивает защиту.

Дейрос и Вейрос (кони Темпуса)

Темпус имеет двух лошадей, Дейроса и Вейрос. Дейрос - черный жеребец, Вейрос - белая кобыла. Его обычно видят едущим на одном или на другой, а иногда - на обоих (стоя одной ногой на спине каждой из лошадей).

Дейрос и Вейрос: Мужчина и женщина продвинутые ужасные лошади; CR 4; Огромное животное; HD 24d8+192; hp 300; Инициатива +0; Скорость 60 футов; AC 17 (касание 8, застигнутый врасплох 17); Атака +26 рукопашная (1d6+10, 2 копыта) и +21 рукопашная (1d4+5, укусы); Лицом/досыгаемость 10 фт до 20 фт/10 фт.; SQ Видение при слабом освещении, нюх; AL N; Спасброски: Стойкость +22, Рефлексы +14, Воля +16; Сила 30, Ловкость 11, Телосложение 26, Интеллект 2, Мудрость 14, Харизма 10.

Навыки и умения: Скрытность -8, Слушание +8, Обнаружение +10.

Видение при слабом освещении: Дейрос и Вейрос могут видеть вдвое дальше человека при звездном свете, лунном свете, свете факелов и при подобных условиях слабого освещения.

Нюх (Ex): Дейрос и Вейрос могут обнаруживать приближающихся врагов, различивать скрытых противников и проследивать обонянием.

Аватары

Темпус является как человек 12-футового роста, носящий пластинчатый доспех, разбитый и окровавленный в бою. Хотя его лицо скрыто массивным военным шлемом, его скрытый взгляд ощущимо силен. Он носит в своих руках в перчатках великий боевой топор (или черный великий меч), иззубренный и запятнанный от частого использования. Его ноги и руки гол и испещрены кровотокающими ранами, но это не трогает его, когда он идет в битву. Он иногда появляется

пешком, но чаще едет или на белой кобыле (Вейрос) или черном жеребце (Дейрос), или иногда - на обоих, стоя одной ногой на каждом.

Аватар Темпуса: Размер Большой; АС 61 (касание 27, застигнутый врасплох 61); Атака +75/+75/+70/+65/+60 рукопашная (2d6+43/18-20/x3, Большой +3 *хаотический острый боевой топор скорости*) или заклинание +67 рукопашное касание или +54 дальнее касание; Лицом/досягаемость 5 фт x 5 фт/10 фт.; Скрытность +6, все остальные модификаторы навыков уменьшены на 9.

Выдающиеся божественные способности: Изменить Размер, Чувство Битвы, Божественное Боевое Мастерство, Божественное Вдохновение (ярость, DC Воли 30, до 8 существ/день), Божественный Фокус Оружия (боевой топор), Божественное Мастерство Оружия, Божественная Специализация Оружия (боевой топор), Дополнительный Домен (Сила), Упрямая Сила, Непреодолимые Удары (боевой топор, DC Стойкости 28).

Ярость: АС 59 (касание 25, застигнутый врасплох 59); Атака +77/+77/+71/+67/+62 рукопашная (2d6+46/18-20/x3, Большой +3 *хаотический острый боевой топор скорости*); Спасброски: Стойкость +52, Воля +51; Сила 54, Телосложение 35; Подъем +88, Концентрация +53, Прыжок +68, Плавание +73. Его ярость продолжается на продолжительность столкновения.

Подобные заклинаниям способности: Уровень заклинателя 18-й, или 19-й для хаотических заклинаний; DC спасброска 27 + уровень заклинания.

Торм (Torm)

Истинный, Истинное Божество, Лояльная Ярость

Меньшее божество

Символ: Правая перчатка вертикально ладонью вперед

Домашний план: Дом Триады

Мировоззрение: Законное добро

Сфера: Обязанность, лояльность, повиновение, паладины

Прихожане: Паладины, герои, добрые бойцы и воины, стражи, рыцари, лояльные придворные

Мировоззрения клериков: LG, LN, NG

Домены: Добро, Лечение, Закон, Защита, Сила

Одобренное оружие: "Связь Обязанности" (великий меч)



Торм (*torm*, *торм*) Истинный, покровитель паладинов и непоколебимый враг коррупции и зла, служит народу Фаэруна, иллюстрируя собой идеал этого рода. Возвысившийся герой, проживший свою смертную жизнь на службе справедливому суверену, Торм сторонится притворства своих товарищей-божеств, вместо этого занимая скромную позицию - существовать, чтобы служить простому добру и правлению закона, как установлено благородными смертными правителями. Будучи истинным божеством, распоряжающимся устрашающей силой, Лояльная Ярость также слишком знаком с неудачами смертных людей, пав жертвой гордыни, легковерия и невежества, когда был ограничен смертной оболочкой в течение Времени Неприятностей. Во время этого оригинального случая Торм на короткое время позволил управлять собой коррумпированным, репрессивным клерикам, что дало ему возможность взглянуть на свои собственные недостатки и увеличило его чувство смирения. Строгий, праведный и упорный перед лицом зла, дух Торма поднимается в общении с его друзьями, слабыми, беззащитными и молодыми.

Торм бился против Бэйна в гавани города Тантраса в течение Времени Неприятностей, уничтожив Черного Лорда в персональном бою (он также погиб в этом конфликте, но был позже возвращен к жизни Эйю). Таким образом, он стал героем добросердечного народа по всему континенту, спасителем, убившим Бэйна и спасшим Фаэрун от махинаций божества раздора и тирании. Уничтожение Тормом Бэйна переломило хребет Жентил Кипу, уничтожив божественную поддержку нации и позволив жителям Долин на некоторое время вздохнуть свободно. В нациях по всему континенту Торм стал символом героизма и храбрости, идеальным рыцарем, служащим своим последователям с самопожертвованием, оцененным даже самим великим Эйю. Это обожание распростерлось и на церковь Торма, которая испытала возрождение и философское расцветание, поскольку она расширялась и новые мыслители и сторонники присоединялись к конгрегации. За четырнадцать лет после этого времени клерики Торма наслаждались популярностью, беспрецедентной на Фаэруне.

Теперь, когда Бэйн вернулся, народ вновь обращается за спасением к Лояльной Ярости и его смертным агентам. Они воодушевленно надеются, что с угрозой Черной Руки можно будет справиться в новой великой битве и что восстановленная церковь Бэйна может быть сокрушена армией паладинов со святыми сердцами и освященными мечами. Такой случалось в течение жизни каждого из взрослых на Фаэруне, и многие ожидают, что это случится снова. Торм и его последователи более реально смотрят на вещи, зная, что нынешний день далеким от Времени Неприятностей, когда два этих божества по сути встретились как равные смертные. Они знают, что тайны культа Бэйна предотвращают открытую войну, и что угрозу вернувшегося Черной Руки нельзя будет подавить легко или без великих потерь. И Торм, и его святые воины знают затраты и более чем желают оплатить их, чтобы предотвратить добрые народы Фаэруна от мира во власти Лорда Тьмы.

Клерики Торма молятся о заклинаниях на рассвете. В 13-й день Элизаса они празднуют мрачную церемонию, известную как Божественная Смерть, отмечая жертвенное уничтожение Тормом Бэйна. 15-й день Марпенота видит более веселый ритуал Истинного Восстановления, отмечающий годовщину возвращения Торма на Торил по воле Эйю. Шилдмит, традиционное время новых фаэрунских соглашений и единств, имеет огромное религиозное значение для последователей божества обязанностей, относящихся к своей присяге очень, очень серьезно. Помимо ежедневной утренней молитвы клерики, как ожидается, воздадут благодарность и почести Торму тихими молитвами в полдень, в сумерках и в полночь. Клерики Торма часто мультиклассируют как божественные чемпионы, божественные ученики или паладины.

История/отношения: Торм служит Тиру военным лидером и чемпионом, как некогда смертному монарху в дни сразу после Падения Нетерила. Ученые спорят о том, где располагалось королевство Торма или даже как оно называлось, но наиболее правдоподобные теории размещают его где-то к югу от Озера Пара, в области, ныне известной как Граничные Королевства. Целые рыцарские ордена на службе церкви Торма ищут местоположение этого королевства, которое клерики

называют Высоким Троном или Чалсембиром. Они надеются, что обнаружение этого места может дать им большее понимание жизни Торма в качестве смертного - одна из немногих тем, по которым он абсолютно отказывается просвещать своих последователей. Некоторые интерпретируют его умалчивание как игру, что будто Торм держит местоположение Чалсембира в секрете, чтобы проверить своих преданных, обычно продолжающих поиски, чтобы найти его. Легенды веры считают, что тот, кто обнаружит местонахождение смертного дома Лояльной Ярости, будет поднят на небесные планы как божественный служитель Торма.

До Времени Неприятностей Торм служил Тиру как лояльная полусила. После своего воскрешения от рук Эйо Искалеченное Божество повысил его до статуса меньшего божества и значительно расширил его обязанности, предоставив ему контроль над несколькими армиями небесных воинов для использования их в конфликтах на внешних планах. Торм, Тир и Илматер часто работают вместе и известны как Триада. По настоянию Тира Торм в последнее время оказывает поддержку Красному Рыцарю в попытке умерить ее жажду к войне оценкой правосудия. Его родство с Хелмом насчитывает несколько столетий, хотя духовенства Лояльной Ярости и Наблюдателя в настоящее время имеют разногласия по нескольким важным идеологическим и политическим проблемам. Как действенный враг зла, Торм находит, что его идеалы и философия часто общи с таковыми Латандера, которого он очень уважает.

После уничтожения Бэйна Торм направил большинство своего внимания на Цирика, работая с Мистрой, Огмой и Маском для смещения Черного Солнца с его положения Лорда Мертвых. Он глубоко сожалеет, что при случае не уничтожил Цирика, и поклялся встретиться с ним снова. Торм считает союз с Маском неприятным и надеется вынудить Лорда Теней реформироваться, срывая его планы настолько часто, насколько возможно. Однако, с возвращением Черной Руки большая часть амбиций и планов Торма отошла на второй план ради нанесения поражения темным интригам Бэйна.

Догма: Спасение можно найти в служении. Каждая неудача в обязанностях приуменьшает Торма, а каждый успех добавляет ему блистания. Стремитесь поддерживать общественный порядок. Повинуйтесь вашим владельцам с судом и нетерпением. Всегда будьте готовы встать против коррупции. Быстро и действенно поражайте гниль в сердцах смертных. Несите болезненную и быструю смерть предателям. Подвергайте сомнению несправедливые законы, предлагая усовершенствование или альтернативу, но не дополнительные законы. Четыре ваши обязанности - вере, семейству, владыкам и всем добрым существам Фаэруна.

Духовенство и храмы: Клерики и паладины Торма клянутся непосредственно Епитимии Обязанности, руководству по обязанностям и обязательствам, выделенному самим Лояльной Яростью после обнаружения распространения коррупции в пределах церкви в течение Времени Неприятностей. Чтобы возместить свое преследование других видных религий, духовенство должно помочь учреждению других честных намерений как части Долга Преследования. Долг Нарушения заявляет, что агенты Торма должны тратить любые ресурсы ради возможности устранить культы Цирика и Бэйна и работы против коварного Жентарима. Долг Разрушения предусматривает, что духовенство делает записи о местоположении областей мертвой и дикой магии и делает все возможное для излечения эти ран Плетения. Кроме того, клерики и паладины Торма бдительно стоят против коррупции внутри видных организаций, зная, что то, что могло инфицировать их рослый орден, вдвойне испортит дела менее осторожных органов. Многие путешествуют по миру, исправляя несправедливости и распространяя добрые дела Торма.

Высокий Клерик Баррилтар Бхандраддон служит понтификом Торма на Фаэруне, управляя из внушительного Храма Прибытия Торма в Тантрассе. Достижимость Бхандраддона простирается далеко, и за последнее десятилетие он поддержал на континенте несколько благородных орденов, включая престижный Орден Золотого Льва, члены которого охраняют храмы и блуждают по Фаэруну в служении Епитимии Обязанности. Орден в настоящее время возглавляется приветливым тантрасским лордом-паладином Гаретиан Безошибочный (скромным человеком, титул которого - скорее упражнение в ироническом самоосуждении, чем хвастовство). Начиная с возвращения Бэйна многие важные лидеры и полевые агенты церкви были убиты, и многие из рыцарей Торма поторапливают более решительные действия против лишенных чести последователей Черной Руки.

Храмы Торма часто также служат цитаделями. Часто построенные высоко в горах, чтобы давать своим обитателям ясное представление об окружающей области, такие структуры характерны вгрызанием в землю, возвышением вывес, строгими комнатами для живущих постоянно и посещающих рыцарей и четко украшенными, простыми залами для поклонения. Белые гранитные стены и статуи львов и фигуры в доспехах со знаками рыцарей, павших при исполнении обязанностей, стоят вдоль высоких холмов.

Чтобы получить силу, необходимую для уничтожения аватара Бэйна в течение Времени Неприятностей, Торм поглотил души всех своих прихожан в Тантрассе. Добровольный перенос душ убил смертных, моментально окончив тысячи жизней. Поскольку город был в течение столетий центром его религии и преданные стекались в него начиная с распространения слова о его пришествии в Кризисе Аватаров - были лишены жизни целые районы. Даже при том, что Торму требовалась каждая унция религиозной силы для уничтожения его врага, он не мог просить, чтобы собой жертвовали дети, тем более что он знал, что многие из них не могли понимать важности случившегося. Он уверил своих преданных родителей, что о детях будут заботиться, и в наши дни дети в возрасте от 14 до 28 лет известны как Потомство Мучеников. Многие ушли в духовенство Торма, а некоторые даже выказали странные силы, связанные с храбростью и силой тех лет, когда их родители вняли отчаянному призыву Торма.

Торм

Паладин 20/Боец 20/Клерик 10

Средний аутсайдер (добрый, законный)

Божественный ранг: 8

Hit Dice: 20d10+220 (паладин) плюс 20d10+220 (боец) плюс 10d8+110 (клерик) (1,030 hp)

Инициатива: +11 (+7 Ловкость, +4 Улучшенная Инициатива)

Скорость: 60 футов

АС: 68 (+1 Ловкость, +8 божественный, +21 естественный, +13 доспех [+5 силы (+4) полный пластинчатый доспех], +15 отклонение).

Атаки: +5 святой мститель великий меч +61/+56/+51/+46 рукопашная; или заклинание +55 рукопашное касание или +50 дальнее касание.

Урон: +5 святой мститель великий меч 2d6+25/17-20; или заклинанием.

Лицом/досягаемость: 5 фт до 5 фт/5 фт.

Специальные атаки: Силы домена, выдающиеся божественные способности, поразить зло (3/день, +15 на атаку и +60 на урон для одной атаки оружием), подобные заклинаниям способности, изгнание нежити 18/день (эффективный уровень клерика 28-й)

Специальные качества: Аура храбрости (+8 бонус морали на спасброски против эффектов устрашения для всех союзников в пределах 100 футов), *обнаружение зла*, божественная аура (800 футов, DC 33), божественная грация, божественное здоровье, божественные иммунитеты, DR43/+4, эмпатическая связь с верховым животным, разделение заклинаний с верховым животным, сопротивление огню 28, благочестивое царство (1 миля на Внешних Планах, 800 футов на Материальном Пlane), *возложение рук* (300 hr), *смена плана* по желанию, отдаленная связь 8 миль, удаление болезни 6/десятидневку, разделение заклинаний с верховым животным, спонтанное наложение божественных заклинаний, сопротивление заклинаниям 40, *телепорт без ошибки* по желанию, понимает, говорит и читает на всех языках и говорит со всеми существами в пределах 8 миль.

Спасброски: Стойкость +61, Рефлексy +51, Воля +53.

Способности: Сила 34, Ловкость 27, Телосложение 33, Интеллект 24, Мудрость 28, Харизма 40.

Навыки: Подъем +38, Концентрация +72, Дипломатия +48, Приручение Животного +46, Излечение +57, Прыжок +36, Знание (тайны) +25, Знание (религия) +27, Слушание +34, Поездка (дракон) +38, Поездка (лошадь) +39, Наблюдение +28, Поиск +32, Чувство Мотива +28, Колдовство +35.

Умения: Слепая Борьба, Раскол, Боевое Колдовство, Боевые Рефлексы, Увертливость, Усиление Заклинания, Увеличение Заклинания, Экспертиза, Продление Заклинания, Великий Раскол, Улучшенный Критический (великий меч), Улучшенное Разоружение, Улучшенная Инициатива, Лидерство, Максимизирование Заклинания, Мобильность, Верховой Бой, Стойкое Заклинание, Силовая Атака, Ускоренное Заклинание, Атака с Ходу, Проникновение Заклинания, Энергичный Разгон, Быстрая Атака, Раскалывание, Растаптывание, Фокус Оружия (великий меч), Специализация Оружия (великий меч), Вихревая Атака.

Божественные иммунитеты: Урон способности, иссушение способности, кислота, холод, смертельные эффекты, болезнь, дезинтеграция, электричество, иссушение энергии, воздействующие на разум эффекты, паралич, яд, сон, ошеломление, превращение, заключение, изгнание.

Выдающиеся божественные способности: Изменить Форму, Изменить Действительность (DC спасброска 45 для дублирования заклинаний и временных немагических объектов за последние 8 дней, временных магических изделий или существ за последние 8 часов), Изменить Размер, Аватар (до 5), Чувство Битвы, Божественное Вдохновение (храбрость, до 8 существ/день), Божественный Паладин, Божественный Щит (14/день, останавливает 80 пунктов урона), Дополнительный Домен (Лечение), Дополнительный Домен (Сила).

Силы домена: Заклинания добра накладываются с +1 к уровню заклинателя; заклинания излечения накладываются с +1 к уровню заклинателя; заклинания закона накладываются с +1 к уровню заклинателя; 8/день защитный оберег (субъект, которого коснулись, получает +10 бонус сопротивления на следующий спасбросок, максимальная продолжительность 1 час); 8/день умение силы (+10 зачарованный бонус к Силе на 1 раунд)

Подобные заклинаниям способности: Торм использует эти способности как заклинатель 18-го уровня, кроме добрых заклинаний, излечивающих заклинаний и законных заклинаний, которые он использует как заклинатель 19-го уровня. DC спасброска - 33 + уровень заклинания. *Помощь*, *антимагическое поле*, *сжатый кулак Бигби*, *сокрушительная рука Бигби*, *схватывающая рука Бигби*, *барьер клинков*, *сила быка*, *спокойные эмоции*, *лечение критических ран*, *лечение легких ран*, *лечение умеренных ран*, *лечение серьезных ран*, *диктум*, *рассеивание хаоса*, *рассеивание зла*, *вынести элементы*, *излечение*, *круг лечения*, *удержание монстра*, *святая аура*, *святой удар*, *святое слово*, *магический круг против хаоса*, *магический круг против зла*, *магическое одеяние*, *массовое излечение*, *чистый разум*, *гнев порядка*, *призматическая сфера*, *защита от хаоса*, *защита от элементов*, *защита от зла*, *регенерация*, *отвращение*, *праведная мощь*, *санктуарий*, *щит закона*, *защитить другого*, *иммунитет к заклинаниям*, *сопротивление заклинаниям*, *каменная кожа*, *вызов монстра IX* (только как доброе или законное заклинание), *истинное восстановление*.

Заклинания клерика в день: 6/8/7/6/6/5;
база DC = 19 + уровень заклинания.

Заклинания паладина в день: 6/5/5/5; база DC = 19 + уровень заклинания.

Имущество: Торм несет *Связь Обязанности*, +5 святой мститель великий меч и носит +5 полный пластинчатый доспех силы (+4).

Уровень заклинателя: 25-й; **Вес:** 15 фнт.



Специальная способность - сила

Сила: Персонаж, носящий доспех с этой специальной способностью, получает +2 или +4 зачарованный бонус к Силе.

Уровень заклинателя: 12-й; **Предпосылки:** Создание Магического Оружия и Доспехов, *сила быка*; **Рыночная цена:** +2 добавляет +8,000 gp; +4 добавляет +32,000 gp.

Другие божественные силы

Как меньшее божество, Торм может брать 10 по любой проверке. У Торма обычно считается 1 на бросок атаки или спасбросок и не бывает автоматических провалов. Он бессмертен.

Чувства: Торм может видеть, слышать, касаться и чувствовать запах на расстоянии восьми миль. Как стандартное действие, он может чувствовать что угодно в пределах восьми миль от своих прихожан, святых мест, объектов или любого места, где один из его титулов или имя произнесли за последний час. Он может расширять свои чувства на пять или менее мест сразу. Он может блокировать силу ощущения божеств своего ранга или ниже в двух или менее отдаленных местах сразу до 8 часов.

Чувство сферы: Торм чувствует любой акт галантности (или нарушение ее), воздействующий по крайней мере на пятьсот человек (типа грубого замечания, сделанного на турнире, которое может ввергнуть две нации в войну).

Автоматические действия: Торм может использовать Знание (тайны) или Знание (религия) как свободное действие, если DC задачи - 20 или ниже. Он может исполнять до пяти таких свободных действий каждый раунд.

Создание Магических Изделий: Торм может создавать любое магическое оружие и доспехи, а также любое магическое изделие, определенно предназначенное для верхового животного (магическая попона, *подковы зефира* или подобное), пока рыночная цена предмета не превышает 30,000 gr.

Золотой Дракон (верховое животное Торма)

Торм может ехать в бой или на военной лошади, или на драконе. Однако, его любимое верховое животное - древний золотой дракон.

Мужчина древний золотой дракон: CR -; Гигантский дракон (огонь); HD 43d12+387; hp 666; Инициатива +4; Скорость 60 футов, плавание 60 футов, полет 250 футов (неуклюже); AC 50 (касание 6, застигнутый врасплох 50); Атака +60 рукопашная (4d6+21, укус) и +55 рукопашная (2d8+10, 2 когтя) и +55 рукопашная (2d6+10, 2 крыла) и +55 рукопашная (2d8+31, удар хвостом) или +60 рукопашная (4d6+31, сокрушение) или +60 рукопашная (2d6+31, зачистка хвостом); Лицом/досягаемость 20 фт x 40 фт/15 фт; SA Дыхательное оружие (60-фт конус огня, 20d10, DC спасброска 40), дыхательное (60-фт конус ослабляющего газа, урон Силы 10, DC спасброска 40), ужасное присутствие, подобные заклинаниям способности, заклинания; SQ Слепое видение 300 футов, командование золотыми драконами, *обнаружение драгоценных камней* 3/день, черты дракона, эмпатическая связь с Тормом, огненный подтип, улучшенное уклонение, острое видение, *бонус удачи* 1/день, разделение спасбросков с Тормом, разделение заклинаний с Тормом, водное дыхание; AL LG; Спасброски: Стойкость +36, Рефлексы +23, Воля +34; Сила 52, Ловкость 10, Телосложение 29, Интеллект 28, Мудрость 29, Харизма 28.

Навыки и умения: Блеф +44, Концентрация +44, Дипломатия +50, Искусство Побегу +35, Скрытность -12, Запугивание +13, Прыжок +91, Знание (тайны) +44, Знание (архитектура и проектирование) +39, Знание (география) +39, Знание (история) +39, Знание (местный) +39, Знание (природа) +39, Знание (знать и королевская семья) +39, Знание (планы) +39, Знание (религия) +39, Слушание +44, Наблюдение +44, Поиск +44, Чувство Мотива +19, Колдовство +79, Обнаружение +44; Раскол, Атака с Лета, Великий Раскол, Парение, Улучшенная Инициатива, Железная Воля, Силовая Атака, Ускоренная Подобная Заклинанию Способность, Урывание, Раскалывание, Крыловорот.

Дыхательное оружие (Su): Дракон Торма может выдыхать 60-футовый конус огня, наносящий 20d10 пунктов урона любому существу, проваливающему спасбросок Стойкости. Дракон может также выдыхать 60-футовый конус ослабляющего газа, наносящий 10 пунктов временного урона Силы любому существу, проваливающему спасбросок Стойкости. Он иммунен к своему дыхательному оружию.

Ужасное присутствие (Su): Эта способность вступает в силу автоматически, когда дракон Торма атакует, разгоняется или летит наверху. Это воздействует только на противников в пределах 300 футов, имеющих менее 43 HD. Существо под воздействием должно сделать успешный спасбросок Воли (DC 40) или стать поколебленным. Успех указывает, что цель иммунна к ужасному присутствию дракона в течение одного дня.

Подобные заклинаниям способности (Sp): 3/день - *благословление, полиморф себя*; 1/день - *обет/миссия, солнечная вспышка*. Все они - как заклинания, наложенные колдуном 15-го уровня. База DC спасброска - 19 + уровень заклинания

Заклинания (Sp): Дракон Торма читает заклинания как колдун 15-го уровня.

Обнаружение драгоценных камней (Sp): Это - эффект предсказания, подобный заклинанию *обнаружение магии*, за исключением того, что находит только драгоценные камни. Дракон может просматривать дугу в 60 градусов каждый раунд: за 1 раунд он узнает, имеются ли какие-либо драгоценные камни в пределах дуги; 2 раунда концентрации показывают точное количество драгоценных камней; 3 раунда показывают их точное местоположение, тип и ценность.

Черты дракона: Иммунный к эффектам сна и паралича; темновидение 60 футов; видение при слабом освещении.

Острое видение: Дракон Торма видит в четыре раза дальше человека в условиях слабого освещения и вдвое дальше - при нормальном свете. Он также имеет темновидение с дальностью 1,000 футов.

Бонус удачи (Sp): Дракон Торма может касаться одного драгоценного камня, обычно вложенного в его чешую, и зачаровывать его на принесение удачи. Пока он несет драгоценный камень, он и каждое доброе существо в 1,000-футовом радиусе получает +1 бонус удачи на все спасброски и подобные броски, как касанием *доброй удачи*. Если он отдает драгоценный камень другому существу, то бонус получает только оно. Зачарование продолжается 1d3 часов плюс 30 часов, но заканчивается, если драгоценный камень уничтожен.

Водное дыхание (Ex): Дракон Торма может дышать под водой неопределенно долго и может свободно использовать свое дыхательное оружие, заклинания и другие способности, будучи погруженным (конус огня становится под водой конусом перегретого пара).

Известные заклинания колдуна (6/9/8/8/8/8/5; база DC = 19 + уровень заклинания): 0-й - *обнаружение магии, разрушение нежити, свет, рука мага, открыть/закрыть, ловкость рук, луч мороза, читать магию, сопротивление*; 1-й - *зачарование персоны, постигать языки, вынести элементы, магическая ракета, щит*; 2-й - *пятно, сила быка, кошачья грация, невидимость, видеть невидимое*; 3-й - *огненный шар, газообразная форма, спешка, замедление*; 4-й - *зачарование монстра, нахождение существа, малое создание, полиморф другого*; 5-й - *мечта, стенопроход, постоянство, стена силы*; 6-й - *непредвиденное обстоятельство, дезинтеграция, истинное видение*; 7-й - *отсроченный взрыв огненного шара, призматический спрей*

Аватары

Торм предпочитает создавать своих аватаров по личному образу, хотя он изменяет их внешность, чтобы она соответствовала различным периодам его человеческого существования. Иногда аватар - красивый молодой воин, полный амбиций и энергии. В другой раз - он пожилой, мощный человек с лицом, отмеченным опытом. Независимо от принимаемой формы, аватары Торма обладают сильным чувством храбрости и спокойствия, и они остаются стойкими даже в самых серьезных обстоятельствах. В битве аватар Торма может изменять свою форму, чтобы выглядеть как гигантский человек с головой льва в золотой пластинчатой кольчуге (форма, в которой Торм убил Бэйна в Гавани Тантраса в течение Времени Неприятностей). Торму служат золотые и серебряные драконы, и эти величественные существа часто сопровождают его аватаров, когда они изредка посещают Прайм.

Аватар Торма: Как Торм, кроме того, что божественный ранг 4; АС 60 (касание 30, застигнутый врасплох 59); Атака +57/+52/+47/+42 рукопашная (1d6+25/17-20, +5 *святой мститель великий меч*) или заклинание +51 рукопашное касание или +46 дальнее касание; SQ Божественная аура (40 футов, DC 29), DR 39/+4, сопротивление огню 24, сопротивление заклинаниям 36; Спасброски: Стойкость +57, Рефлексы +47, Воля +49; все модификаторы навыков уменьшены на 4.

Выдающиеся божественные способности: Изменить Форму, Изменить Действительность (DC спасброска 39 для дублирования заклинаний и временных немагических объектов за последние 4 дня, временных магических изделий или существ за последние 4 часа), Изменить Размер, Божественный Паладин, Божественный Щит (14/день, останавливает 40 пунктов урона).

Подобные заклинаниям способности: Уровень заклинателя 14-й, или 15-й для добрых и законных заклинаний; DC спасброска 19 + уровень заклинания. Без существенной способности Дополнительного Домена аватар Торма теряет доступ к доменам Лечения и Силы, соответствующим силам домена и подобным заклинаниям способностям *сжатый кулак Бигби*, *сокрушительная рука Бигби*, *схватывающая рука Бигби*, *сила быка*, *лечение критических ран*, *лечение легких ран*, *лечение умеренных ран*, *лечение серьезных ран*, *вынести элементы*, *излечение*, *круг лечения*, *магическое одеяние*, *массовое излечение*, *регенерация*, *праведная мощь*, *каменная кожа*, *истинное восстановление*.

Тимора (Tymora)



Леди Удача, Леди-Которая-Улыбается, Наша Улыбающаяся Леди

Среднее божество

Символ: Серебряная монета с лицом Тиморы, окруженным трилистниками

Домашний план: Светлые Воды

Мировоззрение: Хаотическое добро

Сфера: Добрая удача, навык, победа, авантюристы

Прихожане: Жулики, игроки, авантюристы, Арфисты, легконогие халфлинги

Мировоззрения клериков: CG, CN, NG

Домены: Хаос, Добро, Удача, Защита, Путешествие

Одобренное оружие: Вращающаяся монета (сюрикен)

Тимора (tie-more-ah, тай-моур-а), дружелюбное, изящное и доброе божество доброй удачи, весьма популярна благодаря двум факторам. Во-первых, ее господство над избавлением лишь по счастливой случайности и над удачными открытиями делают ее покровителем расцветающего населения авантюристов Фаэруна, успокаивающих ее в надежде на длительное выживание и захватывающие находки. Однако, самое большое благо для ее церкви пришло в течение Времени Неприятностей, когда Тимора явилась последователям в Арабеле и основала магазин в храме, известном как Дом Леди. По мере того как весь континент трясло от дикой магии, Тимора предложила так необходимую стабильность и заверение, что некоторые божества все еще заботятся о своих человеческих субъектах. Способность фактически встретиться с божеством (конечно же, в обмен на разумное пожертвование церкви) поддержало веру в отчаянные времена, и ряды ее духовенства и последователей соответственно расширились.

Те обыватели, которые не в состоянии воспринимать себя слишком серьезно, видят в служителях Тиморы энергичных защитников забав и приключений. Клерики проповедуют доктрину убеждения своих последователей пользоваться возможностями и делать что-нибудь вместо того, чтобы сидеть, ничего не делая. Соответственно, те, кто выбирают Тимору в качестве покровителя, обычно обладают интересом к жизни и уверены, что Леди-Которая-Улыбается гарантирует, что они проживут долгую и плодотворную жизнь. Халфлинги полагают, что Тимора - одна из Детей Йондаллы, и рассматривают широко распространенное поклонение ей в человеческих землях просто как величайшую из многочисленных шуток Леди Удачи.

Клерики Тиморы, часто называемые несущими удачу, молятся о заклинаниях утром. Преданные обычно приветствуют друг друга, касаясь святых символов, часто охватывая их. Духовенство официально не признает никаких установленных ритуалов, религиозные соблюдения дико варьируются согласно каждому из храмов. Клерики Тиморы чаще всего мультиклассируют как барды или жулики, но они, как известно, пробовали практически все комбинации классов. Редкие немногие становятся покровителями (см. Главу 4).

История/отношения: До Рассветного Катаклизма единственное божество, Тич, управляло и доброй, и плохой удачей. Непостоянное божество, внимание которого приносило бедствия столь же часто, как и спокойствие, Тич блуждала, управляемая лишь своими прихотями, редко увлекаясь чем-либо или кем-либо дольше чем на мгновение. Как сложилась удача, это любовное божество оказалось впутанным в войну между божествами, начатую Латандером, попытавшимся реструктурировать Фаэрунский пантеон согласно своему чувству уместности. Быстро решив, что ее любовник стал в целом слишком серьезным, Тич поцеловала Лорд Утра неудачей и оставила его наедине с судьбой.

Во время своих путешествий она натолкнулась на красивую розу, которую она попыталась сорвать. Любопытно, но цветок не шевелился, так что она прокляла его неудачей, после чего стебель сломался, и он упал на землю. Не особо задумываясь об этом инциденте, она поместила розу в свои волосы и продолжила свои блуждания, забыв об опасном

искажении своей персоны. Роза была аспектом Моандера, божества гнили и распада. Очень быстро искажение Моандера проникло в ухо Тич, нетерпеливо иссушая жизненные силы божества и увядая ее форму. Когда она наконец возвратилась домой, забывшая Тич натолкнулась на своих друзей - Латандера и Селунэ, а также Азута, предупрежденных об атаке Моандера через консультацию с "Бледным Тессерактом". Прежде чем отвратительное существо, некогда бывшее Тич, смогло поприветствовать своих бывших компаньонов, Селунэ ударила зарядом очищающего света. Форма Тич раскололась прямо посередине, и из шелухи появилось полностью новое божество.

Сначала возникла яркая, несколько меньшая версия Тич, глядя на трех божеств со смущенным выражением спутанного признания, как будто она видела эти фигуры в грезах, никогда не встречаясь с ними. Второй возникла смелая, красивая Бешаба. После краткой битвы, в которой добрый и злой аспекты павшей Тич почти уничтожили друг друга, если бы не объединенные усилия Азута, Латандера и Селунэ, Бешаба прокляла этих четырех божеств, назвав их убийцами и лишенными удачи злодеями, не достойными и ее присутствия, и ее доброй воли. Поклявшись целую вечность запутывать их последователей неудачами, Дева Неудачи оставила собрание в потоке резкого дыма и сквернословия. Новорожденное божество, Тимора, просто пожало плечами, лишь немного нахмурившись, чтобы показать эмоции.

Начиная с этого дня Тимора и Бешаба продолжили свою борьбу. Для Бешабы их битва - один из видов искреннего разрушения. Тимора, в свою очередь, стремится предотвратить буйства Девы Неудачи, иногда наказывая ее жестокие амбиции особенными оскорблениями.

Хотя было бы несправедливо назвать Тимору жестокой, она восхищается практическими шутками, часто делая попытки принести хорошее настроение строгим божествам типа Хелма и Тира осторожным применением нежного раздражения и игривого обмана. Хотя она унаследовала все хорошие качества своей прародительницы, она также сохраняет многое из романтической переменчивости Тич - она совратила множество божеств и бесчисленных смертных, редко оставаясь с одним любовником дольше чем на год или два. У нее есть несколько случайных долгих романов с божеством халфлингов Брандобарисом, страсть которого к смелым и грубым чудачествам конкурирует с ее собственной.

Догма: Нужно быть смелым, поскольку смелость нужна для жизни. Храброе сердце и готовность брать риск перебивают тщательно выработанный план девять раз из десяти. Отдайтесь в руки судьбы и доверьтесь своей удаче. Идите и ведите себя как владыки самого себя, показывая вашу добрую или плохую удачу как доверие Леди. Преследуйте свои собственные уникальные цели, и Леди поможет этому. Без направления или целей Вы скоро познаете объятия Бешабы, поскольку не имеющие курса остаются на милосердии неудачи, которая не имеет милосердия вообще.

Духовенство и храмы: Клерики Тиморы предпочитают веселость и спонтанность, веря, что те, кто наслаждается самой большой удачей - это те, кто принимает самый большой риск. Они делают свои храмы "подзаправочными станциями" для банд приключенцев, часто предлагая такие базовые элементы, как святая вода и излечивающие микстуры. Некоторые церкви идут дальше, предлагая небольшую секретную помощь самым смелым из авантюристов в усилиях связаться с широкой публикой для "доказательства" ценности доктрины Тиморы. Клерики приветствуют удивительные успехи этих героев после их возвращения из опасных подземелий и заполоненных призраками гробниц, объявляя их выживание и награбленное наградой Леди Удачи. Когда такие группы поглощаются стенами из живущих щупалец или входят в *сферу уничтожения* во рту гигантского демонического лица-барельефа, тиморанские клерики особенно затихают.

Каждый тиморанский храм - независимая структура со своей собственной иерархией и интерпретацией доктрины, которая обычно сводится к прихотям высокого священника или жрицы, являясь объединением веры и обычаев. Эта давняя традиция недавно столкнулась с вызовом Дарамоса Лаутира, высокого священника Дома Леди Арабеля, который стремится объединить церковь под единственным понтификом - самим собой.

Тимора

Жулик 20/Колдун 20

Средний аутсайдер (хаотический, добрый)

Божественный ранг: 14

Hit Dice: 20d8+200 (аутсайдер) плюс 20d6+200 (жулик) плюс 20d4+200

(колдун) (960 hp)

Инициатива: +15, всегда первая (+11 Ловкость, +4 Улучшенная Инициатива, Высшая Инициатива)

Скорость: 60 футов.

АС: 77 (+11 Ловкость, +14 божественный, +27 естественный, +15 отклонение)

Атаки: +5 *клинок удачи длинный меч* +66/+61/+56/+51 рукопашная; или +5 *скорости расстояния вращающаяся монета* +70/+70/+65/+60/+55 дальнбойная; или заклинание +61 рукопашное касание или +65 дальнейшее касание.

Урон: +5 *клинок удачи длинный меч* 1d8+15/17 -20; или +5 *скорости расстояния вращающаяся монета* 13; или заклинанием.

Лицом/досягаемость: 5 фт до 5 фт/5 фт.

Специальные атаки: Силы домена, выдающиеся божественные способности, атака крадучись +13d6, подобные заклинаниям способности.

Специальные качества: Калечащий удар, защитный бросок, божественная аура (1,400 футов, DC 59), божественные иммунитеты, DR 49/+ 4, уклонение, фамильяр (ласка), сопротивление огню 54, благочестивое царство (10 миль на Внешних Планах, 1,400 футов на Материальном Plane), улучшенное уклонение, *смена плана* по желанию, отдаленная связь 14 миль, скользкий разум, сопротивление заклинаниям 46, *телепорт без ошибки* по желанию, ловушки, странная увертливость (бонус Ловкости к АС, не может быть замкнут, +4 против ловушек), понимает, говорит и читает на всех языках и говорит со всеми существами в пределах 14 миль.

Спасброски: Стойкость +61, Рефлексы +62, Воля +60.

Способности: Сила 24, Ловкость 33, Телосложение 31, Интеллект 28, Мудрость 28, Харизма 40.

Навыки *: Алхимия +30, Оценка +61, Баланс +70, Блеф +72, Подъем +64, Концентрация +87, Дипломатия +73, Поломка Устройства +66, Маскировка +72, Искусство Побега +68, Сбор Информации +72, Излечение +46, Скрытность +65, Инсинуация +70, Запугивание + 33, Прыжок +23, Знание (тайны) +53, Слушание +46, Бесшумное Движение +68, Открывание Замка +45, Очистка Карманов +50, Чтение по Губам +46, Наблюдение +53, Поиск +37, Чувство Мотива +41, Колдовство +53, Обнаружение +33, Кувырок +48, Использование Магического Устройства +52, Использование Вербки +34.

* Всегда получает 20 по проверкам.

Умения: Слепая Борьба, Боевое Колдовство, Боевые Рефлексы, Создание Жезла, Создание Чудесного Предмета, Увертливость, Мастерство Экзотического Оружия (вращающаяся монета), Экспертиза, Продление Заклинания, Улучшенный Критический (длинный меч), Улучшенной Разоружает, Улучшенная Инициатива, Максимизирование Заклинания, Мобильность, Стойкое Заклинание, Быстрое Выхватывание, Тихое Заклинание, Проникновение Заклинания, Быстрая Атака, Неподвижное Заклинание.

Божественные иммунитеты: Урон способности, иссушение способности, кислота, холод, смертельные эффекты, болезнь, дезинтеграция, электричество, иссушение энергии, воздействующие на разум эффекты, паралич, яд, сон, ошеломляющий, превращение, заключение, изгнание.

Выдающиеся божественные способности: Изменить Форму, Изменить Действительность (DC спасброска 49 для дублирования заклинаний и временных немагических объектов за последние 14 дней, временных магических изделий или существ за последние 14 часов), Изменить Размер, Область Божественного Щита (до 14 10-футовых квадратов или сфера или полушарие с радиусом до 14 футов), Аватар (до 10), Божественная Быстрота 14 минут, Божественная Увертливость (шанс промаха 64%), Божественный Жулик, Божественный Щит (13/день, останавливает 140 пунктов урона), Божественная Атака Крадучись, Божественное Колдовство, Дополнительный Домен (Защита), Дополнительный Домен (Путешествие), Свободное Движение, Сила Удачи (до 14 существ сразу и в день, +14 бонус удачи или -14 штраф удачи), Смена Формы, Высшая Инициатива.

Силы домена: Хаотические заклинания накладываются с +1 к уровню заклинателя; добрые заклинания накладываются с +1 к уровню заклинателя; 14/день переброска броска однажды после того, как он сделан; 14/день защитный оберег (субъект, которого коснулись, получает +14 бонус сопротивления на следующий спасбросок, максимальная продолжительность 1 час); свобода движения 14 раундов/день.

Подобные заклинаниям способности: Тимора использует эти способности как заклинатель 24-го уровня, кроме хаотических и добрых заклинаний, которые она использует как заклинатель 25-го уровня. DC спасброска - 39 + уровень заклинания. *Помощь, оживление объекта, антимагическое поле, астральная проекция, барьер клинков, сломать зачарование, молот хаоса, плащ хаоса, дверь измерений, рассеивание зла, рассеивание закона, энтропийный щит, быстрое отступление, нахождение пути, полет, свобода движения, святая аура, святой удар, святое слово, нахождение объекта, магический круг против зла, магический круг против закона, чистый разум, чудо, заблуждение, фазовая дверь, призматическая сфера, защита от элементов, защита от зла, защита от закона, отвращение, санктуарий, разбивание, защитить другого, иммунитет к заклинаниям, сопротивление заклинаниям, обращение заклинаний, вызов монстра IX* (только как хаотическое или доброе заклинание), *телепорт без ошибки, слово хаоса.*

Известные заклинания колдуна (уровни 0-15; 6/10/10/10/9/9/9/8/8/3/3/2/2/2; база DC = 27 + уровень заклинания): 0-й - танцующие огни, обнаружение магии, вспышка, звук привидения, рука мага, открыть/закрыть, ловкость рук, читать магию, сопротивление; 1-й - оживление веревки, зачарование персона, идентификация, доспех мага, невидимый слугитель; 2-й - сила быка, кошачья грация, темновидение, невидимость, уловка веревки; 3-й - рассеивание магии, спешка, сфера невидимости, замедление; 4-й - дверь измерений, нахождение существа, малая сфера неуязвимости, твердый туман; 5-й - облако-убийца, слабоумие, стенопроход, любопытные глаза; 6-й - непредвиденное обстоятельство, великое рассеивание, истинное видение; 7-й - силовая клеть, массовая невидимость, обращение заклинаний; 8-й - железное тело, призматическая стена, защита от заклинаний; 9-й - свобода, остановка времени, желание.

Имущество: Тимора несет Серебряную Слезу, +5 клинок удачи длинный меч.

Уровень заклинателя: 15-й; Вес: 6 фнт.

Тимора также несет несколько вращающихся монет. Они функционируют как +5 сюрикены со специальными способностями расстояния и скорости.

Уровень заклинателя: 25-й; Вес: 1/10 фнт.

Другие божественные силы

Как промежуточное божество, Тимора автоматически получает результат 20 по любой проверке. Для нее обычно считается 1 на бросок атаки или спасбросок и не бывает автоматических провалов. Она бессмертна.

Чувства: Тимора может видеть, слышать, касаться и чувствовать запах на расстоянии четырнадцати миль. Как стандартное действие, она может чувствовать что-либо в пределах четырнадцати миль от своих прихожан, святых мест, объектов или любого места, где один из ее титулов или имя произнесли за последний час. Она может расширять свои



чувства на десять или менее мест сразу. Она может блокировать силу ощущения божеств своего ранга или ниже в двух или менее отдаленных местах сразу до 14 часов.

Чувство сферы: Тимора чувствует любую добрую удачу в момент, когда это случается, и сохраняет чувство на пятнадцать десятидневков после этого случая. Такая добрая удача может варьироваться - от ребенка-халфлинга, обнаружившего мешок золота, копаясь на пустынном пляже, до несчастного авантюриста, отскочившего с пути качающегося лезвия-маятника, оставшись на волосок от смерти.

Автоматические действия: Тимора может использовать Знание (тайны) как свободное действие, если DC задачи - 25 или ниже. Она может исполнять до десяти таких свободных действий каждый раунд.

Создание Магических Изделий: Тимора может создавать любой вид магических изделий, которые присуждает бонус на спасброски, пока рыночная цена предмета не превышает 200,000 gr.

Аватары

Перед Временем Неприятностей Тимора предпочитала для своих аватаров форму ребячливой, лукавой брюнетки, человеческой девчонки-сорванца. Однако, после своего пребывания в Доме Леди в Арабеле она пересмотрела взгляд на своих аватаров, чтобы обратиться к большему количеству потенциальных прихожан. Таким образом, типичный ее аватар теперь выглядит как королевской стати, гибкая человеческая женщина, носящая дорогие одежды. Ее длинные распущенные платиновые волосы увенчаны скромной золотой короной.

Хотя она некоторыми способами и наслаждалась своим пребыванием в Арабеле несколько лет назад, Тимора чувствует, что пресыщена нахождением на Материальном Планах, так что она теперь проводит большинство своего времени, ищи неприятности на Внешних Планах.

Аватар Тиморы: Как Тимора, кроме того, что божественный ранг 7; AC 63 (касание 43, застигнутый врасплох 63); Атака +59/+54/+49/+44 рукопашная (1d8+15/ 17-20, +5 *клинок удачи длинный меч*) или +63/+63/+58/+53/+48 дальнбойная (13, +5 *скорости расстояния вращающаяся монета*) или заклинание, +54 рукопашное касание или +58 дальнее касание; SQ Божественная аура (700 футов, DC 32), DR 42/+4, сопротивление огню 27, сопротивление заклинаниям 39; Спасброски: Стойкость +54, Рефлексы +55, Воля +53; все модификаторы навыков уменьшены на 7.

Выдающиеся божественные способности: Изменить Форму, Изменить Действительность (DC спасброска 42 для дублирования заклинаний и временных немагических объектов за последние 7 дней, временных магических изделий или существ за последние 7 часов), Изменить Размер, Божественная Увертливость, Божественная Атака Крадучись, Божественное Колдовство, Дополнительный Домен (Защита), Дополнительный Домен (Путешествие), Сила Удачи (до 7 существ/день, +7 бонус удачи или -7 штраф удачи).

Подобные заклинаниям способности: Уровень заклинателя 17-й, или 18-й для хаотических или добрых заклинаний; DC спасброска 32 + уровень заклинания.

Тир (Tyr)



Беспристрастный, Искалеченный Бог, Справедливый Бог

Великое божество

Символ: Сбалансированные весы, опирающиеся на военный молот

Домашний план: Дом Триады

Мировоззрение: Законное добро

Сфера: Правосудие

Прихожане: Паладины, судьи, чиновники, адвокаты, полиция, угнетенные

Мировоззрения клериков: LG, LN, NG

Домены: Добро, Знание, Закон, Возмездие, Война

Одобренное оружие: "Законник" (длинный меч)

Перед каждым судом преступников в цивилизованных землях добросердечные судьи шепчут молитвы Тиру (*teer, тиир*) Беспристрастному, прося его вести их суд умеренностью и решением. Утопический незванный гость, давно прибывший на Торию из иного космоса, Тир рассматривает себя как отеческую фигуру, работающую ради строительства среди народа Фазруна, который он считает своими своенравными детьми, совершенного общества. Боль знания о том, что его смертные цели не могут даже надеяться начинать и защищать безупречность, наполняет философию существования Тира затаенным чувством остатка печали.

Религиозная иконография изображает Тира как стареющего одорукого воина, часто - с окровавленной повязкой, закрывающей его раненные глаза. Так называемый Искалеченный Бог потерял свою правую руку в битве с голодной сущностью, известной как Кезеф Гончая Хаоса. Слепота Тира датируется Временем Неприятностей, когда сам Эйю забрал его глаза за неудачу в свидетельстве воровства Скрижалей Судьбы и для разрешения разногласий среди богов Торила. Прихожане аллегоризируют раны Тира как символизирующие слепоту правосудия и цену за ведение по пути справедливости и строгой защиты закона. Особенно радикальные секты тирран поощряют членовредительство среди своих сторонников - практика, осуждаемая подавляющим большинством преданных, которые тем не менее ритуально покрывают глаза повязкой и носят бесцветную перчатку на своей правой руке, почитая Слепого Повелителя.

Обыватели видят в Тире и его клериках строгих арбитров правосудия, часто упуская отечески-философские нюансы тирранской доктрины в пользу ее более очевидного черно-белого учения о природе этики. Они чаще всего рассматривают Тира как некую божественную константу - они знают, что Тир ожидает от своих последователей справедливости, хорошего суда и доброты к невинным, и, следовательно, оказывают клерикам Тира большое доверие.

Клерики Тира молятся о заклинаниях на рассвете. В дополнение к многочисленным незначительным праздникам, духовенство Тира следует строгому режиму ежемесячных высоких ритуалов. В первый день каждого месяца тирране отмечают Наблюдающее Правосудие, при котором специально выпеваемые молитвы выводят явление раскаленного добела военного молота, пылающего жаром и светом. Тринадцатый день приносит празднование Калечения, при котором

конгрегация поет громкие, быстро повышающиеся гимны, по мере того как над ними показывается иллюзорная рука в перчатке, окруженная нимбом горящей крови. Подобный ритуал, называемый Ослепление, имеет место на двадцать второй день каждого месяца и включает в себя образ горящих плачущих глаз. Клерики Тира часто мультиклассируют как паладины.

История/отношения: Тир прибыл в Торил в -247 DR, этот случай известен как Процессия Правосудия. Вырвавшись из врат около современного Алагона в Турмише, он провел силы из 200 архонов по Вилонскому Пределу в усилиях умиротворить останки древнего Джаамдата, впавшего беззаконие и бандитизм после разрушения этой империи от рук ее эльфийских врагов. В следующей битве войско Тира убило Валигана Третьеорожденного, меньшее божество анархии, возвышение которого -269 DR непосредственно совпало с господством кровожадного Эксарка Теласанда IV, поощрявшего Императора на большие конфликты с эльфами.

Действия и жертвы Тира в течение Процессии (которая продолжалась до -238) привлекли внимание Илматера, присоединившегося к силам Тира в -243 DR. Годы спустя, после того, как Процессия закончилась тем, что большинством служителей Тира были изгнаны или убиты и божество само заинтересовалось Торилом в целом за счет своей изначальной кампании с высокими целями, Торм присоединился к Справедливому Богу в качестве военного лидера. Вместе с Илматером божества стали известны как Триада и так и упоминаются до наших дней.

За более чем 1,600 лет после своего прибытия Тир расширил свое господство по всему Фаэруну - немногие не знают его имени или восторженных идеалов, которые он представляет. Он - голос воспитания, убеждение морализации и законных кодексов и ведения справедливого правосудия для разумных существ на каждой земле. В этом отношении он является и прогрессивным, и регрессивным, представляя силу для культурного развития в землях с коррумпированными юридическими системами или без таковых вообще и строгую защиту баланса - в нациях с известными кодексами законов.

За сравнительно короткое время пребывания на Торице Тир заработал себе немало врагов. Он отчаянно выступает против божеств, посвященных тирании, злу или беззаконию, и питает особую вражду к Бэйну, Цирику, Маску, Талоне и Талосу.

Догма: Покажите правду, накажите виновных, исправьте неправильное и всегда будьте в своих действиях истинным и справедливым. Поддерживайте закон везде, где Вы проходите, и наказывайте тех, кто делает что-либо незаконно. Ведите записи ваших собственных управлений, дел и решений, поскольку с их помощью можно будет исправить ваши ошибки, будет процветать ваша хватка на законах всех земель, а ваша способность идентифицировать правонарушителей расширится. Будьте бдительны в своих наблюдениях и порывах, и Вы сможете обнаружить тех, кто планирует несправедливость, прежде чем их действия будут угрожать общественному порядку. Обеспечьте месть виновным за тех, кто не может сделать это сам.

Духовенство и храмы: Тирранская вера обращается к тем, кто стремится принести порядок беспорядочному, наказать зло и гарантировать, что цивилизация будет процветать через осторожную и справедливую систему правосудия. Они - доктрина правосудия через доброжелательную силу и вооруженную бдительность, философия, которая делает веру привлекательной для паладинов и законных бойцов. Однако, большинство сторонников не бьются на поле, вместо этого служа для важных битв в судах бюрократами, судьями, судебными исполнителями и торговцами. Тирране обычно рассматривать все дела в четких моральных терминах, предпочитая видеть мир упорядоченным только в соответствии с законами, обеспечивающими самую большую выгоду всем. Они чаще всего нетерпимы, иногда яростно, и редко допускают осмеяние, пародирование или вопросы к своей вере.

Клерики Тира несут закон в беззаконные земли, часто служа судьями, жюри и палачами. Без цивилизованного юридического кодекса для ведения своих судов они часто по умолчанию следуют доктрине, примерно эквивалентной "глаз за глаз, зуб за зуб". Однако, тирране предпочитают допустить ошибку в сторону милосердия и часто переключают в остальном резкие сентенции для случаев, при которых обидчик был неосведомлен о каком-либо проступке. Имена таких преступников обычно фиксируются в Законодательной Книге клерика, которая затем разделяется с ближайшими храмами, чтобы не дать этому преступнику влегкую повторить правонарушение. Мощные клерики часто используют заклинание *метка правосудия*, чтобы добавить к своим строгим лекциям для осужденных преступников еще и магическое принуждение.

В цивилизованных землях тирране (неизбежно называемые "тиранами" хулителями своего легиона) обычно становятся юридическими экспертами, советуя правителям, судьям или мощным торговцам касательно запутанности законов и обсуждая дела перед судьями. Они рассматривают последних как благотворителей, жертвуя свои (иногда щедрые) "говорильные гонорары" церкви.

Независимо от своей установки, тирране никогда не насаждают закон, который может оказаться несправедливым - определенный церковью как выходящий за пределы принципов и определений, твердо придерживающихся соответствия с другими законами в теле законной доктрины, частью которой является. Это иногда вынуждает тирран поддерживать очень несправедливые законы, которые, тем не менее, верны. Во многих таких случаях тирране пытается изменять законы, работая в пределах системы. Те, кто нарушают даже несправедливые законы ради вызова или политического инакомыслия - тем не менее, на их взгляд, виновны и заслуживают наказания в самой полной степени, которую позволяет закон.

В некоторых случаях тирране действует как агенты мести для тех, с кем поступили несправедливо и кто не может позволить себе защититься или не может достигнуть обидчика. В тех случаях, когда закон нарушается столь бессмысленно, клерики Тира открыто бросают вызов злу или коррумпированным силам, если необходимо - жертвуя собой.

Хорошо уязванная, высокоорганизованная Церковь Тира поддерживает обширную систему укрепленных храмов по всему Фаэруну. Каждый из них имеет строгий набор внутренних правил, известный как Неисчислимы Указы, который, похоже, становится все педантичнее и тягостнее с каждым проходящим годом.

В настоящее время протяженная Крепость Преданных в Тетире (к югу от Зазесспура) - самая влиятельная из позиций церкви, поскольку много преданных скопилось там в течение недавней гражданской войны и остались, чтобы гарантировать стабильность в регионе. Массивный Дом Руки Тира в Теске представляет более уравновешенную, традиционалистическую секту церкви и укрывает Справедливых Рыцарей - клериков, бойцов и паладинов, удостоивших Искалеченного Бога в бесчисленных битвах против своих агрессивных соседей из Тэя. Отдельные храмы Тира предлагают жилье, свежих верховых животных, лечение, помощь в заклинаниях, оружии, устройствах и в святых советах, а также исповедь в грехах, что играет важную освобождающую роль в вере.

Тир

Паладин 20/Клерик 20

Средний аутсайдер (добро, законный)

Божественный ранг: 18

Hit Dice: 20d8+140 (аутсайдер) плюс 20d10+140 (паладин) плюс 20d8+140 (клерик) (940 hp)

Инициатива: +11 (+7 Ловкость, +4 Улучшенная Инициатива)

Скорость: 60 футов.

АС: 76 (+7 Ловкость, +18 божественный, +31 естественный, +10 отклонение)

Атаки *: +5 *ворпальный длинный меч* +76/+71/+66/+ 61 рукопашная; или заклинание +70 рукопашное касание или +65 дальнейшее касание

* Всегда получает 20 на броски атаки и броски для проверки критического попадания.

Урон *: +5 *ворпальный длинный меч* 1d8+23/17-20; или заклинанием

* Всегда наносит максимальный урон (длинный меч 31 пунктов).

Лицом/досягаемость: 5 фт до 5 фт/5 фт.

Специальные атаки: Силы домена, выдающиеся божественные способности, поразить зло (3/день, +10 на атаку и +60 на урон для одной атаки оружием), подобные заклинаниям способности, изгнание нежити 13/день (эффективный уровень заклинателя 38-й)

Специальные качества: Аура храбрости (+8 бонус морали на спасброски против устрашения для всех союзников в пределах 100 футов), обнаружение зла, божественная аура (18 миль, DC 38), божественная грация, божественное здоровье, божественные иммунитеты, DR 53/+4, сопротивление огню 38, благочестивое царство (100 миль на Внешних

Планах, 1,800 футов на Материальном Plane), возложение рук (200 hp), смена плана по желанию, отдаленная связь 18 миль, удаление болезни 6/десятидневку, спонтанное наложение божественных заклинаний, сопротивление заклинаниям 50, телепорт без ошибки по желанию, понимает, говорит и читает на всех языках и говорит со всеми существами в пределах 18 миль.

Спасброски *: Стойкость +57, Рефлексы +57, Воля +65.

* Всегда получает 20 на спасбросках.

Способности: Сила 34, Ловкость 24, Телосложение 25, Интеллект 35, Мудрость 40, Харизма 30.

Навыки *: Концентрация +88, Дипломатия +97, Сбор Информации +71, Приручение Животного +71, Излечение +96, Запугивание +57, Чувство Направления +44, Прыжок +40, Знание (тайны) +53, Знание (история) +53, Знание (местный) +36, Знание (знать и королевская семья) +53, Знание (планы) +53, Знание (религия) +93, Слушание +66, Профессия (судья) +124, Поездка (лошадь) +72, Наблюдение +73, Поиск +51, Чувство мотива +91, Колдовство +93, Обнаружение +58, Использование Вербки +32, Знание Дикой Местности +50.

* Всегда получает 20 по проверкам.

Умения: Слепая Борьба, Раскол, Боевое Колдовство, Боевые Рефлексы, Создание Чудесного Предмета, Увертливость, Усиление Заклинания, Продление Заклинания, Великий Раскол, Улучшенный Критический (длинный меч), Улучшенная Инициатива, Стойкое Заклинание, Силовая атака, Ускорение Заклинания, Тихое Заклинание, Проникновение Заклинания, Неподвижное Заклинание, Раскалывание, Проследивание, Парное Заклинание, Фокус Оружия (длинный меч).

Божественные иммунитеты: Урон способности, иссушение способности, кислота, холод, смертельные эффекты, болезнь, дезинтеграция, электричество, иссушение энергии, воздействующие на разум эффекты, паралич, яд, сон, ошеломление, превращение, заключение, изгнание.

Выдающиеся божественные способности: Изменить Действительность (DC спасброска 48 для дублирования заклинаний, временных немагических объектов за последние 18 дней, временных магических изделий или существ за последние 18 часов), Аватар (до 20), Чувство Битвы, Призыв Существ (до 18 законных селестиалов, служащих одновременно, каждый до 18 HD), Чистовидение 18 футов, Создание Великого Объекта (до общего веса 1,800 фунтов или 360 кубических футов объема), Создание Объекта (до общего веса 900 фунтов или 180 кубических футов объема), Божественный Взрыв (13/день, до 18 миль, 28d12 пунктов урона), Божественное Вдохновение (храбрость, до 18 существ/день), Божественный Паладин, Божественное Воспоминание (закон), Божественный Щит (10/день, останавливает 180 пунктов урона), Божественный Фокус Навыка (Профессия [судья]), Божественное Колдовство, Божественный Фокус Оружия (длинный меч), Божественная Специализация Оружия (длинный меч), Дополнительный Домен (Возмездие), Дополнительный Домен (Война), Непреодолимые Удары (длинный меч, DC Стойкости 35), Узнать Секреты (Воля DC 38),



Возложить Миссию (до 18 существ/день), Обладание Смертным (DC Воли 38, до 20 смертных), Сила Правды (до 18 существ/день, DC Воли 38)

Силы домена: Заклинания добра накладываются с +1 к уровню заклинателя; заклинания предсказания накладываются с +1 к уровню заклинателя; заклинания закона накладываются с +1 к уровню заклинателя.

Подобные заклинаниям способности: Тир использует эти способности как заклинатель 28-го уровня, кроме заклинаний предсказания, добрых заклинаний и законных заклинаний, которые он использует как заклинатель 29-го уровня. DC спасброска - 38 + уровень заклинания. *Помощь, сжатый кулак Бигби, сокрушительная рука Бигби, схватывающая рука Бигби, барьер клинков, сила быка, спокойные эмоции, яснослышание/ясновидение, обнаружение секретных дверей, обнаружение мыслей, диктум, различить местоположение, рассеивание хаоса, рассеивание зла, предсказание, божественная сила, вынести элементы, нахождение пути, пламенный удар, предвидение, удержание монстра, святая аура, святой удар, святое слово, знание легенд, магический круг против хаоса, магический круг против зла, магическое одеяние, магическое оружие, гнев порядка, слово силы слепота, слова силы убить, слова силы ошеломление, защита от хаоса, защита от зла, праведная мощь, щит закона, иммунитет к заклинаниям, духовное оружие, каменная кожа, вызов монстра IX* (только как доброе или законное заклинание), *истинное видение*.

Заклинания клерика в день (уровни 0-15): 6/10/10/10/9/9/8/8/7/7/3/3/2/2/2/2; база DC = 27 + уровень заклинания.

Заклинания паладина в день (уровни 1-15): 7/7/7/674/4/4/3/3/3/3/2/2/2/2; база DC = 27 + уровень заклинания.

Имущество: Тир несет Законник, +5 длинный меч со специальной способностью ворпальный.

Уровень заклинателя: 25-й; **Вес:** 6 фнт.

Другие божественные силы

Как великое божество, Тир автоматически получает лучший возможный результат на любой бросок, который он делает (включая броски атаки, броски урона и спасброски). Он бессмертен.

Чувства: Тир может видеть, слышать, касаться и чувствовать запах на расстоянии восемнадцати миль. Как стандартное действие, он может чувствовать что-либо в пределах восемнадцати миль от своих прихожан, святых мест, объектов или любого места, где один из его титулов или имя произнесли за последний час. Он может расширять свои чувства на двадцать или менее мест сразу. Он может блокировать силу ощущения божеств своего ранга или ниже в двух или менее отдаленных мест сразу до 18 часов.

Чувство сферы: Тира чувствует любую несправедливость за восемнадцать десятидневков до того, как это случится, и сохраняют чувство восемнадцать десятидневков после того, как это произойдет.

Автоматические действия: Тир может использовать Знание (тайны), Знание (история), Знание (местное), Знание (знать и королевская семья), Знание (планы), Знание (религия) или Профессию (судья) как свободное действие, если DC задачи - 30 или ниже. Он может исполнять до двадцати таких свободных действий каждый раунд.

Создание Магических Изделий: Тир может создавать любой вид магического оружия или доспехов или любое магическое изделие, дающее способность пробиться сквозь иллюзии или ложь.

Аватары

Типичный аватар Тира - бесстрашный бородатый человек-мужчина в цепной кольчуге. Он потерял свою правую руку, и может носить символическую ткань вокруг глаз. Аватар Тира всегда владеет длинным мечом или военным молотом, и яркий сияющий ореол отмечает его лоб, показывая всем, что они стоят перед проявлением божественного великолепия. Его глаза всегда видят, даже если покрыты - яркие при первом появлении, но в конечном счете исчезающие в черные пустоты перед его уходом.

Тир давно утомлен постоянными посещениями Прайма. Когда он в эти дни проявляет внимание к своим человеческим последователям, то должен председательствовать при испытаниях, которые кажутся незначительными, но то, что знает Искалеченный Бог, будет иметь важные последствия для правосудия.

Аватар Тира: Как Тир, кроме того, что божественный ранг 9; AC 58 (касание 36, застигнутый врасплох 58); Атака +67/+62/+57/+52 рукопашная (1d8+23/17-20, +5 *ворпальный длинный меч*) или заклинание +61 рукопашное касание или +56 дальнее касание; SQ Божественная аура (900 футов, DC 29), DR 44/+4, сопротивление огню 29, сопротивление заклинаниям 41; Спасброски: Стойкость +48, Рефлекс +48, Воля +56; Профессия (судья) +87, все остальные модификаторы навыков уменьшены на 9.

Выдающиеся божественные способности: Чувство Битвы, Чистовидение 9 футов, Божественный Взрыв (13/день, до 9 миль, 19d12 пунктов урона), Божественное Воспоминание (закон), Божественный Щит (10/день, останавливает 180 пунктов урона), Божественный Фокус Оружия (длинный меч), Божественная Специализация Оружия (длинный меч), Дополнительный Домен (Возмездие), Дополнительный Домен (Война), Непреодолимые Удары (длинный меч, DC Стойкости 26), Сила Правды (до 9 существ/день, DC Воли 29).

Подобные заклинаниям способности: Уровень заклинателя 19-й, или 20-й для заклинаний предсказания, добрых заклинаний или законных заклинаний; DC спасброска 29 + уровень заклинания.

Заклинания: Как Тир, кроме того, что DC спасброска против заклинаний аватара - 25 + уровень заклинания.



Амберли (Umberlee)

Сучья Королева, Королева Глубин

Среднее божество

Символ: Сине-зеленая волна, выходящая влево и вправо

Домашний план: Сердце Ярости

Мировоззрение: Хаотическое зло

Сфера: Океаны, потоки, волны, морские ветра

Прихожане: Моряки, акулы-оборотни, разумные морские существа, прибрежные обитатели

Мировоззрения клериков: CE, CN, NE

Домены: Хаос, Разрушение, Зло, Океан, Шторм, Вода
Одобрённое оружие: "Тонущая Смерть" [трезубец] или медуза [трезубец]

Злонамеренная, подлая и злая, Амберли (um-ber-lee, ум-бер-лии) - ужас моряков и прибрежных обитателей по всему миру. Она нарушает соглашения по прихоти и получает огромное удовольствие, наблюдая, как другие тонут топя или гибнут в челюстях морских хищников. Тщеславная и жаждущая лести, она чрезмерно жадна к силе и упивается этим. Акула-оборотни - ее создания, и они - одна из немногих рас, которые поклоняются ей скорее из восхищения, чем из страха. Сучья Королева всегда изображается как возвышающееся из волн женское сине-зеленое туловище, украшенное раковинами, в сиреневом капюшоне, сделанном из медузы, с когтистыми руками, плавниками на локтях, глазами бледной жемчужной смерти и волосами из водорослей.

Подобно церкви Талоса, церковь Амберли почти повсеместно презирается и успокаивается только из утрашения. Однако, несмотря на обещания, предлагаемые сравнительно слабой церкви Валкура, почти каждый моряк делает подношения Сучьей Королеве перед тем, как двинуться в ее домен, и клерики-амберланты могут свободно бродить по причалам большинства портов. Их даже приглашают на борт большинства кораблей в надежде, что их присутствие поможет успокоить Сучью Королеву.

Клерики-амберланты молятся о заклинаниях при высоком приливе (утром или вечером), делая ей подношения и обмазывая свои брови, руки и ноги морской водой. Потопление - приватный ритуал, и только члены духовенства могут являться свидетелем его или принимать в нем участие. При Потоплении просители ложатся перед алтарем и окружаются свечами, зажженными для божества читающими молитвы клериками-амберлантами. Затем духовенство удаляется и выпускает волну морской воды, затапливающей комнату ужасающим разбивающим шквалом и затем утекающей. Выжившие просители подтверждают на службе Амберли и предупреждаются, что если они когда-либо предадут Королеву Глубин, потопление будет той судьбой, что ждет их. Они спаслись при Потоплении, так что могут быть приняты Морской Королевой в любое время. (Духовенство, за которым Морская Королева чувствует свои неудачи, умирает в течение ночи потопления - их легкие загадочно заполняются морской водой). Два общественных ритуала веры амберлантов - Первый Прилив и Призыв Шторма. Первый празднуется, когда в гаванях сходит лед, и включает в себя парад через город с животным в клетке, которое затем привязывается к грузу и швыряется в море. Если оно выбирается на берег, с ним весь его остаток жизни обращаются как со священным животным. Призыв Шторма - массовая молитва послать шторм, чтобы опустошить определенную гавань или корабль или отклонить приближающийся шторм или тот, который уже обрушился на прихожан. Ее участники молятся вокруг водоемов, в которых на плавнике плавают свечи, и бросают в водоемы жертвы. Окунувшаяся свеча - верный знак гнева Сучьей Королевы. Клерики Амберли обычно мультиклассируют как друиды, бойцы, жулики, божественные ученики или служители волн. (См. Главу 4)

История/отношения: Амберли - одно из Божеств Ярости. Она служит Талосу наряду с Аурил и Маларом. Талос вторгся в ее сферу, и поскольку она испытывает недостаток сил, чтобы бороться с ним, Амберли попыталась отвлечь его романтическими интригами. Она борется против Селунэ и Валкура (против тех, кому моряки молятся о благополучном возвращении домой), Чонти (за ее доминион над землей) и Суни (красоте которой она завидует).

Догма: Море - дикое место, и тем, кто путешествует по нему, лучше всего заплатить цену за оспаривание домена Амберли. Все должны знать Сучью Королеву и бояться ее, поскольку ветер и волны могут достичь всего, если они достаточно возмущены. Справедливые подношения принесет морским путешественникам хорошие ветры, но те, кто не отдадут уважения, обнаружат, что море столь же холодно, как и сердце Амберли. Распространите слово о мощи Амберли и не позволяйте никакой службе делаться во имя ее без своей цены. Заставьте народ бояться ветра и волны, пока клерик Амберли не защитит их. Убейте тех, кто приписывает морские и прибрежные шторма Талосу.

Духовенство и храмы: Духовенство амберлантов старается распространять уважение к Амберли, проповедуя гибели, которые она вызвала в прошлом, и шторма, которые аорвутся во все прибрежные города и поселения. Попутно они стремятся создать достаточное покровительство, чтобы быть выброшенными волнами на берег, если когда-либо подвергнутся опасности на море, и обогатиться, принимая подношения, продавая безопасность своего присутствия на корабле или читая некоторые заклинания.

Храмы Амберли всегда располагаются вдоль побережья или под водой. Многие лежат внутри морских пещер, в то время как самостоятельные структуры - обычно сооружения, построенные из плавучих обломков, выброшенных прибоем камней и раковин великих морских тварей. Храмы амберлантов - главным образом средство для моряков и торговцев сделать подношения из свеч, цветов, сладостей или монет, чтобы успокоить гнев Сучьей Королевы.

Церемониальная одежда клериков-амберлантов состоит из обтягивающей синей одежды для тела, носимой со свободным синим или зеленым капюшоном, отороченным белым мехом (представляющим пену на волнах). Высокий воротник, отороченный так же, поднимается с задней части шеи капюшона. Популярный значок ранга - скелетная рука тонущей жертвы.

Церковь Амберли незорганизована и управляется по-разному в различных местах. Единственная организованная иерархия - та, которая наложена особенно одобренным и мощным клериком, но такие режимы неизбежно в свое время смываются вечно непостоянной Сучьей Королевой. Клерики веры даже устраивают друг с другом дуэли, чтобы уладить споры за ранг или способности, хотя такие бои редко фатальны. Вместо этого проигравшего обычно бросают на борту корабля, который первым покидает порт, независимо от того, куда он идет.

Амберли

Волшебник 20/Клерик 10/Боец 10

Средний аутсайдер (хаотический, злой)

Божественный ранг: 12

Hit Dice: 20d8+180 (аутсайдер) плюс 20d4+180 (волшебник) плюс 10d8+90 (клерик) плюс 10d10+90 (боец) (960 hp)

Инициатива: +11 (+7 Ловкость, +4 Улучшенная Инициатива)

Скорость: 60 футов, плавание 60 футов.

АС: 63 (+7 Ловкость, +12 божественный, +25 естественный, +9 отклонение)

Атаки: +5 морозный острый громовой трезубец +73/+68/+63/+58 рукопашная; или заклинание +67 рукопашное касание или + 59 дальнее касание.

Урон: +5 морозный острый громовой трезубец 1d8+29/18-20 плюс 1d8 звук; или заклинанием.

Лицом/досягаемость: 5 фт до 5 фт/5 фт.

Специальные атаки: Силы домена, упрек нежити 12/день, выдающиеся божественные способности, подобные заклинаниям способности.

Специальные качества: Божественная аура (1,200 футов, DC 31), божественные иммунитеты, DR 47/+4, фамильяр (осьминог), сопротивление огню 32, благочестивое царство (10 миль на Внешних Планах, 1,100 футов на Материальном Plane), смена плана по желанию, отдаленная связь 12 миль, спонтанное наложение божественных заклинаний, сопротивление заклинаниям 44, телепорт без ошибки по желанию, понимает, говорит и читает на всех языках и говорит со всеми существами в пределах 12 миль.

Спасброски: Стойкость +53, Рефлексы +51, Воля +54.

Способности: Сила 40, Ловкость 24, Телосложение 29, Интеллект 30, Мудрость 30, Харизма 29.

Навыки *: Алхимия +54, Блеф +55, Подъем +57, Концентрация +74, Ремесло (судостроение) +85, Дипломатия +66, Приручение Животного +54, Запугивание +64, Чувство Направления +55, Прыжок +57, Знание (тайны) +65, Знание (природа) +55, Знание +61 (религия), Слушание +45, Поездка (акула) +56, Наблюдение +75, Чувство Мотива +37, Колдовство +75, Обнаружение +45, Плавание +90, Использование Веревки +42.

* Всегда получает 20 по проверкам.

Умения: Слепая Борьба, Сварить Зелье, Раскол, Боевое Колдовство, Боевые Рефлексы, Создание Магического Оружия и Доспехов, Создание Посоха, Создание Чудесного Предмета, Создание Портала, Отклонение Стрел, Увертливость, Усиление Заклинания, Увеличение Заклинания, Экспертиза, Продление Заклинания, Сковать Кольцо, Великий Раскол, Улучшенный Критический (трезубец), Улучшенная Инициатива, Улучшенный Невооруженный Удар, Максимизирование Заклинания, Мобильность, Силовая Атака, Ускорение Заклинания, Написание Свитка, Проникновение Заклинания, Быстрая Атака, Раскалывание, Фокус Оружия (трезубец), Специализация Оружия (трезубец), Вихревая Атака.



Божественные иммунитеты: Урон способности, иссушение способности, кислота, холод, смертельные эффекты, болезнь, дезинтеграция, электричество, иссушение энергии, воздействующие на разум эффекты, паралич, яд, сон, ошеломление, превращение, заключение, изгнание.

Выдающиеся божественные способности: Изменить Размер, Уничтожающий Удар (DC Стойкости 52 + нанесенный урон или уничтожение до 12,000 кубических футов неживой материи), Аватар (до 10), Призыв Существ (до 12 акул, каждая до 12 HD), Божественный Взрыв (12/день, до 12 миль, 21d12 пунктов урона), Божественный Шторм (120 футов, спасбросок Стойкости 31), Божественное Мастерство Воды (чувство 120 футов), Взрыв Энергии (холод, 12d8 пунктов урона типом энергии, 120 радиус, DC спасброска 31), Шторм Энергии (холод, 12 пунктов холодного и 12 пунктов святого урона в раунд), Дополнительный Домен (Хаос), Дополнительный Домен (Зло), Дополнительный Домен (Шторм), Непреодолимые Удары (трезубец, DC Стойкости 11), Волна Хаоса (120-фт радиус, DC Воли 31), Ранить Врага.

Силы домена: Наложение хаотических заклинаний с +1 к уровню заклинателя; 12/день поражение (+4 на атаку и +10 на урон для одной атаки оружием); заклинания зла накладываются с +1 к уровню заклинателя; 12/день изгнание или уничтожение огненных существ или упрек или командование водными существами.

Подобные заклинаниям способности: Амберли использует эти способности как заклинатель 22-го уровня, кроме хаотических и злых заклинаний, для которых она использует 23-й уровень заклинателя. DC спасброска 31 + уровень заклинания. Кислотный туман, оживление объекта, богохульство, призыв молнии, молот хаоса, круг рока, плащ хаоса, конус холода, инфекция, контроль воды, контроль погоды, создание нежити, осквернение, дезинтеграция, рассеивание добра, рассеивание закона, землетрясение, элементный рой (только как водное заклинание), вынести элементы, энтропийный щит, облако тумана, свобода движения, порыв ветра, вред, жуткое увядание, ледяной шторм, имплозия, причинить критические раны, причинить легкие раны, водоворот, магический круг против добра, магический круг против закона, затеняющая мгла, замораживающая сфера Отилука, защита от добра, защита от закона, разбивание, слякотный шторм, звуковой взрыв, шторм мести, вызов монстра VI (только как воздушное заклинание), вызов монстра IX (только как хаотическое или злое заклинание), безобразная аура, безобразный упадок, стена льда, водное дыхание, водяная труба, вихрь, слово хаоса.

Заклинания клерика в день: 6/8/8/6/6/5; база DC = 20 + уровень заклинания.

Заклинания волшебника в день: 4/7/7/6/6/6/6/5/5/5; база DC = 20 + уровень заклинания.

Имущество: Амберли несет Тонущую Смерть, +5 трезубец со специальными способностями морозный, острый и громовой.

Уровень заклинателя: 25-й; Вес: 5 фнт.

Другие божественные силы

Как промежуточное божество, Амберли автоматически получает результат броска 20 по любой проверке. Для нее обычно считается 1 на бросок атаки или спасбросок и не бывает автоматических провалов. Она бессмертна.

Чувства: Амберли может видеть, слышать, касаться и чувствовать запах на расстоянии двенадцати миль. Как стандартное действие, она может чувствовать что-либо в пределах двенадцати миль от своих прихожан, святых мест, объектов или любого места, где один из ее титулов или имя произнесли за последний час. Она может расширять свои чувства на десять мест сразу. Она может блокировать силу ощущения божеств своего ранга или ниже в двух или менее отдаленных мест сразу до 12 часов.

Чувство сферы: Амберли чувствует любой мощный поток, волну или морской ветер, когда они происходят, и сохраняют чувство на двенадцать десятидневков после этого. Аналогично, она знает все события, происходящие на поверхности каждого водного тела площадью более двенадцати квадратных миль.

Автоматические действия: Амберли может использовать Ремесло (судостроение), Чувство Направления или Знание (природа) как свободное действие, если DC задачи - 25 или ниже. Она может исполнять до десяти таких свободных действий каждый раунд.

Создание Магических Изделий: Амберли могут создавать любой вид магических изделий, сделанных из даров моря, предназначенных для корабельного использования или предоставляющих возможность поверхностным обитателям нырять под волнами, пока рыночная цена предмета не превышает 200,000 gr.

Аватары

Аватар Амберли появляется редко. Делая это, она выглядит как сине-зеленая женщина с когтистыми руками, плавниками на локтях, с глазами бледной жемчужной смерти и волосами из водорослей. В этой форме, возвышаясь над волнами, она стремится впечатлить и обычно поднимается над морями на палубах обреченных кораблей. Она носит гигантские драгоценности из раковины и капюшон, сделанный из миллиона сиреневых медуз. Ее голос шипит и грохочет подобно океанскому прибою, и она безжалостно смеется, бросая водяную смерть и разрушение на тех, кто смотрит на нее.

Аватар Амберли: Как Амберли, кроме того, что божественный ранг 6; AC 51 (касание 32, застигнутый врасплох 44); Атака +67/+62/+57/+52 рукопашная (1d8+29/18-20 плюс 1d8 звук, +5 морозный острый громовой трезубец) или заклинание +61 рукопашное касание или +53 дальнее касание; SQ Божественная аура (600 футов, DC 25), DR 41/+4, сопротивление огню 26, сопротивление заклинаниям 38; Спасброски: Стойкость +47, Рефлексы +45, Воля +48; все модификаторы навыков уменьшены на 6.

Выдающиеся божественные способности: Изменить Размер, Призыв Существ (до 6 акул, каждая до 6 HD), Божественный Взрыв (12/день, до 6 миль, 15d12 пунктов урона), Божественное Мастерство Воды (чувство 60 футов), Взрыв Энергии (холод, 6d8 пунктов урона типом энергии, 60 радиус, DC спасброска 25), Дополнительный Домен (Хаос), Дополнительный Домен (Зло), Дополнительный Домен (Шторм).

Подобные заклинаниям способности: Уровень заклинателя 16-й, или 17-й для хаотических и злых заклинаний; DC спасброска 25 + уровень заклинания.

Утгар (Uthgar)

Отец Утгарда, Отец Битвы

Меньшее божество

Символ: Таковой индивидуального духа твари-тотема

Домашний план: Отдых Воина

Мировоззрение: Хаотическое нейтральное

Сфера: Племена варваров Утгарда, физическая сила

Прихожане: Племена Утгарда, варвары

Мировоззрения клериков: Изменяются с тварью-тотемом (см. ниже)

Домены: Животные, Хаос, Возмездие, Сила, Война

Одобренное оружие: Соответствующее духу твари-тотема (боевой топор)

Отец варваров Утгарда Дикой Границы, Утгар (*uth-gar*, *axm-gar*) - гордый, жестокий и независимый воин. Согласно некоторым легендам он - сын Беорунны (герой-воин нетерезов, последователи которого стали варварскими племенами Севера), в то время как другие заявляют, чтобы он был божественным отпрыском могучего Темпуса. У Отца Битвы немного друзей, и он остался относительно невовлеченным в божественную политику. Полный и сердечный смех Утгара звучит всякий раз, когда он слышит хорошую шутку. Он наслаждается чувственным удовольствием плоти, даже в своем божественном состоянии, и находит приятным охотиться, есть, пить и веселиться в своих банкетных залах с духами воинов, которых он призвал служить ему. Хотя он - неустанный и методичный тактик, его боевые стратегии не вдохновлены. Однако, он в конце концов побеждает, особенно если урожают варварам Утгарда (его народу). Утгар имеет много лиц в своих обликах различных тварей-тотемов, но в своем зале он всегда представляется как высокий, крупный бородатый белокурый воин с пронзительными синими глазами, одетый только в боевые ремни, кожаные бриджи и меховые ботинки.

Малоизвестная за пределами резкого царства Севера, церковь Утгара не существует вне сплоченных рядов тех, кто уважает различных шаманов культов тварей. Хотя в общем она и рассматривается другими жителями Дикой Границы как дикая и пугающая, по правде говоря, характер церкви Утгара сильно варьируется от племени к племени. В недавние годы народ Утгара работал, чтобы убрать пятно со своей репутации, вызванное жестокими действиями ныне не существующего племени Синего Медведя (тотем которого был побежден и поглощен Маларом, Лордом Тварей), и этот факт увеличил принятие Утгара за пределами варварских племен. Религиозный пыл в племенах увеличился, потому что несколько младенцев в каждом из племен были рождены с родинкой твари-тотема, что было принято как знак великого покровительства. Эти два фактора заставили Утгару подняться на уровень меньшего божества.

Клерики Утгара молятся на рассвете или на закате. Они - почти исключительно мужчины, и каждый поклоняется духу твари-тотема своего племени. Весеннее равноденствие и оба солнцестояния - церковные праздники, и все племена сходятся

на своем наследственном кургане (или у Колодца Беорунны, самого священного из наследственных курганов) в течение осеннего равноденствия, чтобы исполнить церемонии, заключить соглашения и пообщаться с наследственными духами.

В течение Рунной Встречи юнцы Утгарда, желающие быть взрослыми (и воины всех возрастов) участвуют в ритуале Рунной Охоты, в который вовлечены поиски победы над одним из ритуальных врагов племени - обычно над орками. Когда молодежь успешно завершает Рунную Охоту, клерики Утгара проводят церемонию, известную как Телхут, вводя их в мужественность. Утгардские клерики Чонти также в это время вводят девочек Утгарда в женственность.

Вместо следования правилу "одного шага", клерики Утгара (и те, кто берут его в качестве божества-покровителя) должны соблюсти несколько более широкие руководящие принципы мировоззрения тварей-тотемов, которые будут посредниками между Утгаром и его народом. Любое мировоззрение, которое удовлетворяет твари-тотему, подходит для клерика Утгара этого тотема. Названия и мировоззрения тотемов - Черный Лев (CG), Черный Ворон (CE), Синий Медведь (CE), Лось (CN), Серый Волк (CN), Великий Червь (CG), Гриффон (N), Красный Тигр (CN), Небесный Пони (CN), Привидение Дерева (NG) и Громовая Тварь (CN). Клерики Утгара часто мультиклассируют как варвары, друиды или рейнджеры.

История/отношения: Утгар был некогда смертным северянином из Руатима по имени Утер Гардолфссон, братом Моргрета ("Моргур" из Кургана Моргура), получившим известность, вторгшись в легендарное царство Иллукс перед тем, как уйти вглубь севера. Там его последователи объединились с беженцами-нетерезами, вернувшимися к примитивному жизненному пути, сформировав династию варваров Утгарда. Приняв смерть от ран, полученных в битве с Гуртом, Лордом Морозных Гигантов, Утгар был воскрешен как полусила Темпусом, который восхищался его боевым духом. Утгар считает союзником только Лорда Битв. Отец Утгарда ненавидит Хелма, Илматера, Торма и Тира, поскольку они умыкнули преданность всех, кроме одного клерика, из племени Черного Льва. Он считает Малара ответственным за уничтожение племени Синего Медведя (часть которого выжила как новое племя Привидения Дерева), и он ненавидит Аурил за отклонение племени Лося от поклонения ему. Помимо вражды, происходящей от вторжений на его последователей, Утгар держится отстраненно, не заботясь о божественной политике и борьбе.

Догма: Догма религии Утгарда немного варьируется от племени к племени, поскольку каждый из культов тварей подчеркивает различные "варварские" достоинства. В общем шаманы при инициации в веру Утгарда ориентируются на следующее: Сила - все. Цивилизация - слабость. Люди должны бороться, охотиться и не быть слабыми, чтобы обеспечить своих жен и семейства. Семейство священно, и его обязательства нельзя отвергать влегкую. Тайная магия слаба, самоснисходительна и в конечном счете ведет к слабости. Уверенность в тайной магии - злой и ложный путь, ведущий смерти и разрушениям. Уважайте Утгара, ваших предков и дух твари вашего племени. Изучите тварь так, чтобы Вы знали ее достоинства и ее слабости; пусть ее достоинства станут вашими, а слабости ее выбросите из вашего духа. Тварь содержит мудрость и сырую силу, которую Вы можете сделать своей. Сделайте так, чтобы другие представители вашего племени боялись и уважали вашу силу и знание, учитывая мудрые слова, сказанные им через Вас вашими предками.

Духовенство и храмы: Церковь Утгара разделена среди одиннадцати духов тварей-тотемов, которые служат Утгару посредниками с племенами Утгарда Дикой Границы. Самого Утгара не почитают, но каждое племя уважает одного из этих духов-служителей как божественное воплощение духа своего племени - символ его живучести, мудрости, мистических способностей, выносливости, скорости и морального характера. Шаманы Утгарда обычно соответствуют потребностям своих племен, преподавая племенную историю и обычаи, передаваемые героическими рассказами и скандированиями о происхождении в устных традициях, охватывающих столетия. Они обеспечивают в своих племенах лечение, вводят юнцов в мужественность после того, как те заканчивают свои племенные задания (часто - миссии против ритуального врага племени) и дают советы вождю и старшим племени. Когда племя стоит перед новой ситуацией или затруднительным положением, шаманы консультируются с наследственными духами и великим духом животного-тотема, чтобы определить для себя порядок действий. Все шаманы Утгарда полагают, что персональная сила может демонстрировать чистоту целей, так что споры часто решаются испытанием силы или битвой до первой крови, до сдачи или до смерти, если вопрос достаточно серьезен. При Рунной Встрече шаманы исполняют обязанности проведения племенных обрядов.

Утгар не имеет ни храмов, ни святынь, и его клерики могут исполнять необходимые церемонии в любом месте, хотя наследственные курганы их племен - их самые святые места. (Каждое племя и его тварь-тотем привязаны к специфическому



наследственному кургану). Эти огромные земляные насыпи, часто имеющие форму, подобную тварям-тотемам племен, которые собираются у них, являются священными местами погребения, где хоронятся только величайшие шаманы и руководители. Большинство племен полагает, что основатели их племен захоронены в их кургане предков. Хотя есть много меньших могильных холмов и святынь, уважаемых меньшими кланами внутри племен, именно к большим курганам, посвященным их самым древним и святым предкам, племена Утгарда возвращаются каждую осень, чтобы провести зиму под защитой своих предков. Все курганы предков примерно подобны. Две кольцевых насыпи, называемые каирнскими кольцами, окружают большую центральную насыпь алтаря. Курганы предков больших племен могут также быть окружены меньшими, неописанными могильными холмами. Обычно все насыпи сформированы из покрытой торфом земли. Утгард правильно полагает, что духи мертвых предков защищают могилы от вреда.

Для высоких ритуалов в наследственном кургане или при удавлении назначения нового вождя племени клерики Утгара одеются в высокие святыне регалии - туники из кожи и меха, бродяги и ботинки, покрытые запутанными, мистическими набросками и бахромой, к которым пришиты бусинки и святыне реликвии персональной важности (обычно показанные им как объекты силы духами в видениях). Когда шаман умирает, его реликвии захораниваются вместе с ним в его наследственном кургане. Вместо святого символа шаманы Утгарда носят священную вязанку, кожаный ранец, содержащий компоненты заклинаний, которые слишком святы, чтобы их видели другие, и маленькие резные миниатюрные фигурки животного-тотема шамана, все из которых были получены шаманом по просьбе его наследственного духа.

Среди преданных Утгара нет никакой церковной иерархии. Скорее, прихожане каждого племени (тотема) уважают своих религиозных лидеров, самый старший и харизматичный получает самое большое уважение и влияние. Многие из клериков твари-тотема видят угрозу церкви Утгара во вторжении иностранных божеств, а среди остальных клериков есть согласие в том, что иностранные божества должны быть отброшены, как и их клерики.

Утгар

Варвар 20/Рейнджер 20

Средний аутсайдер (хаотический)

Божественный ранг: 6

Hit Dice: 20d12+260 (варвар) плюс 20d10+260 (рейнджер) (960 hp)

Инициатива: +11 (+7 Ловкость, +4 Улучшенная Инициатива)

Скорость: 70 футов.

АС: 50 (+7 Ловкость, +6 божественный, +19 естественный, +8 отклонение)

Атаки: +5 *ледяного взрыва острый громовой боевой топор* +57/+52/+47/+42 рукопашная; или заклинание +51 рукопашное касание или +43 дальнее касание.

Урон: +5 *ледяного взрыва острый громовой боевой топор* 1d8+27 плюс 1d6 холод/19-20/x3 плюс 1d10 холод плюс 2d8 звук; или заклинанием

Лицом/достижимость: 5 фт до 5 фт/5 фт.

Специальные атаки: Силы домена, выдающиеся божественные способности, подобные заклинаниям способности.

Специальные качества: Божественная аура (600 футов, DC 24), божественные иммунитеты, DR 47/+4 (4/-), быстрое лечение 16, быстрое движение, одобренные враги (орки +5, гиганты +4, aberrations +3, твари +2, магические твари +1), сопротивление огню 26, благочестивое царство (1 миля на Внешних Планах, 600 футов на Материальном Планах), смена плана по желанию, отдаленная связь 6 миль, сопротивление заклинаниям 38, *телепорт без ошибки* по желанию, странная увертливость (бонус Ловкости к АС, не может быть замкнут, +4 против ловушек), понимает, говорит и читает на всех языках и говорит со всеми существами в пределах 6 миль.

Спасброски: Стойкость +41, Рефлексы +29, Воля +29.



Способности: Сила 40, Ловкость 24, Телосложение 37, Интеллект 24, Мудрость 24, Харизма 27.

Навыки: Животное Сочувствие +18, Подъем +22, Концентрация +23, Ремесло (ковка оружия) +26, Приручение Животного +26, Излечение +27, Скрытность +27, Запугивание +28, Чувство Направления +29, Прыжок +31, Знание (природа) +33, Знание (религия) +34, Слушание +34, Бесшумное Движение +37, Поездка (лошадь) +42, Обнаружение +46, Плавание +56, Использование Веревки +56, Знание Дикой Местности +56.

Умения: Слепая Борьба, Расколите, Боевые Рефлексы, Увертливость, Выносливость, Великий Раскол, Улучшенный Критический (боевой топор), Улучшенная Инициатива, Мобильность, Верховой Бой, Силовая атака, Атака с Ходу, Бег, Быстрая Атака, Раскалывание, Прослеживание, Фокус Оружия (боевой топор).

Божественные иммунитеты: Урон способности, иссушение способности, кислота, холод, смертельные эффекты, болезнь, дезинтеграция, электричество, иссушение энергии, воздействующие на разум эффекты, паралич, яд, сон, ошеломление, превращение, заключение, изгнание.

Выдающиеся божественные способности: Изменить Размер, Божественное Благословение (Сила, до 6 существ/день), Божественное Быстрое Лечение, Божественная Ярость, Дополнительный Домен (Хаос), Дополнительный Домен (Сила), Увеличенное Уменьшение Урона, Упрямая Сила.

Силы домена: 6/день использование *животной дружбы*; наложение хаотических заклинаний с +1 к уровню заклинателя; 6/день удар мести для максимального урона; 6/день умение силы (+6 зачарованный бонус к Силе на 1 раунд).

Подобные заклинаниям способности: Утгар использует эти способности как заклинатель 16-го уровня, кроме хаотических заклинаний, которая он использует как заклинатель 17-го уровня. DC спасброска - 24 + уровень заклинания. *Животная форма, оживление объекта, оболочка антижизни, антиманическое поле, сжатый кулак Бигби, сокрушительная рука Бигби, схватывающая рука Бигби, барьер клинков, сила быка, успокоить животных, молот хаоса, плащ хаоса, общение с природой, ползучий рок, рассеивание закона, божественная сила, доминирование над животным, вынести элементы, пламенный удар, удержание животного, магический круг против закона, магическое одеяние, магическое оружие, чистый разум, слово силы слепота, слово силы убить, слово силы ошеломление, призматическая сфера, защита от элементов, защита от закона, отразить паразитов, отвращение, праведная мощь, санктуарий, смена формы, разбивание, защитить другого, иммунитет к заклинаниям, сопротивление заклинаниям, духовное оружие, каменная кожа, вызов монстра IX* (только как хаотическое заклинание), *слово хаоса*.

Божественная ярость: Следующие изменения действуют, пока Утгар в ярости: AC 45; hp 1,160; Атака +62/+57/+52/+47 рукопашная (1d8+35 плюс 1d6 холод/19-20/x3 плюс 2d10 холод плюс 2d8 звук, +5 *ледяного взрыва острый громовой боевой топор*), SQ сопротивление огню 36, сопротивление заклинаниям 48; Спасброски: Стойкость +46, Воля +34; Сила 50, Телосложение 47; Подъем +39, Концентрация +34, Прыжок +39, Плавание +47. Его ярость может использоваться 6 раз в день, она продолжается в течение 1 часа (или пока не закончится), и он после нее не утомлен.

Заклинания рейнджера в день: 5/5/5/4; база DC = 17 + уровень заклинания.

Имущество: Утгар несет +5 *боевой топор* со специальными способностями ледяной взрыв, острый и громовой.

Уровень заклинателя: 25-й; **Вес:** 5 фнт.

Другие божественные силы

Как меньшее божество, Утгар может брать 10 по любой проверке. Для Утгара обычно считается 1 на бросок атаки или спасбросок и не бывает автоматических провалов. Он бессмертен.

Чувства: Утгар может видеть, слышать, касаться и чувствовать запах на расстоянии шести миль. Как стандартное действие, он может чувствовать что-либо в пределах шести миль от своих прихоток, святых мест, объектов или любого места, где один из его титулов или имя произнесли за последний час. Он может расширять свои чувства на пять мест сразу. Он может блокировать силу ощущения божеств своего ранга или ниже в двух или менее отдаленных мест сразу до 6 часов.

Чувство сферы: Утгар чувствует любую угрозу или атаку, направленную на племена варваров Утгарда, пока рассматриваемый случай воздействует по крайней мере на пятьсот человек. Аналогично, он знает любое умение великой физической силы, если случай имеет подобные возможности.

Автоматические действия: Утгар может использовать Запугивание или Знания Дикой Местности как свободное действие, если DC задачи - 20 или ниже. Утгар не может делать что-либо как свободное действие, если задача будет действием движения или частью действия движения. Он может исполнять до пяти таких свободных действий каждый раунд.

Создание Магических Изделий: Утгар может создавать любой вид магических изделий, которые включает частичку (то есть рог, кость или кожу) животного, которое служит одной из его тварей-тотемов, или любой вид магического доспеха или оружия, пока рыночная цена предмета не превышает 30,000 гр.

Небесный пони (верховое животное Утгара)

Утгара часто видят едущим на своем небесном пони, легком сером продвинутом пегасе.

Небесный пони: Мужчина продвинутый пегас; CR 3; Большая магическая тварь; HD 8d10+24; hp 68; Инициатива +2; Скорость 60 футов, полет 120 футов (средне); AC 14 (касание 11, застигнутый врасплох 12); Атака +11 рукопашная (1d6+4, 2 копыта) и +6 рукопашная (1d3+2, укусы); Лицом/досигаемость 5 фт до 10 фт/5 фт.; SA подобные заклинаниям способности; SQ Темновидение 60 футов, видение при слабом освещении, нюх; AL N; Спасброски: Стойкость +9, Рефлексы +8, Воля +5; Сила 18, Ловкость 15, Телосложение 16, Интеллект 10, Мудрость 13, Харизма 13.

Навыки и умения: Дипломатия +3, Скрытность -2, Слушание +14, Чувство Мотива +7, Обнаружение +14, Знание Дикой Местности +7; Настороженность, Железная Воля.

Подобные заклинаниям способности (Sp): По желанию - *обнаружение добра, обнаружение зла*. Обе эти способности работают в радиусе 60 ярдов, как заклинания, наложенные колдуном 5-го уровня.

Видение при слабом освещении: Небесный пони может видеть вдвое дальше человека при звездном свете, лунном свете, свете факела и в подобных условиях слабого освещения.

Нюх (Ex): Небесный пони может обнаружить приближающихся врагов, вынюхивать скрытых противников и проследивать обонянием.

Вокин (Waukeen)



Друг Торговцев

Меньшее божество

Символ: Золотая монета с левым профилем Вокин

Домашний план: Светлые Воды

Мировоззрение: Нейтральное

Сфера: Торговля, деньги, богатство.

Прихожане: Торговцы, менялы, богачи, жулики (изучающие воровское искусство, чтобы бороться с ворами)

Мировоззрения клериков: CN, LN, N, NE, NG

Домены: Знание, Защита, Путешествие, Торговля

Одобренное оружие: Облако монет (нунчаку)

Яркая и оживленная, Вокин (wah-keen, ва-киин) - сравнительно молодое, трудолюбивое божество, любящее богатство не само по себе, а за то, что с его помощью может быть сделано и приобретено. Она любит заключение сделок и торговлей черного рынка. Она интересуется новшествами, но также может быть упрямой и постоянной, что иногда вовлекает ее в неприятности. Друг Торговца выглядит как стройная, красивая женщина с золотыми глазами и длинными, густыми волосами с золотым оттенком. Ее платье соткано из блестящих полос драгоценных металлов, усеянных драгоценными камнями, а ее ботинки с золотыми подошвами перевиты связками жемчуга.

Церковь Друга Торговцев, которой широко восхищались и завидовали перед Временем Неприятностей, сильно пострадала в течение Исчезновения Вокин, промежутка в несколько лет, в котором она исчезла и, предположительно, была мертва. Хотя Вокин и начала оживлять веру своих прихожан, мнение внешнего мира может оправляться гораздо дольше. Об исчезновении и возвращении Вокин все еще ходят разнообразные слухи, в том числе утверждения, что она действительно мертва или что она сблизилась с извергами.

Клерики Вокин молятся о заклинаниях прямо перед закатом и должны начинать свои молитвы, бросая монету в церемониальный шар или водоем. Церковь празднует дюжину высоких фестивалей, разделенных в течение года - учет (Комфорт Холодного Счета в 15-й день Хаммера), текстиль (Великое Плетение на 10-й день Алтуриака), богатство (Высокая Монета, 30-е Чеса), великодушие (Сферы, 10-е Тарсака), благотворители (Саммардач, 12-е Миртула), наряд (Яркая Застежка, 21-е Киторна), ведение дел (Сорнин, с 3 по 5 Флеймура), щедрость (Хулдарк, 17-е Элезиаса), магия (Сприндалстар, 7-е Элейнта), охрана (Мартун, 1-е Марпенота), ремесло (Техеннтихан, 10-е Уктара) и темная сторона богатства (торжественное воспоминание о зле избытка) (Орбар, 25-е Найтала). Клерики часто мультиклассируют как барды, золотые глаза (см. Главу 4) или жулики, чтобы улучшить свои навыки контактов и ведения переговоров.

История/отношения: В период Времени Неприятностей Вокин была еще сравнительно молодым божеством, имеющим немного врагов, помимо Маска, сфера которого естественно оппозиционно настроена в отношении нее. Так что было весьма неожиданно, что Вокин никогда не видели в течение Времени Неприятностей и что никто не потребовал ее мантии после ее заточения. Правда о ее исчезновении в том, что она оставила Ллииру свою божественную мантию и сбежала на Астральный План при помощи божества из другого мира. Находясь на Астральном Пlane, она намеревалась проделать путь обратно в свое царство через Абисс, купив помощь лорда-демона Граз'зта. Однако, Граз'зт предал, заточив ее, и только когда ее спасли смелые авантюристы в 1371 DR, она восстановила свою божественность. Вокин с тех пор ожила и завершила своих прихожан в своем существовании и восстановленной божественной силе. Она очень тесно объединена с Ллиирой (удерживающей ее сферу, пока она была в заточении), Гондом (изобретения которого она ценит) и Шондакулом (сфера которого дополняет ее сферу). Кроме Маска, ее единственный истинный враг - Граз'зт, которому она поклялась мстить при любой возможности.

Догма: Коммерческая торговля - лучшая дорога к обогащению. Повышение общего процветания покупает все большую цивилизацию и счастье для интеллектуального народа во всем мире, подводя народ все ближе к золотому веку, находящемуся впереди. Не уничтожайте торговые товары, не поднимайте ограничений торговле, не распускайте злословных слухов, которые могут повредить чьей-либо торговле. Оспаривайте и опровергайте недокладные слухи, которые, будучи услышанными, могут отрицательно подействовать на торговлю. Свободно давайте деньги и нищим, и делу - ведь чем больше монет имеет каждый, тем более он убежден потратить их. Чтобы поклоняться Вокин, надо познать богатство. Для охраны своих фондов следует уважать ее, а хорошо распределять их - значит выбрать свой будущий успех. Обратитесь к ней при торговле, и она приведет Вас к мудрости в торговле. Смелый находит золото, осторожный держит его, а робкий приумножает его.

Духовенство и храмы: Вокинары путешествуют по миру, помогая торговцам или персоналу храмов в больших городах, которые служат хранилищами для денег и обменными домами, безопасными складами для хранения и (тайно) загородками для краденых товаров - все в обмен на плату. Члены духовенства Вокин, согласно приказу церкви, жертвуют ей 25% своего монетного дохода, вкладывая капитал во все предприятия, которые имеют какую-либо разумную надежду на успех, если они управляются набожными прихожанами божества, и рассматривают другие инвестиции, если они предлагаются предпринимателями, желающими сделать божеству существенные подношения. Вокинары не гнушаются управлять торговлей посредством слухов, подкупа, нанятых пограничных бандитов и т.п., но сильная общественная критика такой нетонкой тактики в прошлом привела церковь к официальным отрицаниям подобных вещей, и она приказывает, чтобы ее клерики делали такую работу только с величайшей тонкостью, чтобы никто из подозревающих их руку в этой работе не смог что-либо доказать. Личное обогащение - признак мудрого клерика, но это должно быть сделано дальними инвестициями, а не явно незаконными действиями.

Храмы Друга Торговца почти всегда располагаются в городах, где торговля находится в своем самом полном расцвете. Храмы Вокин строятся во многих архитектурных стилях, но предпочтение отдается декоративному художественному оформлению, независимо от того, является ли здание высшим собором или классическим храмом с большим портиком и множеством колонн. Такие здания для поклонения всегда строятся из самых прекрасных материалов и без оглядки на

экономии. Художественное оформление храмов Вокин покрывает полы, стены, столбы, крыши и потолок - если это возможно. Декоративные элементы причудливы, запутанны, ярки и характерны таким количеством драгоценных металлов и драгоценных камней, сколько только можно втиснуть в проект. Однако, несмотря на их щедрое украшение, под золотыми листьями это почти неприступные крепости, более безопасные, чем казначейства королей. Такие храмы обеспечивают богатых торговцев, дающими щедрую десятину, роскошными охраняемыми клериками комнатами на период их пребывания в городе. Также эти храмы могут быть арендованы преданными для щедрых праздников, полезных для того, чтобы впечатлить торгового пара и оттеснить на задний план конкурентов.

Члены духовенства Вокин - одни из самых щедро одетых, конкурируя с таковыми Суни, Милила и Латандера своими богатыми одеяниями. Ритуальная одежда вокинаров безвкусна и декоративна - с белыми шелковыми предметами нательного белья, размашистыми и кружевными рукавами и ботинками, пенсне и лорнетами (если клерик имеет какую-либо слабость зрения), висящими на шелковых лентах различными полезными изделиями и высокими позолоченными и покрытыми драгоценными камнями митрами. Туники, брюки, чулки или табарды могут носиться по желанию (или по сезону), но они всегда сделаны из самых прекрасных, самых дорогостоящих тканей и мехов, изукрашенные и подготовленные к ярчайшим из возможных показов. Полный ансамбль - быть укрытым позолоченным алым плащом, утяжеленным весом тысяч колес, пластин, зажимов и цветов из различных драгоценных металлов. Костюм завершается белыми перчатками и позолоченной палочкой или посохом, вырезанным магически или орнаментом и увенчанным драгоценными камнями. Высокое духовенство обычно носит диадемы со своими митрами и затмевает своей одеждой многих монархов.

Вера вокинаров иерархическая, традиционно возглавляемая единственным понтификом, ранг которого известен как Святая Монета. За долгие годы отсутствия Друга Торговцев Голос Леди Святой Монеты Тарундара Олехма скреплял церковь Вокин из Золотых Шпилей, великого аббатства, глядящего на Залив Торговца Аскалты. Теперь, когда Вокин вернулась и церковь идет по пути восстановления, мысли пожилого патриарха обратились к отставке, и многие ищут чести заменить его, когда он решит уйти. В истинных традициях веры Вокин такое соревнование включает в себя заключение союзов, скрепление торговых дел и другие формы коммерческой деятельности в подготовке к тому дню, когда начнется подсчет монет. Верховодят среди соперников пять честолюбивых красивых женщин различных возрастов и подготовок, "Пять Фурий": Бараста Клийт, Даэри Этгил, Фаэртэй Гарблут, Халанна Джашир и Сарила Тебрентан. Все эти женщины - сестры-клерики ранга Сверхзолото, следующие порочной тихой борьбе, чтобы стать преемником Тарундара на посту высшей главы церкви Вокин на Фаэруне.

Вокин

Жулик 15/Клерик 12/Волшебник 13

Средний аутсайдер

Божественный ранг: 7

Hit Dice: 20d8+140 (аутсайдер) плюс 15d6+105 (жулик) плюс 12d8+84 (клерик) плюс 13d8+91 (волшебник) (818 hp)



Инициатива: +12 (+8 Ловкость, +4 Улучшенная Инициатива)

Скорость: 60 футов.

АС: 57 (+8 Ловкость, +7 божественный, +20 естественный, +12 отклонение)

Атаки: +5 *воздействия губитель злых аутсайдеров облако монет* +61/+56/+51/+46 рукопашная; или заклинание +54 рукопашное касание или +55 дальнейшее касание.

Урон: +5 *воздействия губитель злых аутсайдеров облако монет* 1d6+12/19-20; или заклинанием.

Лицом/досягаемость: 5 фт до 5 фт/5 фт.

Специальные атаки: Силы домена, выдающиеся божественные способности, атака крадучись +8d6, подобные заклинаниям способности, изгнание нежити 15/день.

Специальные качества: Божественная аура (700 футов, DC 29), божественные иммунитеты, DR 42/+4; уклонение, фамильяр (кот), сопротивление огню 27, благочестивое царство (1 миля на Внешних Планах, 700 футов на Материальном Plane), улучшенное уклонение, *смена плана* по желанию, отдаленная связь 7 миль, скользкий разум, спонтанное наложение божественных заклинаний, сопротивление заклинаниям 39, *телепорт без ошибки* по желанию, ловушки, странная увертливость (бонус Ловкости к АС, не может быть замкнута, +2 против ловушек), понимает, говорит и читает на всех языках и говорит со всеми существами в пределах 7 миль.

Спасброски: Стойкость +46, Рефлексы +47, Воля +48.

Способности: Сила 24, Ловкость 26, Телосложение 24, Интеллект 40, Мудрость 29, Харизма 34.

Навыки: Оценка +51, Баланс +17, Блеф +48, Концентрация +77, Ремесло (изготовление замков) +85, Расшифровка Записи +40, Дипломатия +62, Поломка Устройства +40, Маскировка +37, Искусство Побег +33, Подделка +40, Сбор Информации +48, Приручение Животного +37, Излечение +31, Скрытность +28,

Инсинуация +49, Запугивание +41, Чувство Направления +34, Прыжок +16, Знание (тайны) +54, Знание (география) +54, Знание (история) +54, Знание (местный) +54, Знание (природа) +54, Знание (знать и королевская семья) +54, Знание (планы) +54, Знание (религия) +54, Слушание +47, Бесшумное Движение +33, Открывание Замка +29, Очистка Карманов +32, Профессия (торговец) +79, Чтение по Губам +40, Поездка (лошадь) +40, Наблюдение +70, Поиск +51, Чувство Мотива +45, Колдовство +52, Обнаружение +47, Плавание +32, Кувырок +33, Использование Вербки +33, Знание Дикой Местности +34.

Умения: Настороженность, Сварить Зелье, Боевое Колдовство, Боевые Рефлексы, Создание Жезла, Создание Чудесного Предмета, Создание Портала, Отклонение Стрел, Увертливость, Мастерство Экзотического Оружия (облако монет), Экспертиза, Улучшенный Критический (облако монет), Улучшенная Инициатива, Улучшенный Невооруженный Удар, Мобильность, Верховой Бой, Ускоренное Закливание, Бег, Написание Свитка, Проникновение Закливания, Проследивание, Ловкость с Оружием (облако монет), Фокус Оружия (облако монет).

Божественные иммунитеты: Урон способности, иссушение способности, кислота, холод, смертельные эффекты, болезнь, дезинтеграция, электричество, иссушение энергии, воздействующие на разум эффекты, паралич, яд, сон, ошеломление, превращение, заключение, изгнание.

Выдающиеся божественные способности: Изменить Размер, Аватар (до 5), Чистовидение 7 футов, Создание Объекта (до веса общим количеством 350 фунтов или 70 кубических футов объема), Божественный Щит (10/день, останавливает 70 пунктов урона), Дополнительный Домен (Знание), Узнать Секреты (DC Воли 29), Сила Правды (до 7 существ/день, DC Воли 29), Большой Шаг (до 7 существ/день).

Силы домена: Закливания предсказания накладываются с +1 к уровню заклинателя; 7/день защитный оберег (субъект, которого коснулись, получает +12 бонус сопротивления при следующем спасброске, максимальная продолжительность 1 час); 7 раундов/день *свобода движения*, 7/день использование *обнаружения мысли* в течение 12 минут (одна цель на использование).

Подобные заклинаниям способности: Вокин использует эти способности как заклинатель 17-го уровня, кроме заклинаний предсказания, которые она использует как заклинатель 18-го уровня. DC спасброска - 29 + уровень заклинания. *Антимагическое поле, астральная проекция, яснослышание/ясновидение, обнаружение секретных дверей, обнаружение мысли, дверь измерений, различить местоположение, предсказание, блеск орла, быстрое отступление, изготовление, нахождение пути, полет, предвидение, драгоценная бомба, знание легенд, нахождение объекта, сообщение, чистый разум, великолепный особняк Мордекайна, фазовая дверь, призматическая сфера, защита от элементов, отвращение, санктуарий, посылка, защитить другого, иммунитет к заклинаниям, сопротивление заклинаниям, телепорт без ошибки, истинное видение.*

Закливания клерика в день: 6/9/7/7/6/6/4; база DC = 19 + уровень заклинания.

Закливания волшебника в день: 4/8/8/8/7/6/5/4; база DC = 25 + уровень заклинания.

Имущество: Вокин использует облако монет в качестве оружия. Оно функционирует как +5 *нунчаку* со специальными способностями воздействия и губитель злых аутсайдеров.

Уровень заклинателя: 25-й; **Вес:** 2 фнт.

Другие божественные силы

Как меньшее божество Вокин может брать 10 по любой проверке. Для Вокин обычно считается 1 на бросок атаки или спасбросок и не бывает автоматических провалов. Она бессмертна.

Чувства: Вокин может видеть, слышать, касаться и чувствовать запах на расстоянии семи миль. Как стандартное действие, она может почувствовать что угодно в пределах семи миль от своих прихожан, святых мест, объектов или любого места, где один из ее титулов или имя были сказаны в течение последнего часа. Она может расширять свои чувства на пять или менее мест сразу. Она может блокировать силу ощущений божеств своего ранга или ниже в двух или менее отдаленных местах сразу до 7 часов.

Чувство сферы: Вокин чувствует любой контракт или коммерческую сделку, воздействующие по крайней мере на пятьсот человек, пока рассматриваемый случай воздействуют по крайней мере на пятьсот человек. Аналогично, она знает о любом разрушении или воровстве собственности торговца, если этот случай имеет подобные возможности.

Автоматические действия: Вокин может использовать Оценку, Блеф, Дипломатию, Сбор Информации, Знание, Слушание или Чувство Мотива как свободное действие, если DC задачи - 20 или ниже. Она может исполнять до пяти таких свободных действий каждый раунд.

Создание Магического Изделия: Вокин может создавать любой вид магических изделий, помогающего в комфорте, защите, сборе или подтверждении информации, пока рыночная цена предмета не превышает 30,000 гр.

Аватары

Типичный аватар Вокин выглядит как молодая, красивая, стройная женщина, волосы которой длинные, густы и имеют золотой оттенок. Ее глаза - два золотых шара. Она носит платье, сделанное из блестящих полос драгоценных металлов,

усеянных широким разнообразием драгоценных камней, плащ, связанный из золотых монет, тканый золотом пояс и ботинки с золотыми подошвами, перевитые жемчугом.

Аватар Вокин: Как Вокин, кроме того, что божественный ранг 3; AC 49 (касание 33, застигнутый врасплох 49); Атака +57/+52/+47/+42 рукопашная (1d6+12/ 19-20, +5 воздействия *губитель злых аутсайдеров облако монет*) или заклинание +50 рукопашное касание или +51 дальнее касание; SQ Божественная аура (30 футов, DC 25), DR 38/+4, сопротивление огню 23,

Специальная способность - воздействие

Воздействие: Любое крошечное оружие, зачарованное этой способностью, удваивает свой диапазон угрозы. Например, четвертной посох, зачарованный таким образом, увеличивает показатель угрозы до 19-20, а тяжелый цеп - до 17-20. Это зачарование не затрагивает колющее или рубящее оружие.

Уровень заклинателя: 10-й; **Предпосылки:** Создание Магического Оружия и Доспехов, **оружие воздействия;** **Рыночная Цена:** +1 бонус.

сопротивление заклинаниям 35; Спасброски: Стойкость +42, Рефлексы +43, Воля +44; все модификаторы навыков уменьшены на 4.

Выдающиеся божественные способности: Изменить Размер, Божественный Щит (10/день, останавливает 30 пунктов урона), Узнать Секреты (DC Воли 25), Большой шаг (до 3 существ/день).

Подобные заклинаниям способности: Уровень заклинателя 13-й; DC спасброска 25 + уровень заклинания. Без выдающейся способности Дополнительный Домен аватар Вокин теряет доступ к домену Знания и подобным заклинаниям способностям *яснослышание/ясновидение, обнаружение секретных дверей, обнаружение мысли, предсказание, предвидение, знание легенд*.

Прочие божества

Фаэруна

Эта глава дает краткие описания множества других божеств установки кампании Забытых Царств (кроме главных божеств, обсуждаемых в предыдущей главе). Божества в пределах каждого пантеона даны в алфавитном порядке оригинальных английских названий, начиная с остатков Фаэрунского пантеона и далее - членов пантеона друу, дварфского пантеона, эльфийского пантеона, пантеона гномов, пантеона халфлингов, малхорандского пантеона и пантеона орков.

Акади (Akadi)

Королева Воздуха, Леди Воздуха, Леди Ветров

Великое Фаэрунское божество

Символ: Белое облако на синем фоне

Домашний план: Элементный План Воздуха

Мировоззрение: Нейтральное

Сфера: Элементный воздух, движение, скорость, летучие существа

Прихожане: Селекционеры животных, элементные архоны (воздух), рейнджеры, жулики, моряки

Мировоззрения клериков: CN, LN, NE



Домены: Воздух, Иллюзия, Путешествие, Обман

Одобренное оружие: Вихрь (тяжелый цеп)

Акади (ah-kah-dee, а х-ках-дии) - элементное воплощение воздуха. Она - одно из четырех элементных божеств, почитаемых на Фаэруне, но, подобно всем, кроме Коссута, имеет очень мало последователей. Она лишь немного заботится о своих последователях, да и то только после того, как она успокоена сжиганием на ветру драгоценного ладана.

Хотя обращением к Акади можно изменить или утихомирить ветра, обеспечить хорошие условия для полета или принести дожди, она не принимает молитв для подъема или подавления резких штормов, лежащих в пределах областей Талоса и Амберли. Церковь Акади организована в маленькие секты, следующие за особенно харизматичным акадианом. Все секты возглавляются Шепотом (работающие за сценой) или Ревом (работающие открыто). Слушание ветра, путешествия под звездами Фаэруна, следование личным интересам и разговоры с другими о красоте Акади доминируют в жизни большинства клериков. Некоторые клерики становятся почти одержимыми "жизненными экспериментами" практического или эзотерического характера. Например, некоторые могут глубоко увлечься размножением более быстрых ястребов или беговых собак, другие могут наблюдать за тем, как орки приспособляются к жестокому и странному бурям, а третьи - проводить бесконечные часы, пытаясь разработать искусственные крылья для кошек.

Клерики Акади молятся о заклинаниях перед рассветом, нашептывая утреннему бризу. Единственный официальный церковный праздник - Разгар Лета. Все, кто способны, собираются в Шааре на руинах Бласкалтар, где находится место первой известной святыни Акади на Фаэруне, ныне стертой рукой времени и сезонами ветра и дождя. Здесь скандирование о героях веры повествуется всем, и к перечню увековеченных добавляются имена тех, кто прошли в течение ушедшего года. Клерики Акади часто мультиклассируют как элементные архоны (см. Главу 4), рейнджеры или жулики.

История/отношения: Акади - одна из четырех элементных лордов, которые, кажется, стоят особняком от истории, неизменяемые ходом времени. Она имеет связи с другими богами, заинтересованными стихией воздуха, включая Аэдри Фэйниа и Шондакула, но не имеет прочных отношений. Она при любой возможности выступает против упрямого, неподвижного Грумбара.

Догма: Найдите свое просвещение в своих интересах. Как только ваш интерес потерпит неудачу, все шансы обнаружить дальнейший духовный рост покидают эту деятельность или это место. Двигайтесь от деятельности к

Полный список божеств природы

Это - полный список божеств природы в установке кампании Забытых Царств. Друиды и рейнджеры должны выбрать одно из этих божеств в качестве покровителя. Друиды божества, одобренного оружия которого нет в списке оружия друида из "Руководства Игрока", способны владеть этим видом оружия без нарушения своей духовной присяги, но они не будут автоматически опытны в использовании этого оружия. Божества, отмеченные как божества монстров, детализированы в таблице Божеств монстров в Приложении.

Аэдри Фэйниа, Анггарадх, Анур, Аурил, Баэрган Дикий Странник, Чонти, Глубинный Сашелас, Эльдат, Фенмарел Местарин, Гвейрон Буревестер, Хиатиа (божество монстров), Изис, Льюру, Малар, Милики, Нобэньон, Осирис, Риллифэйн Раллатил, Себек, Сегожан Зовущий Землю, Секолах (божество монстров), Шила Периройл, Шиаллиа, Силванус, Солонор Теландриа, Стронмаус (божество монстров), Талона, Талос, Тард Харр, Убтао, Улутуи, Амберли.

деятельности, с места на место, преследуя персональную мечту или ряд интересов и вырастая сквозь череду опытов, которые несет каждый новый день. Не волнуйтесь, если другие в церкви не придерживаются твердо этой доктрины, поскольку все препятствия через какое-то время стираются. Немногие из вопросов важны настолько, чтобы потребовать связи всех. Никогда не позволяйте себе быть скованными или заточенными, поскольку жизнь в ограничениях ненамного лучше смерти.

Аурил (Auril)



Ледяная Дева, Ледяной Рассвет, Холодная Богиня

Меньшее Фаэрунское божество

Символ: Белая снежинка на сером алмазе (геральдический ромб) с белой окантовкой

Домашний План: Сердце Ярости

Мировоззрение: Нейтральное зло

Сфера: Холод, зима

Прихожане: Друиды, элементные архоны (воздух или вода), морозные гиганты, жители холодных климатов, рейнджеры. **Мировоззрения клериков:** CN, LN, NE

Домены: Воздух, Зло, Шторм, Вода.

Одобренное оружие: "Нежность Ледяной Девы" [ледяной топор] (боевой топор)

Аурил (*aw-gill*, *оу-рилл*) - непостоянное, тщеславное, злое божество с ледяным сердцем, которого уважают прежде всего из страха. Она остается равнодушной к любым намекам на истинную любовь, благородное чувство или честь. Она любит играть с теми, кто оскорбит ее, заманивая их в ловушку в снежных штормах и затем ведя их, безумных, дразнящими видениями тепла и комфорта дома перед тем, как заморозить их до смерти. Ее красота холодна и смертельна, цветок зрелости, вечно хранимый в глыбе арктического льда - с чувствительностью, соответствующей льду.

Церковь Аурил очень свободно и неофициально организована, члены духовенства блуждают и в значительной степени независимы. Они стремятся заставить весь народ бояться своего божества и ее духовенства (чтобы уменьшить количество возможных атак) через ярость зимней погоды. Они также набирают персональное богатство и влияние, выполняя задачи, недоступные другим, при наихудшей зимней погоде, и магически защищая тех, кто платит или повинуетсся им, от самых плохих зимних условий. Члены духовенства подносят божеству часть богатства, которое накапливают, рассеивая его в падающем снегу во время шторма или бросая его зимой в полынью на реке или в разлом ледника. В холодные месяцы Аурил ожидает, что каждый из ее клериков вынудит или убедит кого-либо молиться ей предпочтительным способом, моля Аурил о милосердии и хваля ее за "очищение холодом", которое она приносит. Эта молитва должна длиться в течение времени, требуемого для того, чтобы кусок льда размером больше руки "просителя" растаял на его обнаженной плоти. Это должно быть сделано вне помещения и предпочтительно ночью. В течение зимы духовенство Аурил, как ожидается, убьет холодом по крайней мере одно существо. Это часто делается для того, чтобы обеспечить прихожан или потенциальных прихожан божества продовольствием или чтобы убить личного противника клерика или другого клерика.

Клерики и друиды Аурил молятся о заклинаниях в полночь или всякий раз, когда температура падает до низшей точки в течение дня, всю ночь, если это возможно, стоя в снегу или в самом холодном потоке. Ночь Середины Зимы - самое святое время в году для духовенства Аурил. Это - продолжающийся всю ночь фестиваль ледяных танцев, который предназначен и для удовольствия, и для вербовки. Прибытие и Последний Шторм - два празднуемых с энтузиазмом ритуала, воюющие ледяные штормы, вызываемые духовенством, работающим группой для отметки первого или последнего вздоха зимы. Присоединение к духовенству требует прохождения ритуала, известного как Охват, при котором следует всю ночь бежать сквозь снежную бурю, будучи одетым лишь в ботинки; тонкая одежда и тело разрисовываются символами Аурила, и без какой-либо защитной мантии или магии. Аурил принимает тех, кто не замерзает до смерти. Многие клерики и друиды мультиклассируют как божественные ученики, элементные архоны (см. Главу 4) или рейнджеры.

История/отношения: Аурил - одно из Божеств Ярости, наряду с Маларом, Амберли и своим главным - Талосом. В последнее время Талос уничтожил многие из ее сил; в отместку она делает зиму на Севере все жестче и жестче. Она может в некоторой степени доверять Амберли. Малар и Аурил презирают друг друга. Она начала перекачивать силу от дремлющего Улутуи - достаточно медленно, чтобы не дать ему проснуться, и через несколько лет, когда она убьет его, она планирует продолжить представлять заклинания от его имени.

Догма: Покройте все земли льдом. Подавите огонь везде, где найдете его. Впустите ветры и холод; ломайте деревья и пробивайте дыры в стенах и крышах, через которые сможет войти мое дыхание. Работайте тьмой, дабы скрыть проклятое солнце, чтобы холод, который несет Аурил, мог убивать. Берите жизни арктических существ только при великой нужде, но убивайте всех остальных по желанию. Заставьте весь Фаэрун бояться Ледяной Девы. Уважайте Холодную Богиню и пойте ей похвалы при любом леденящем дуновении или зимнем ветре. Не поднимайте вашу руку против любого другого клерика Аурил.



Бешаба (Beshaba)



Дева Неудачи, Леди Рок

Среднее Фаэрунское божество

Символ: Черные рога на красном поле

Домашний план: Пустоты Гибели и Отчаяния

Мировоззрение: Хаотическое зло

Сфера: Случайные проказы, неудача, плохая удача, несчастные случаи

Прихожане: Убийцы, покровители, капризные индивидуумы, игроки, жулики, садисты

Мировоззрения клериков: CE, CN, NE

Домены: Хаос, Зло, Судьба, Удача, Обман

Одобренное оружие: "Большая Удача" [колючий бич] (бич)

Бешаба (be-shah-ba, б е-шах-ба) - божество, которого боятся гораздо больше, чем уважают, поскольку она злобна, мелочна и злонамеренна. Для Девы Неудачи характерно случайное поведение, чрезвычайная ревность к своей сестре - она требует почитания (или по крайней мере показа такового), равного воздаваемому Тиморе. Хотя одна лишь мысль о фактическом появлении Бешабы достаточна, чтобы вогнать большинство народа в дрожь, ее всегда формально приглашают в речах или при формальных церемониях (типа браков и коронаций), в соревнованиях в спортивном или военном мастерстве или при именовании детей. Будучи не приглашена, она может обозлиться и выпустить бесконечные неудачи на тех, кто забыл про нее.

Бешабу почитают в значительной степени из-за страха, и задача ее духовенства - распространять этот страх, заводя разговоры о силе Бешабы и самой последней злобности, инструктируя при этом, как давать ей подношения или как присоединиться к ее духовенству, если есть желание быть защищенными от всех неудач. Попутно члены ее духовенства заботятся о том, чтобы потворствовать своим вкусам к случайной жестокости и садизму. Они любят действовать загадочно, управляя простым народом для службы своим целям, и большим, и маленьким, что дает им продовольствие, роскошную защиту и товарищеские отношения, предоставляя оружие против их конкурентов внутри церкви Бешабы и против духовенства всех остальных вер.

Клерики Бешабы молятся о заклинаниях в полночь. Прямо перед тем, как делать это, если есть возможность, они делают подношение Леди, поджигая бренди, вино или другой алкоголь, произнося имя богини и опуская кусочек черных рогов в в смесь. Легкое подгорание пальцев при этом считается благоприятным. Приверженцы Бешабы отмечают и Разгар Лета, и Шилдмит дикими пирушками с разрушениями и грубостью. В остальном они игнорируют календарь, проводя специальные церемонии при смертных случаях важных членов духовенства или когда кто-либо из их числа повышается в ранге. Первая церемония известна как Прохождение и редкое является временем достоинства и чуткого благочестия. Труп отбывшего спускается вниз по реки среди плавучих свеч в церемонии, превращающей его в существо-нежить и телепортирующего его в случайное место на Фаэруне, чтобы нанести какой-нибудь ущерб. Церемония повышения известна как Маркировка и включает в себя барабанный бой, танцы по пламени и либо клеймение, либо татуирование. Заклинания или микстуры для смягчения боли не допускаются. Многие клерики мультиклассируют как убийцы, покровители (см. Главу 4) или жулики.

История/отношения: Бешаба сформировалась, когда Тич, бывшая богиня удачи, распалась надвое при Рассветном Катаклизме, сформировать двух своих "дочерей" - Бешабу и Тимору. Говорят, что Бешаба получила все взгляды, а Тимора - всю любовь, так что люди, встретившиеся взглядом с Девой Неудачи, или были поглощены жадой, или стараются выполнить каждую ее опрометчивую прихоть. В женщин взгляд Бешабы вдохновляет маниакальную рефлексивность Леди Рок. Бешаба отвергла недавние ухаживания Талоса, увидев в них попытку отобрать ее сферу. У нее нет никаких реальных союзников, но она полностью посвящена разрушению Леди Удачи. Она также любит играть с Шондакулом и маскируется под него в Анораче, исполняя злонамеренные и вредные делишки (типа порождения оазисов, которые иссякают, ослепления народа и заставляя путешественников теряться).

Догма: Плохое случается с каждым, и лишь следуя Бешабе персона может спастись от худшего. Слишком много удачи - плохо, и хотя бы поэтому будет мудро подорвать удачливых. Что бы ни случилось, все может только ухудшаться. Бойтесь Девы Неудачи и уважайте ее. Распространяйте по Фаэруну повеление повиноваться Бешабе и делайте подношения, чтобы успокоить ее. Если она не успокоится, все попробуют на вкус проклятие, которое распространится по всему Фаэруну: "Бешаба сделает это!" (нищету и неудачу). Заставьте других поклоняться Бешабе - и они спасутся от неудач, которые она может принести. Никогда ложно не советуйте кому-либо, как поклоняться Бешабе - или платите цену из проклятий и неудач все свои дни.



Денейр (Deneir)



Лорд Всех Глифов и образов, Писец Огмы

Меньшее Фаэрунское божество

Символ: Зажженная свеча над пурпурным глазом с треугольным зрачком

Домашний план: Дом Знаний

Мировоззрение: Нейтральное добро

Сфера: Глифы, образы, литература, писцы, картография

Прихожане: Историки, мастера знаний, мудрецы, ученые, писцы, ищущие просвещение, студенты

Мировоззрения клериков: CG, LG, NG

Домены: Добро, Знание, Защита, Руна

Одобренное оружие: Кружащийся глиф (кинжал)

В идеальном царстве простое написанное при прочтении отпирает секреты мультитиха, подбрасывая читателя на божественные высоты. Следованием этому понятию, известному как "Метатекст", поглощено божество Денейр (*deh-neer*, дех-ниир) и его последователи. Говорят, что Денейр, служитель Огмы Переплетчика, изначально достиг своего положения среди божеств, бросив взгляд на самую простую часть этого текста, и что потребность прочитать работу целиком дает ему цель. Денейр полагает, что "Метатекст" отражен на Прайме отрывками каждой из письменных работ, когда-либо преданных бумаге. Сопоставление слова здесь букве там и (редко) даже целых предложений особенно просвещенного письма повторяет идеальную работу. Как покровитель художников, просветителей, картографов и писцов, Лорд Всех Глифов и образов наблюдает за всем созданием написанного, отчаянно охотясь за своей неуловимой целью. Церковь Денейра заинтересована сбором и регистрацией информации, чтобы ничего из написанного не было утеряно. Большинство их ведет журнал своих действий, включая поэмы, песни и истории, которые они слышат в своих поездках. Каждый клерик дает клятву милосердия, соглашаясь писать или читать письма и расшифровывать информацию (это делается бесплатно для бедных и за счет материалов плюс серебряная монета - для тех, кто может себе это позволить, и по нормам стандартного писца - для состоятельных). Они учат народ читать, и большинство их изучает умение Написание Свитка, чтобы быть способными делать магические свитки.

Глифописцы, как известны клерики Денейра, молятся о заклинаниях утром. Глифописцы сохраняют письменную копию каждого официального письма, которое они пишут, и в 3-й день Чеса каждый клерик передает связку самых интересных из таких копий своему местному храму. Высокие клерики детально изучают эти работы, ища намеки на "Метатекст". Самые многообещающие кусочки, часто не более чем в одно-два слова, посылаются в храм Гор Железного Дракона, скрытый в Горах Эарсфаст, чтобы быть добавленными к неполному Библиотекарю Высшему Халидут Орсприир, живущей записи этой неуловимой рукописи. Глифописцы, которые мультиклассируют, часто становятся мастерами знаний, капитализируя необычные знания, полученные ими при занятиях своим ремеслом.

История/отношения: Принимая во внимание, что Огма представляет искру творческого потенциала, его писец интересуется записыванием крещения человечества. Таким образом эти двое делят символические отношения; Переплетчик ценит посвященность Денейра правде и изучению. Он немного знает о неясном "Метатексте", подозревая, что его служитель преследует тени разума, следуя полупредполагемым брожениям тысяч безумных ученых. Денейр выражает немного характеристик, связанных с безумием; его твердый, прилежный взгляд на жизнь (не упоминая его интереса к магическим вопросам) делает его популярным среди божеств магии типа Мистры, Азута и особенно Савраса. Ллиира мечтает позабавиться с Денейром и получает бесонечное удовольствие, создавая ему неудобства. Те, кто скрывают знания, типа Цирика, Шар и Маска, или те, кто уничтожает их, типа Божеств Ярости, наполняют обычно спокойного Денейра яростью.

Догма: Информация, которая не записана и не спасена для более позднего использования - утерянная информация. Накажите тех, кто стирает или уничтожает книги пропорционально ценности утерянной информации. Грамотность - важный дар Денейра; распространяйте его везде, где Вы путешествуете, что он мог коснуться сердец и умов всех на Фаэруне. Заполняйте праздные часы копированием письменных работ, поскольку таким способом Вы умножаете знание и помогаете поискам "Метатекста". Информация должна быть свободна для всех, и все должны быть способны прочитать ее, чтобы живые языки не могли исказить пропорции вещей.

Эльдат (Eldath)

Богиня Поющих Вод, Мать-Страж Рощ, Зеленая Богиня

Меньшее Фаэрунское божество

Символ: Водопад, падающий в спокойный водоем

Домашний план: Дом Природы

Мировоззрение: Нейтральное добро

Сфера: Тихие места, источники, водоемы, мир, водопады

Прихожане: Друиды, пацифисты, рейнджеры

Мировоззрения клериков: CG, CN, NG

Домены: Семейство, Добро, Растения, Защита, Вода

Одобренное оружие: Сеть (сеть, или сеть, наносящая урон как невооруженный удар)



Эльдат (*el-dath*, эл-дат) - страж рощ, и ее присутствие чувствуется везде, где есть спокойствие. Она - пацифист, избегающий враждебных действий, даже если ей угрожают. Хотя и застенчивая, тихая и загадочная, Эльдат обладает неизвестными глубинами характера и невысказанными решениями, которые не

могут быть нарушены. Она встречает вызовы, стратегически выбирая курс действий, который в свое время обязательно приведет противников в ненадежное положение, при котором их преимущества обернутся против них. Недавно она перенесла много атак от Малара и его последователей, и Народ Черной Крови разграбил несколько ее священных водоемов.

Эльдатины организованы в простую иерархию, где дюжина или около того клериков отвечают перед старшим клериком, который в свою очередь отвечает перед великим клериком, ответственному за царство или больший регион.

Большинство их живет в лесных общинах с открытыми священными местами поклонения, проводя свои жизни рядом с неиспорченными местами, чтобы гарантировать, что они выживут и даже будут процветать перед лицом человеческих и других разграблений. Они редко обращаются к какому-либо виду открытой конфронтации, вместо этого работая тонко. Некоторые из эльдаатинов живут в больших поселениях, но многие живут в домах близ источников в пределах легкой поездки от поселений. Все духовенство Эльдат обладает искусством плавания и часто преподает этот навык не-сторонникам за небольшое подношение из продовольствия и монет. Многие изучают умение Сварить Зелье.

Клерики и друиды Эльдат молятся о заклинаниях однажды в день, во время, выбранный после великого персонального отражения. Единственный связанный с календарем церковный праздник церкви - Позеленение, сбор и фестиваль, празднуемый в Зеленотравье. Ему предшествует Первоцвет, фестиваль, проводимый в разное время, когда воды оттаивают и начинают течь в конце зимы. Скандирование Прочности исполняется при освящении новых храмов на открытых местах или святынь богини, где вода благословляется и усиливается лечащей магией в течение нескольких дней. Многие клерики и друиды мультиклассируют как рейнджеры.

История/отношения: Эльдат - тихая, загадочная фигура, редко упоминаемая на страницах Фаэрунской истории. Она служит Силванусу рядом с Милики, но считает стойкость Отца Дубов к ошибкам пугающей. Милики и Эльдат рассматривают друг друга как сестер. Она также поддерживает близкие отношения СсЧонти, Селунэ и Латандером, поскольку они разделяют общие интересы. Хотя Эльдат выступает против всего, за что ругает Темпус, она не считает его личным противником. Он в свою очередь рассматривает ее как наивную, но уважает ее убеждения и по большому счету игнорирует ее.

Догма: Умиротворение может исходить лишь изнутри - его нельзя преподавать или наложить. Ищите спокойствие, и таким образом вы найдете мир. Высаживайте деревья и то, листья чего зелены, и будьте ближе к ним, когда они нуждаются в вас - везде, где они могут быть. Питайте и помогайте, и не делайте ничего, чтобы ограничить или наказать. Применяйте насилие только для защиты, и не убийте никакую из лесных тварей - кроме предотвращения их от самоубийства или другого, когда они защищаются. Поклянитесь не брать чужой жизни, кроме как при самой страшной потребности. Делитесь со всеми существами тем хорошим, что растет бегущей воде или приходит из нее, чтобы все могли узнать об Эльдат и восхвалять ее.

Искатель Вивернспур (Finder Wyvernspur)



Безымянный Бард

Фаэрунский полубог

Символ: Белая арфа на сером круге

Домашний план: Врата Луны

Мировоззрение: Хаотическое нейтральное

Сфера: Цикл жизни, преобразование искусства, сауриалы

Прихожане: Художники, барды, сауриалы

Мировоззрения клериков: CE, CG, CN

Домены: Хаос, Зачарование, Возрождение, Чешуйчатые

Одобренное оружие: "Меч Песен" (полуторный меч)

Искатель Вивернспур (*find-er wihv-urn-spur*, *финд-ер уив-ёрн-спёр*) является и божеством переизобретения, и примером обычно цитируемого зазнайства и гордости. Характер Искателя медленно менялся от такового тщеславного и эгоистичного человека до божества, посвященного ответственным действиям и добрым делам. Он не только работает для распространения своих песен среди бардов Фаэруна, но и поощряет всех артистов и подталкивает их к росту изменений, преобразований и освежения, радикальному уходу от старого установившегося характера.

Церковь Искателя действительно мала, состоя прежде всего из молодых и шустрых бардов и художников, стремящихся получить известность. Его существование рассматривается как своего рода угроза духовенством Огмы, Милила и Латандера, несмотря на общую поддержку самих этих божеств. Среди сауриалов Потерянной Долины (скрытого дола около Долин) церковь Искателя стала стабильной, поскольку божество уважается или почитается большинством членов расы. Клерики Искателя, немногие из тех, что есть, проводят свои дни в создании и освежении своего искусства и распространении догм Искателя по Фаэруну. Многие из них живут, обучая музыке - практика, настоятельно поощряемая божеством.

Клерики Искателя молятся о заклинаниях на рассвете, когда ночь перерождается в день. Единственный официальный церковный праздник церкви - 10-й день Марпенота, день, когда Искатель уничтожил физическое проявление Моандера, а затем - истинную форму божества в Абиссе. Сауриалы празднуют этот день как день освобождения, в то время как люди отмечают его как день, когда Искатель осознал, что даже его собственную музыку можно улучшить переменами. В обоих случаях, этот день проводится с музыкой, танцами, играми и обнародованием статических произведений искусства. Многие из клериков мультиклассируют как барды.

История/отношения: Член-основатель Арфистов, Искатель позже предал их идеалы, когда его зазнайская гордость закончилась смертью одного ученика и самоубийством другого. После длительного периода изгнания он был освобожден авантюристом и после стал богом в конце Времени Неприятностей, убив Моандера и захватив его божественную искру. При этом он освободил сауриалов Потерянной Долины, чем заслужил их поклонение. Как новое божество, Искатель все еще ищет свой путь, хотя он сформировал сильные отношения с Тиморой и Селунэ. В свое время он, вероятно, объединится со всеми богами, приложившими руку к основанию Арфистов. Многие божества и их прихожане работают против Искателя. Культисты, ищущие возрождения Моандера, включая эльфийских культистов, поддержанных Лолс, выступают

против Искателя. Божества рептилианов типа Себека, Сета и Тиамат нападают на Искателя, так как он служит покровителем сауриалов. Божества типа Талоны и Юртруса желают узурпировать у него первоначальную сферу Моандера (гниль), и даже Горгот хочет украсть гниль как форму коррупции.

Догма: Искусство, которое вынуждено оставаться неизменным - знак застоя и духовной гнили. Чтобы процветать, народ должен желать перемен и преобразовывать свое искусство, чтобы этим возобновлять его. Искусство имеет силу влияния на народ и политику. Хотя оно и не должно использоваться для этого, но если искусство можно использовать, чтобы держать народ свободным и независимым от социальной или политической тирании - лучше всего использовать его именно так. Все искусство приятно Искателю. Артистическое выражение также следует поощрять у всех - у детей и взрослых, у любителей и профессионалов. Восхищаясь теми, кто научился и теперь и имеет мастерство дисциплин выражения, также признавайте и важность естественных талантов.

Гарагос (Garagos)

Ривер, Мастер Всего Оружия, Лорд Войны

Фаэрунский полубог

Символ: Вертушка из пяти змеевидных рук, сжимающих мечи

Домашний план: Отдых Воина

Мировоззрение: Хаотическое нейтральное

Сфера: Война, навыки с оружием, разрушение, разграбление

Прихожане: Варвары, бойцы, рейнджеры, солдаты, шпионы, воины

Мировоззрения клериков: СЕ, СГ, СН

Домены: Хаос, Разрушение, Сила, Война

Одобренное оружие: "Тентакус" [вертушка из пяти черных змеевидных рук, каждая из которых оканчивается мечом] (длинный меч)



Цель каждого из прихожан Гарагоса (*gah-rah-gohs*, *gax-rah-gohs*) Ривера - облиться кровью своего врага в сердце конфликта, который он начал. Как только Гарагос стал почитаться как божество войны, он связывался больше с военной победой яростью, чем настойчивостью в тактических решениях. Он в конечном счете вошел в конфликт с молодым полубогом Темпусом, соперничавшим с его господством в военном искусстве. "Том Триумфа Молота Противников", собрание священных писаний святой церкви Темпуса, рассказывает о столетней битве, в которой Лорд Битвы наконец победил Гарагоса, обернув лишенную разума ярость Ривера против него самого. Давно убитый Гарагос вновь появился в недавнем прошлом - либо пробужденный от безвозрастной дремоты, либо возрожденный преданным культом прихожан. Его новое воплощение кажется совершенно лишенным хитрости, которой он когда-то обладал. Вместо этого Гарагос - проявление идиотской ярости, сильный шестирукий вихрь резни, который, кажется, существует только ради уничтожения.

Клерики Гарагоса, известные как кровавые риверы, проводят свои дни, разжигая раздоры по всему континенту, зная, что каждый конфликт вносит вклад в продолжение возрождения Гарагоса. Они полагают, что Гарагос в конечном счете



Акади

Горгот

Эльдат

Искатель Вивернспур

Грумбар

восстановит свою божественную силу, сбросив ненавистного Лорда Битв и вернув мантию Божества Войны. Они непрерывно создают и расширяют сети шпионов, преданных воинов и других агентов для увеличения силы культа, и лидерство в ячейках культа обычно определяется результатом силовых игр между агентами конкурирующих клериков.

Кровавые риверы молятся о заклинаниях утром. Церемонии Лорду Войны, как правило, включают в себя кровопускание, а также помазание преданных кровью их врагов. Хотя некоторые ухоженные клерики предпочитают сеять разногласия хитростью в городах по всему Фаэруну, большинство диких клериков Гарагоса сторонится купания, гордо нося многослойный покров из вражеской крови. Кровавая навязчивая идея культа Мастера Всего Оружия привела многих к заключению, что услуги Гарагосу включают в себя некую степень вампиризма, но прямой связи никогда никто не доказал. Действительно, большинство вампиров, вероятно, предпочтет поступить с пропитанным кровью клериком Гарагоса как с особенно приятной пищей, чем будет рассматривать его как союзника. Кровавые риверы обычно мультиклассируют как варвары.

История/отношения: Хотя и хаотически-нейтральный, приземленный, безумный Гарагос стоит на грани зла. Почти стихийная сила разрушения, Ривер не имеет никаких союзников в пантеонах Абер-Торила - другие боги общаются с Гарагосом, просто стараясь оставаться от него подальше. Несмотря на свой свободный разум, Гарагос все еще таит глубокое негодование против Темпуса и его кошачьей лапы, Красного Рыцаря. Если эти божества встречаются на поле битвы, есть немного сомнений, что Ривер уйдет невредимым. Однако, в конечном счете разрушительные способности Гарагоса могут превзойти его тактические слабости, и в такой день последователи Темпуса наверняка познают истинное отчаяние.

Догма: Мир - для слабых глупцов. Война делает всех участников сильными, и только конфликт "голова к голове" удовлетворяет честь. Лишь трусы избегают битвы. Любой, кто сражает противника из засады, демонстрирует трусость. Отступление - не выбор, даже перед лицом великого противника, поскольку, если сердце воина сосредоточено на Гарагосе, божество обеспечит достаточно сил, чтобы победить любого врага.



Горгот (Gargaut)



Десятый Лорд Девяти, Потерянный Лорд Ямы, Скрытый Лорд Фаэрунский полубог

Символ: Сломанный рог животного

Домашний план: Материальный

Мировоззрение: Законное зло

Сфера: Предательство, жестокость, политическая коррупция, перелом сил

Прихожане: Коррумпированные лидеры и политические деятели, колдунов, предатели

Мировоззрения клериков: LE, LN, NE

Домены: Зачарование, Зло, Закон, Обман

Одобренное оружие: "Исказитель" (кинжал или метательный кинжал)

Горгот (*gar-goth*, *gar-got*) воплощает неизбежный распад и коррупцию, сопровождающую всех корыстных, жадных и голодных на силу лидеров и группы. Злоба и жестокость Горгота еще более ухудшаются аккомпанементом любезности и сострадания, которые он выкладывает при первой встрече. Горгот придерживается в любом соглашении буквы, а не духа, и склонен предавать любого, с кем он заключает договор, поворачивая контракт для служения своим целям. Горгот - мастер-стратег, и его чувство юмора умеряет его темперамент. Он может быть эрудированным, очаровательным и благородным, но его истинная природа всегда в конечном счете показывает себя. По правде говоря, Лорд-Который-Наблюдает крайне развращен, он - воплощение самого грязного зла.

Церковь Горгота - скрытая вера, хотя есть и некоторые существенные исключения. Клерики работают для повышения своей персональной силы, силы церкви и далее - силы Горгота. Клерики, как ожидается, будут глазами и ушами Горгота по всему Фаэруну. Они должны соблазнять и развращать мощных индивидуумов и лидеров в общинах по всему Фаэруну и связывать их строгими контрактами, благоприятными для целей Горгота. Они стремятся захватывать силовые позиции при любой возможности и объединять свои позиции в скрытную иерархию веры. Горгот предписал своим последователям подрывать другие злые веры и красть их прихожан вместо того, чтобы зря тратить энергию в конфликтах с добрыми божествами.

Клерики Горгота молятся о заклинаниях в сумерках, когда ночь начинает искажать день. Церковь Горгота отмечает два церковных праздника. Обнародование происходит в каждую ночь Средины Зимы. Эта ужасающая церемония, как верят, вовлекающая множество ужасных жертв, объявляет неизбежное время, когда Горгот захватит Фаэрун как свое безобразное королевство и перекинет его в Баатор, сформировав Десятую Яму Ада. Связывание празднуется накануне Банкета Луны. Это - персональный ритуал, в котором каждый клерик возобновляет свой вечный контракт с Горготом, меняя

абсолютную преданность на увеличение силы. Этот безобразный ритуал, как полагают, включает в себя персональные жертвоприношения денег, магии и накопленного знания и наложение множества ужасающих заклинаний. Духовенство Горгота отмечает все соглашения подписанием контрактов, освященных имени Лорда-Который-Наблюдает. Многие клерики мультиклассируют как божественные ученики или колдуны.

История/отношения: Горгот - бывший архидьявол, грязная природа которого была слишком неприятна даже для его соплеменников. Изгнанный из Девяти Адов, Горгот стал блуждать по планам, вновь и вновь возвращаясь на Торил. Его культ расцвел в течение войны между Арфистами и малагримами. Помимо Темных Божеств, Горгот также оппозиционно настроен в отношении злых божеств типа Цирика и Шар. Он представляет особую угрозу Сиаморфу, учитывая его интерес к разращению тех, кого она поддерживает как сияющих образцов достоинства.

Догма: Жизнь - все в деле накопления силы. Цивилизация - тонкая фанера над основой желаний, которые составляют ядро каждого живущего создания. Те, кто желают жить и процветать, должны признать эту правду и сконцентрировать все свои ресурсы на достижении силы. Чтобы достичь ее, нужно использовать очарование и сладкие слова или колющий и кровавый кинжал - смотря что соответствует ситуации. Важнее управлять, чем сидеть на троне. Придерживайтесь буквы любого соглашения и правил, установленных теми, кто мощнее, но будьте готовы обернуть любой контракт для максимизирования выгоды, которую Вы получаете.

Грумбар (Grumbar)



Земной Лорд, Король Земли Под Корнями

Великое Фаэрунское божество

Символ: Горы на пурпурном фоне

Домашний план: Элементный План Земли

Мировоззрение: Нейтральное

Сфера: Элементная земля, основательность, неизменность, присяги

Прихожане: Элементные архоны (земля), бойцы, монахи, рейнджеры

Мировоззрения клериков: CN, N, NE, NG, LN

Домены: Пещеры, Земля, Металл, Время

Одобренное оружие: Каменный кулак (военный молот)

Грумбар (*grum-bar, грам-бар*) - элементное воплощение земли. Он - одно из четырех элементных божеств, почитаемых в Фаэруне, но, подобно всем, кроме Коссута, имеет очень мало последователей. Он лишь немного заботится о своих последователях, принимая подношения из сардоника, джаспера и других камней без претензий или комментариев. Дары Грумбара - чаще всего защитная магия или знание о секретных местах под землей или о богатых кладях руды, хотя он, похоже, распределяет их из без определенных причин.

Церковь Грумбара организована в маленькие секты, известные как Твердыни (Holds), каждая из которых включает семь клериков, семь монахов, семь рейнджеров и столько мирян, сколько возможно. Разногласий в пределах Твердынь немного, как и взаимодействия между Твердынями. Тех, кто следуют Земному Лорду, часто можно найти на публике, проповедующими против зла причаливших кораблей и поднимающих паруса к неотмеченным на карте землям, предпочитая исследование континента Фаэруна. Многие из членов духовенства проповедуют, что "есть более чем достаточно проблем, чтобы занять наше время здесь, дома, а не искать новых неприятностей". Члены духовенства Грумбара также занимают позицию против изменений в социальном кодексе, замен в правительстве, создания новых вех, изменяющих лик земли (типа дамб) и перемен в своей собственной религии.

Клерики Грумбара молятся о заклинаниях на рассвете, воздавая благодарности, что земля осталась стабильной, пока они спали. Единственный официальный церковный праздник церкви - Середина Зимы, когда проводится фестиваль празднования завершения еще одного года и планируются действия веры на наступающий год. Будучи установленными, такие планы никогда не меняются. Преданные Грумбару клянутся Присягой Идущих по Земле никогда не путешествовать по воздуху или по воде, если от этого не зависит их жизнь. Клерики Грумбара часто мультиклассируют как элементные архоны (см. Главу 4) или бойцы.

История/отношения: Грумбар - один из четырех элементных лордов, которые, кажется, стоят особняком от истории, неизменяемые ходом времени. Он имеет связи с другими богами, заинтересованными стихией земли, включая Геба, Гарла Сияющее Золото, Думатоина, Ладугуэра и Урогалана, но - не тесные отношения. Он выступает против непостоянной, противоречивой Акади при любой возможности.

Догма: Вечный Грумбар совершенен и неизменен. Стремитесь быть вечными, не меняясь и не позволяя случаться переменам. Данное слово - скала, на которой строится устойчивое общество. Нарушить присягу - значит сделать трещину в основах цивилизации. Идите и распространяйте слово Грумбара и показывайте своей работой стабильность и безопасность, которые он приносит.

Гвейрон Буреветер (Gwaeron Windstrom)



Мастер Выслеживания, Следящий-Который-Никогда-Не-Идет-Заблудившись
Фаэрунский полубог

Символ: Белая звезда и коричневый отпечаток лапы

Домашний план: Дом Природы

Мировоззрение: Нейтральное добро

Сфера: Выслеживание, рейнджеры Севера

Прихожане: Друзиды, рейнджеры, охотники на троллей
Мировоззрения клериков: CG, LG, NG
Домены: Животные, Добро, Знание, Растения, Путешествие
Одобренное оружие: "Пламенное Сердце" (великий меч)

Гвейрон Буреветер (*gwair-on wind-strahm*, *гүэйр-он уинд-страм*) - тихий, затворнический покровитель рейнджеров Севера, всегда выглядящий как высокий и физически внушительный обнаженный до пояса человек-мужчина с ниспадающими белыми волосами и длинной белой бородой. Молчаливый и неторопливый на возмущения, Мастер Выслеживания предпочитает инструктировать примером, а не словами, и его ярость, если ее разжечь, ужасна. Он ненавидит троллей и, как известно, преследует их по всем Эвермурз. Хотя Гвейрон высоко уважается рейнджерами, активными на Севере, его вера - скорее подражание, чем почитание.

Нет никакой организованной гвейронской церкви, помимо церкви Милики, и о существовании его веры немного известно за пределами рядов северных рейнджеров. Скорее, большинство святых Леди Леса на Севере включают в себя и маленькую святиню или боковой алтарь Мастера Выслеживания. Последователи Гвейрона, известные как Охотники Тихого Пути, работают для удержания на Севере количества троллей, орков и других гуманоидов под контролем и при любой возможности выступают против последователей Малара.

Клерики и друиды Гвейрона Буреветра молятся о заклинаниях в сумерках, когда множество диких тварей появляются из своих логовищ, чтобы пополнить свои припасы и поохотиться. Последователи Гвейрона не соблюдают никаких церковных праздников, кроме празднуемых Милики. После успешной "охоты" те, кто призывает имя Гвейрона, как ожидается, оставят на земле круг из шести следов своей правой ногой - пяткой к пятке и пальцами наружу. Почти все клерики и друиды Гвейрона Буреветра мультиклассируют как рейнджеры.

История/отношения: Гвейрон бродил по Северу как смертный рейнджер много столетий назад и, как считают, уснул в стоящих деревьях прямо на запад от города Трибоара, известных как Дремота Гвейрона. Наряду с Льюри и Шииллиа Мастер Выслеживания служит Милики, преподавая ее рейнджерам способы читать знаки леса. Он косвенно отвечает перед Силванусом. Он сковал союзы с божествами эльфийского, гномского и халфлингского пантеонов, сферы которых ближе всего соответствуют таковым Милики, Силвануса и его собственной. Он выступает против Малара Лорда Тварей. Учитывая, что его последователи настолько малочисленны и подобны таковым Милики, он можно случайно стать аспектом Королевы Леса или жертвой Малара, если не будет осторожен.

Догма: Интеллектуальные существа могут жить в гармонии с дикими без разрушения одних другими. Охватите дикое и не бойтесь его, потому что дикие пути - хорошие пути. Сохраняйте Баланс и изучайте скрытые пути жизни, но подчеркивайте положительную и превосходящую природу дикого. Не позволяйте деревьям быть напрасно срубленными или лесу - напрасно сожженным. Живите воедино с лесом, учите этому других и наказывайте и избавляйтесь от тех, кто охотится ради спорта или вымещает жестокость на диких существах.

Хоар (Hoar)



Несущий Рок, Лорд Трех Громов

Фаэрунский полубог

Символ: Рука в черной перчатке, держащая монету с двуглавой головой

Домашний план: Пустоты Гибели и Отчаяния

Мировоззрение: Законно нейтральное

Сфера: Месть, возмездие, поэтическое правосудие

Прихожане: Убийцы, бойцы, жулики, искатели возмездия

Мировоззрения клериков: LE, LG, LN

Домены: Судьба, Закон, Возмездие, Путешествие

Одобренное оружие: "Жало Возмездия" [дротик молнии] (дротик (javelin))

Хоар (*hore*, *хоур*) - мстительное божество возмездия, призываемое всеми, кто стремится воздать "глаз за глаз". Он - капризное божество, склонное к насилию и к ожесточенному юмору. Начиная со Времени Неприятностей Несущий Рок был вызван крушением Анура, малхорандского божества войны, и в меньшей степени пантеоном, породившим его. Кроме горстки храмов, церковь Хоара состоит прежде всего из странников, путешествующих от города к городу, соглашаясь молиться о заступничестве Хоара от имени того, кто ищет или боится мести за некое нападение, в обмен на маленькую плату. Шарлатаны получают наказание от руки Хоара. Духовенство Хоара также разыскивает жертв несправедливости, выслушивает их истории, оценивает их правдивость и выслеживает преступников, чтобы воздать соответствующее наказание. Никакая из несправедливостей не бывает слишком велика или слишком мала для розыска ради мести и отмеривания наказания - и на церковь Хоара обрушивается как ярость городской стражи и Тиристов, так и обожание забитых.

Клерики Хоара молятся о заклинаниях в полночь, когда колокола звонят к несению правосудия. Клерики Хоара поощряются праздновать годовщины большинства самых верных и приятных актов мести. Тихие или грозные похвалы (смотря что соответствует) нужно воздавать Хоару каждый раз при какой-либо форме мести. Кроме этого, церковь Хоара соблюдает два официальных церковных праздника. В 11-й день Элейнта Предпоследний Гром отмечается пиром в играх, хлебом, плодами и медом, отмечая поражение унтерского бога войны Раммана. В 11-й день Марпенота, Надвигающийся Рок соблюдается продолжающимися весь день церемониями с грохотом барабанов, энергичными присягами и истощающих действий очищения. Это отмечает правосудие, которое отмерено, месть, которая осуществлена, и добрые дела, которые призываются помнить. Многие из клериков Хоара мультиклассируют как убийцы, бойцы или жулики.

История/отношения: Хоар - фактически древнее унтерское божество, почитаемое на восточных землях Внутреннего Моря как Ассуран. Столетия назад он был вытеснен из Унтера Рамманом, хотя его культ остался сильным в Чессенте. Он в конечном счете убил своего конкурента в течение Времени Неприятностей, но Анур украл бесхозную сферу Раммана, прежде чем Хоар смог действовать, заработав этим ярость Хоара. И Тир, и Шар соревнуются за замученную душу Хоара, и Темная Богиня стремится обернуть его в служителя слепой мести и горечи, в то время как Искалеченный Бог стремится

выпустить сладостно-горький юмор Хоара и сменить его сферу на иронию и поэтическое правосудие. Тем временем Хоар сговаривается с Бешабой в выпуске неудач на достойных этого.

Догма: Поддержите истину и удовлетворите правосудие и служите духу закона, а не его букве. Для компенсации всегда накапливаются действия. Насилие встретится с насилием, а зло получит расплату злом, но добрая воля придет к тем, кто делает добро. Идите по линии учения Несущего Рок, ища возмездия, но не попадая в ловушку злых дел, поскольку этот путь соблазнителен и ведет лишь к крушению. Месть должна отыскивать всю несправедливость, и все наказания должны соответствовать преступлениям. Месть приятнее всего, когда она обострена иронией. За все атаки должно быть отмищено. Те, кто не отвечает на нападки против своей персоны или те, кто дорожит этим - навлекают атаки в будущем.

Истишиа (Istishia)

Водный Лорд, Король Водных Элементалов

Великое Фаэрунское божество

Символ: Вспененная волна

Домашний план: Элементный План Воды

Мировоззрение: Нейтральное

Сфера: Элементная вода, очищение

Прихожане: Барды, элементные архоны (вода), моряки, путешественники

Мировоззрения клериков: CN, N, NE, NG, LN

Домены: Разрушение, Океан, Шторм, Путешествие, Вода

Одобренное оружие: Волна (военный молот)



Истишиа (is-tish-ee-ah, ис-тиш-ии-ах) - элементное воплощение воды. Он - одно из четырех элементарных божеств, почитаемых на Фаэруне, но, подобно всем, кроме Коссута, имеет очень мало последователей. Он лишь немного заботится о своих последователях и почти предсказуем в своей непостижимой и чужеродной непредсказуемости. Он представляет сущность самой воды, природу медленного изменения через некоторое время и способность воды изменяться. Большинство смертных считают его действия понятными и подобными таковым других элементарных лордов, и он почти безразличен к своим собственным прихожанам.

Церковь Истишиа организована в несколько сект, которые работают вместе для исполнения целей различных аспектов поклонения Истишиа. Новые секты постоянно создаются и позже поглощаются другими сектами. Церковь использует объединенную систему рангов, так что даже члены различных сект знают свои относительные положения. Большинство клериков остаются привязанными к специфическому храму или области, но поскольку они полагают, что это - слишком длинный застой, они меняют храмы примерно раз в пять лет. Духовенство работает, чтобы предотвратить источники воды от загрязнений и ходатайствует между земными и морскими расами. Их храмы известны выработкой превосходной глиняной посуды.

Клерики Истишиа молятся о заклинаниях на рассвете, воздавая благодарность за выпивание воды. Весенний разлив и приливный поток отмечаются фестивалями, при которых новообращенных неистово швыряют в воду и устраиваются



Истишиа

Джергал

Гвейрон Буревестер

Хоар

Милл

великие ныряния. Визиты между поверхностными и подводными церквями веры на таких фестивалях обычны. Клерики Истишиа часто мультиклассируют как барды или элементные архоны (см. Главу 4).

История/отношения: Истишиа - один из четырех элементных лордов, который, кажется, стоит обособленно от истории, не изменяемый ходом времени. Он имеет связи с другими богами, заинтересованными водной стихией, включая Глубинного Сашеласа, Эльдат, Валкура и Амберли, но - не тесные отношения. Он при любой возможности выступает против разрушительного Коссуа.

Догма: Все связано и циклично. Вода всегда одерживает победу, поскольку земля размывается водой, огонь можно погасить даже паром, а воздух становится облаками и затем дождем, завершая вечный цикл. Водный Лорд - великий уравниватель стихий, подтверждая перемены, но придерживаясь необходимой природы. Не пытайтесь быть тем, кем не являетесь; скорее, превзойдите других в том, чем Вы являетесь, и несите это персональное превосходство в мир. Будьте гибки, но не неблагоприятны. Как дожди стекают в океан в земных изгибах, но не по горам - так и истины Истишиа распространяются по всей земле своими естественными маршрутами, а не силой. Тайнами жизни следует наслаждаться и ломать над ними голову - но понимать, что некоторые ответы будут не в этом мире, а скорее в следующем. Поймите, что циклы жизни зеркальны циклам судьбы; будьте готовы заплатить цену - или получить награду за действия в вашем прошлом или в вашем будущем.

Джергал (Jergal)



Лорд Конца Всего, Писец Обреченных, Безжалостный

Фаэрунский полубог

Символ: Череп без челюсти и перо для письма на свитке

Домашний план: План Фугу

Мировоззрение: Законный нейтральное

Сфера: Фатализм, надлежащие похороны, страж могил

Прихожане: Монахи, некроманты, паладины

Мировоззрения клериков: LE, LG, LN

Домены: Судьба, Закон, Отдых, Руна, Страдание

Одобренное оружие: Белая перчатка (коса)

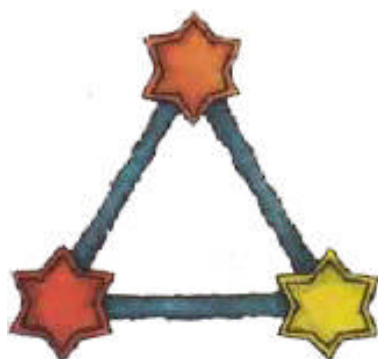
Джергал (*jer-gull*, *джер-галл*) - фаталистический сенешаль Лорда Мертвых, ведущий записи о последнем расположении всех духов мертвых. Пресный и чрезмерно формальный, он никогда не возмущается и всегда говорит бестелесным, пугающим голосом, который отзывается эхом сухого шепота давно покинутого склепа. Лорд Конца Всего сосредоточен только на организованном учете судьбы мира по мере того, как он медленно умирает.

Церковь Джергала - маленький и скрытный, твердо организованный, почти монашеский орден писцов, известный как Писцы Рока. Основавшись в значительной степени в безжизненных каменных мавзолеях и сухих, пыльных склепах, ее члены проводят свои дни, поддерживая и продлевая обширный архив свитков с записями о кончинах и месте предназначения в загробной жизни. Лишь в Тэе, где смерть - факт повседневной жизни, у церкви Джергала некоторое возрождение. Горстка последователей Джергала все еще следует старыми путями Компаньонов Бледной Маски, ордена, члены которого специализируются в сражении или командовании нежитью, существование которой не было санкционировано церковью или из-за которой возникли проблемы.

Клерики Джергала молятся о заклинаниях в сумерках, во время, представляющее конец жизни. В последнюю ночь года духовенство Джергала прекращает свой бесконечный тяжелый труд на всю ночь. В эту святую ночь, известную как Ночь Другого Года, клерики читают каждое из имен, о чьей смерти они сделали запись на свитках в течение прошедшего года. Затем с криком "Одним Годом Ближе!" все свитки регистрируются, и на следующий день начинается работа. Единственный ритуал, который требуется исполнять клерикам Джергала, называется Запечатыванием. После регистрации кончины каждого из существ, его формы смерти и места предназначения в загробной жизни, Писцам Рока требуется посыпать легким порошком золы и измельченной костью написанные слова, чтобы не пачкались чернила, отмечая этим еще один маленький шаг к концу всего. Некоторые ищут поддерживаемой церковью несмерти, которая позволит им продолжить их карьеру архивирования. Некоторые клерики мультиклассируют как монахи или некроманты.

История/отношения: Бэйн, Баал и Миркул унаследовали большинство сфер Джергала, когда он, устав, ушел со своего положения и затем почти что исчез во мрак. Смерть этих божеств оставила Джергала на службе Цирику и затем - Келемвору. Хотя его характер в том, что он должен быть лоялен сфере смерти, он может тонко подорвать держателя этой сферы, если тот не истинно подходит для своих обязанностей. Джергал хорошо сработался с Келемвором, но сохраняет свое презрение к Цирику и прилагает немалые силы в борьбе против усилий Велшаруна по продлению жизни в несмерть.

Догма: У каждого будет место для вечного отдыха, выбранное для него или для нее в момент создания. Жизнь - процесс поиска этого места и вечного отдыха. Существование - всего лишь краткое отклонение в вечности смерти. Сила, успех и радость столь же преходящи, как слабость, неудача и нищета. Только смерть абсолютна и последует в свой назначенный час. Стремитесь привести порядок в хаос жизни, поскольку смерть - окончательное и устойчивое состояние. Будьте готовы к смерти ради этого - тут же и бескомпромиссно. Жизнь должна быть продлена, только если это послужит великой смерти мира.



Ллиира (Lliira)

Наша Леди Радости, Несущая Радость, Хозяйка Пирушек

Меньшее Фаэрунское божество

Символ: Треугольник с тремя шестиконечными звездами (оранжевой, желтой, красной)

Домашний план: Светлые Воды

Мировоззрение: Хаотическое добро

Сфера: Радость, счастье, танец, фестивали, освобождение, свобода

Прихожане: Барды, танцоры, конференсье, поэты, кутилы, певцы

Мировоззрения клериков: CG, CN, NG

Домены: Хаос, Зачарование, Семейство, Добро, Путешествие

Одобренное оружие: "Шутиха" (сюрикен)

Ллиира (*leer-ah*, *лиир-ах*) - бесконечно движущаяся дева бесчисленных баллад, типичная инженту танца, вдохновляющая поэтов, песенников и всех, кто упивается опытом и радуется жизни, живя легко и свободно. Несколько отстраненная от каждодневных мирских событий мира, Ллиира говорит в грезах со своими самыми преданными сторонниками, показывая на примере, чем можно пренебречь, о чем не стоит волноваться, и что немногие из неприятностей достаточно важны, чтобы увести от Элизиан Ригадун - философии, ставящей радостное движение над всем остальным.

Клерики Ллииры (известные как несущие радость) варьируются от невнимательных флиртотворцев до ненормативных гедонистов. Все они добросердечны и ставят кутеж выше всего остального. Преданные спортивные, и ллииран по всему Фаэруну считают одними из самых физически развитых индивидуумов. Их храмы собирают средства при проведении великих гала и затем тратят их по-видимому хаотическим способом, возможно, украшая некое общественное место или устраивая сюрприз строгому лорду. В спокойных цивилизованных землях несущие радость Ллииры находят покровительство и поддержку и являются одними из самых популярных клериков Фаэруна. В более темных землях или в жестких, нецивилизованных областях, в которых легкомыслие может привести до смерти от стихии или от правительства, их религия рьяно подавляется. Любопытство к ошибкам поощряет ллииран разыскивать подобные места в надежде принести счастье и радость веселой джигой или ритмичной трелью красивой песни.

Несущие радость радуются приходу (как и почти всему остальному) и молятся Хозяйке Пирушек после зарождения каждого утра. Почти каждый отдельный праздник, не привязанный к поклонению чему-либо пагубному - причина для празднования. Большинство святых празднований начинаются с Разрушенных Мечей - ритуала, при котором два или более оружия бросаются на землю и захораниваются под горой свежих цветов. Ллиираны часто мультиклассируют как барды.

История/отношения: Величайший друг Ллииры в Фаэрунском пантеоне - божество -бард Милил, разделяющий ее вспышку к исполнению. Некогда великая подруга богини торговли Вокин, Ллиира пошла настолько далеко, что даже поглотила многих из разочаровавшихся клериков Друга Торговцев, когда эта богиня исчезла в течение Времени Неприятностей. После ее возвращения, однако, Вокин ревниво возжаждала этих клериков, превратившихся в ллииран, что закончилось трещиной между бывшими компаньонами. Убийство Высокой Хозяйки Кутежей Селгонты Чланны Асжрос (которая была возлюбленной Ллииры, когда она была в смертной форме в течение Времени Неприятностей) силами местного культа Ловиатар глубоко подействовало на Несущую Радость. Воинственный орден, известный как алые муммеры, теперь путешествует по Фаэруну в ее поддержку, избавляясь от агентов Девы Боли в сложном и смертельном танце с использованием лезвийных ботинок муммеров.

Догма: Каждый день - новое движение в Элизиан Ригадун, радостном танце жизни экстазе, без забот или расстройств. Ищите радость всегда, работайте, чтобы дарить ее другим. Фестивали для всех собирают на празднование потерявшихся, одиноких, изгнанных и объявленных вне закона, беглых и даже ваших противников. Позвольте народу следовать его желаниям и всегда следуйте вашим собственным.



Ловиатар (Loviatar)

Дева Боли, Усердный Кнут

Меньшее Фаэрунское божество

Символ: Девятихвостый колючий бич

Домашний план: Пустоты Гибели и Отчаяния

Мировоззрение: Законное зло

Сфера: Боль, вред, агония, мучение, страдание

Прихожане: Соблазнитель, мучители, злые воины, развращенные

Мировоззрения клериков: LE, LN, NE

Домены: Зло, Закон, Возмездие, Сила, Страдание

Одобренное оружие: "Несущий Боль" (бич)



Ловиатар (*loh-vee-a-tar*, *ло-ви-а-тэр*) - агрессивный, властный и бесстрашный покровитель мучителей, садистов и хулиганов. Она имеет холодный и обдуманно жестокий характер и скованное льдом сердце. У Девы Боли есть инстинкт причинения и физической, и психологической боль, и она всегда наносит удар в самую большую щель в эмоциональном доспехе своей жертвы. В отличие от большинства хулиганов, она не чувствует боли сама, но планы ее зачастую неотъемлемо полагаются на врожденный эгоизм человеческой природы.

Церковь Ловиатар, находящаяся во власти женщин - людей и полуэльфов, сильнее всего в больших, декадентских городах, где новички часто вербуются из рядов уставших и богатых, а власти часто терпимы к дегенеративной деятельности.

Клерики Девы Боли неустанно работают, чтобы причинить страдание - и широко распространенное, и персональное. Эта работа может быть столь же зверской, как порка банды орков, пока они не побегут, или столь тонкой, как разбивание сердец среди молодой знати, притворяясь влюбленной (скрывая ловиатарскую веру), работа для прекращения существующих любви и дружбы, и скандальные развлечения перед тем, как холодно бросить жертву и уйти. Быть хорошей актрисой и поразительно красивой (или опытной в использовании заклинаний для этого) - очень полезные черты для ловиатан, но самые успешные ловиатан - те, которые понимают пути и природу народа и поэтому знают, как причинить ему наибольшую боль и в конце концов править им.

Клерики Ловиатара молятся о заклинаниях утром, встав на колени после нанесения удара кнутом. (Тот же самый ритуал исполняется вечером, хотя и без молитвы о новых заклинаниях). Ловиатан отмечают все четыре сезонных фестиваля Обрядом Боли и Чистоты: танцем в круге, который скандирующие и поющие члены духовенства исполняют на колючей проволоке, шипах или битом стекле или кристаллах, а кнуты клериков высокого уровня и бьющих в барабаны прихожан поторапливают участников для больших усилий. Каждую двенадцатую ночь (если такая ночь не совпадает с Обрядом Боли и Чистоты, что отменяет это) члены духовенства празднуют меньшие Обряды Свечи, при которых они скандируют, поют и молятся, танцуют вокруг зажженных свеч, неоднократно пронося некоторые части своего тела через или по пламени, а заканчивается обряд клериком высшего ранга, гасящим свою свечу с освященным вином. Многие клерики мультиклассируют как бойцы, специализирующиеся в использовании кнута, как колдуны или как волшебники, часто специализирующиеся в зачаровании или иллюзиях.

История/отношения: Ловиатар - одно из Темных Божеств, служившая Баалу рядом с Талоной, которую она любит мучить и дразнить. После смерти Баала в течение Времени Неприятностей и Ловиатар, и Талоны медленно попали под влияние Шар. Однако, возвращение Бэйна, который стоял выше Баала, предвещает конфликт ее лояльности. Ловиатар хорошо уживается с Маларом, считая, что его преследование добычи - особенно восхитительная форма пытки. Дева Боли испытывает ненависть к Илматеру, ограждающему ее жертвы от мучений, которых они заслуживают, и ненавидит Эльдат и Ллииру за мир и радость, которые они обещают без необходимости страдать ради этого.

Догма: Мир полон боли и мучений, и лучшее, что можно сделать - перенести те удары, которых нельзя избежать, и вернуть столько же боли тем, кто оскорбляет. Доброта - лучший компаньон вреда и увеличивает интенсивность страдания. Позвольте внезапному милосердию прекратить боль и изредка обеспечьте непредвиденное лечение, но лишь по прихоти, чтобы заставить народ надеяться и увеличить Тайну Милосердия Ловиатар. Непокоримая жестокость обернет весь народ против Вас. Очаровывайте и воздавайте боль и мучение тем, кто наслаждается ими, а также тем, кто заслуживает их больше всего или будет сильнее всего ими травмирован. Плеть, огонь и холод - три боли, которые никогда не потерпят неудачи. Распространяйте учение Ловиатар всякий раз, когда отмерено наказание. Боль проверяет все, но дает силу духа и истинное удовольствие выносливому и истинному. Нет истинного наказания, если каратель не знает дисциплины. Где кнут - там Ловиатар. Бойтесь ее - и все же делайте для нее.



Льюру (Lurie)

Единорог, Королева-Единорог, Королева Говорящих Тварей

Фаэрунский полубог

Символ: Серебрянрогая голова единорога перед полумесяцем

Домашний план: Дом Природы

Мировоззрение: Хаотическое добро

Сфера: Говорящие твари, интеллектуальные негуманоидные существа

Прихожане: Друиды, конференсье, изгои, рейнджеры, путешественники, наездники на единорогах

Мировоззрения клериков: CG, CN, NG

Домены: Животные, Хаос, Добро, Излечение

Одобренное оружие: Рог единорога (короткое копьё)

Учитывая охоту к перемене мест, Льюру (luh-rue, лу-рю), может быть причудливой, но она бесконечно лояльна, как только начинает доверять кому-либо,

и никогда не отказывается от своих прихожан во времена потребности. Когда ей не остается ничего, кроме боя, Льюру - посвященный и трудный противник, но она предпочитает легкое подшучивание, умные загадки, новые открытия и радостное исследование жизни.

Церковь Льюру не имеет ни какой-либо формальной иерархии, ни храмов, посвященных ее имени. Хотя некоторые разновидности целиком, типа единорогов, пегасов и говорящих сов, уважают ее как Королеву, большинство ее прихожан (типа тех, кто были цели заклинания *пробуждение*) - изгои из своего собственного вида из-за своих уникальных способностей. Клерики Льюру проводят свои дни, обеспечивая помощь и комфорт нуждающимся, предоставляя поддержку мечтателям, чтобы они смогли достичь своих стремлений, и спасая всех, кто нуждается в помощи, от тех, кто нападает на них. Немногие придерживаются какой-либо единственной обязанности в течение какого-либо отрезка времени (хотя они всегда доводят отдельную задачу до конца), и большинство периодически поражаются охотой к перемене мест. Многие из духовенства Льюру - авантюристы, путешествующие по Фаэруну в поисках нарушения прав и находя в такой профессии хороший баланс веселья, нового опыта и самосовершенствования.

Клерики и друиды Льюру молятся о заклинаниях в полночь, если это возможно - в сивланской долине реки или на залитой лунным светом поляне. Церковные праздники-близнецы Льюру - канун Разгара Лета и Банкет Луны. Первый праздник отмечается продолжающимся всю ночь фестивалем кутежей, диких проделок и большой шумихой. Такие события отмечаются дикими поездками по сельской местности и по небу, многочисленными театральными пародиями, юмористическим красноречием, дразнящими поединками, великими песнями, к которым присоединяются все, и романтичными декларациями. Многие единороги в эту ночь выбирают спутника жизни. Банкет Луны - тихая церемония, отмечающая начало зимы и служащая временем воспоминаний скончавшихся. Много великих произведений искусства и эпических песен было обнародовано во время Банкета Луны, снискав аплодисменты, особенно в городе Сильверимун, который отмечает в этот день свое основание. Многие клерики и друиды мультиклассируют как рейнджеры.

История/отношения: Говорят, что дочь Селунэ, Льюру служит Милики союзником, другом и скакуном, и через нее - Силванусу. Она тесно сотрудничает с Шиаллиа и Гвейроном Буреветром, имеет давний союз с Нобэньоном и рассматривает как друга Чонти. Королева-Единорог - горячий противник Малара Лорда Тварей, которого она обвиняет в помощи Красным Волшебникам Тэя в создании черных единорогов. Малар, в свою очередь, был бы более чем счастлив вырвать ей глотку, видя в ней существо-приз, за которым нужно охотиться.

Догма: Единорог - символ надежды, радости, спасения и защиты для нуждающихся, несчастных и покинутых. Жизнь надо смаковать и жить с улыбкой. Следует предпринимать поиски и дарить подарки просто так. Невозможные мечты стоит преследовать ради возможности их чудесного завершения. Каждого, независимо от того, насколько он уникален, надо похвалить за его силы и успокоить за его слабость. Зло тает быстрее всего, встретившись с остроумием и раскованной радостью. Ищите единорога, и вы найдете счастье.



Милил (Milil)



Лорд Песни, Одна Истинная Рука Всемудрого Огмы

Меньшее Фаэрунское божество

Символ: Пятиструнная арфа, сделанная из серебряных листьев

Домашний план: Дом Знаний

Мировоззрение: Нейтральное добро

Сфера: Поэзия, песня, красноречие

Прихожане: Авантюристы, барды, конферансье

Мировоззрения клериков: CG, LG, NG

Домены: Зачарование, Добро, Знание, Благородство

Одобренное оружие: "Острый Язык" (папира)

Милил (mil-lil, мил-лил) - за конченный исполнитель: уверенный в себе, вдохновенный, полностью помнящий все, что когда-либо знал. Он способен поверхностно импровизировать по желанию или из потребности, образован в общих теориях поведения и в широких областях знаний, и мастер всех видов техники исполнения, особенно в пределах своей сферы знаний - музыка, поэзия и изящная речь. Однако, он также самососредоточен и эгоцентричен, и ему приятно быть в центре внимания. Если он не в центре внимания, ему это быстро надоедает, и его разум отвлекается или он уходит. Он также флиртует и с божествами, и со смертными ради своего собственного удовольствия, к глубокому раздражению более трезвомыслящих божеств.

Церковь Милила организована, все церкви принимают во внимание (по крайней мере номинально) Патриарха Песни в Уотердипе. Большинство клериков Милила, известные как Сорлин, проводят свое время, узнавая лирику, мелодии и то, как лучше всего исполнить свой потихоньку растущий репертуар на инструментах - и в своих храмах, и в дороге. Они заботятся о записи и оригинальных композиций, и тех, которые они узнают, используя магию для записи тех работ, которые еще появятся. Некоторый Сорлин также работают наставниками всем, кто выражает веру в Милила или кто платит за обучение, а также оценивают многие из бардских соревнований и судят бардские споры между индивидуумами, компаниями или колледжами. Более дерзкие клерики бродят по дорогам Фаэруна, спасая или защищая и простых менестрелей, и великих бардов, когда эти индивидуумы попадают в трудные ситуации или в опасность, и сопровождают авантюристов других вер в героических делах, чтобы иметь возможность написать баллады о случившемся. Некоторые предпринимают свои собственные авантюры, чтобы вернуть музыку, инструменты и т.п. из старых руин и гробниц, или узнают давно ушедшую музыку, используя заклинание *знания легенд* и подобную магию.

Клерики Милила молятся о заклинаниях при пробуждении на восходе солнца, вызывая к своему божеству Песней Похвалы, которая также поется после каждой победы в бою или после великого дела, принесшего им пользу. Другие ритуалы включают торжественное, красивое многозвучное пение Песни Скорбящих, исполняемое на похоронах всех преданных Милила, и Песни Приветствия, которая поется, когда кто-либо приглашается в веру. Связанные с календарем фестивали отмечаются священными для Милила ритуалами - Зеленоотравье, когда все преданные поют Призыв к Цветам, и Разгар Лета, когда проводится Великая Пирушка. Пирушка включает в себя пир, танцы и много бесчинств и характерна пародиями и злобно-сатирическими песнями. Все ритуалы поклонения Милилу объединяют спетые или сыгранные призывы, молитвы и песни соло, встав на колени перед алтарем, гимны в унисон, сопровождаемые проповедью или молитвой Лорду Песни (и предложение подношений), и затем - заключительная песня, поднимающаяся к грозовому, великому в бурном темпе, от чего, как правило, набожные слушатели или участники плачут от радости - а таковые других вер замирают и слушают в удивлении. Большинство клериков мультиклассируют как барды.

История/отношения: Ми лил и Денейр искренне служат Руками Огмы, хотя отношения Милила с Гондом, также служащим Переплетчику, несколько напряженны. Он находится в превосходных отношениях с Мистрой, Сунни, Ллирой и Селдарином, и полагает, что Искатель Вивернспур ему кое-что должен, хотя это чувство безответно. Он заработал вражду Цирка за свои высмеивающие баллады о периоде безумия Принца Лжи.

Догма: Жизнь - песня, начинающаяся при рождении и замолкающая лишь с заключительным аккордом. Стремиться всегда сделать всю песню не просто лирикой и музыкой, а чем-то более красивым. Не уничтожайте музыку или инструменты, не останавливайте певца, прежде чем не будет завершена мелодия. Слушайте мир вокруг и наполнение его вашим собственным звуком. Музыка одного певца не перекроет шум музыки другого, пусть и плохого, если создание ее было радостным. Всегда распространяйте обучение песне и музыкальности. Пойте для Милила каждый день. Музыка - самое драгоценное, что может создать народ - так поощряйте ее изучение, использование и сохранение всегда и всеми возможными способами. Пробудите любовь к песне у всего народа, у которого можете, и исполняйте ее у походного костра или на тропе. Не прекращайте свои поиски новых мелодий, новых методов и новых инструментов.

Нобэньон (Nobanion)



Лорд Огненная Грива, Король Тварей

Фаэрунский полубог

Символ: Голова льва-самца на зеленом щите

Домашний план: Дом Природы

Мировоззрение: Законное добро

Сфера: королевская семья, львы и кошачьи твари, добрые твари

Прихожане: Друиды, бойцы, лидеры, паладины, рейнджеры, солдаты, преподаватели, велики

Мировоззрение клериков: LG, LN, NG

Домены: Животные, Добро, Закон, Благородство

Одобренное оружие: Голова льва (тяжелая кирка)

Нобэньон (по-ban-уш, но-бэн-юун) излучает и силу, и мягкость. Его рев оглушителен, и когда он хочет проявить всю силу своей личности - его королевское величество подавляюще,

но все же самому крошечному существу, приближающемуся к нему с честными намерениями, комфортно в его присутствии. Лорд Огненная Грива старается вести свой прайд так, чтобы делать то, что благородно и правильно, но он не вынуждает своих преданных следовать этим путем. Он очень хочет, чтобы те, кем он правит, по своей воле выбирали добро вместо зла, действие вместо бездействия и порядок вместо хаоса. Он не командует из тыла и никогда не попросит, чтобы кто-то сделал то, что он желает делать сам, включая отдать жизнь за другого.

Поклонение Нобэньону рассеяно по всему Вилонскому Пределу, Побережью Дракона и Сияющим Равнинам, но Лорда Огненная Грива почитают прежде всего в пределах границ Леса Галтмир, в городе Натлекх и среди вемиков Сияющих Равнин. Кроме его последователей в Натлекхе, последователи Нобэньона строго ранжированы, но не организованы как-то иначе. Прайд Нобэньон играет лидирующую роль во многих общинах, где его почитают. Многие служат доброжелательными монархами, судьями, милицией, констеблями или стражами против зла. Авангард армий, лояльных Нобэньону, как правило, заполняется клериками и крестоносцами Короля-Льва. Другие преподают свои охотничьи или военные навыки молодежи, передавая моральные инструкции и важные традиции и словом, и делом. Среди племен вемиков Сияющих Равнин шаманы Нобэньона - как правило мощные лидеры, уступающие лишь вождю или королю. Они ответственны за выбор того, на каких существ охотиться, благословляют убивание и подтверждают переход молодых членов прайда во взрослую жизнь.

Клерики и друиды Нобэньона молятся о заклинаниях в сумерках, перед ночной охотой. Фестиваль Прайда обычно проводится в течение первой десятидневки Чеса. Это - время шалостей, танцев, ухаживаний, любви и вообще празднование щедрости жизни и ее потенциала. Религиозная вера обещает, что ребенок (или кьюб), зачатый этой ночью, станет правителем церкви (или прайда). Празднование Новорожденных всегда проходит в течение третьей десятидневки Киторна, отмеченное великой охотой или пиром. Эта церемония отмечает рождение (или возрождение - учение церкви несколько неопределенно) Нобэньона, выдающееся положение львов в Вилонском Пределе и важность охоты в регионе. Новорожденные подвергаются Обряду Первой Крови, при котором их правая лапа (или рука) опускается в кровь добычи и благословляется клериком или друидом Нобэньона. Клерики Лорда Огненная Грива часто мультиклассируют как божественные чемпионы, бойцы или паладины. Его друиды часто мультиклассируют как рейнджеры.

История/отношения: Нобэньон - божество-вторженец, пришедшее на Фазрун лишь несколько столетий назад. Он ответственен за вытеснение большинства прихожан Малара из Вилонского Предела, и Чернокровный Пард поклялся отомстить Нобэньону. Король-Лев давно объединен с Льюру, а также с Тиром, Тормом, Милики и другими мягкими божествами природы.

Догма: Охотьтесь только когда голодны, и не убивайте без потребности. Не тратьте ничего впустую, всего должны быть достаточно. Цикл жизни связывает всех живых существ воедино, что и является самой жизнью. Закон джунглей - лишь тот силен, кто выжил, но выживать лучше всего лидером, а не тираном, защищая слабых, а не измываясь над ними. Все существа имеют свои силы на своих назначенных ролях, и надо поощрять их найти их нишу. Из сотрудничества между существами с различающимися силами приходит сила взаимодействия и сообщества - самая сильная сила из всех. Демонстрируя сострадание и терпимость и живя на земле, все живущие существа смогут найти гармонию с природой и друг с другом. Оставаясь истинным для себя и прайда и держась с достоинством и честью, можно заработать уважение равных.

Вемики уменьшают все это до следующего: Выживает лишь сильный. Живите и позвольте жить, если вас не спровоцируют. Защитите прайд и всех его членов, но если ущерб или болезнь свалит кого-либо из них - принесите быстрый и безболезненный конец его страданиям.



Красный Рыцарь (Red Knight)



Леди Стратегии, Грандмастер Доски Копья

Фаэрунский полубог

Символ: Шахматная фигура красный рыцарь со звездами вместо глаз

Домашний план: Отдых Воина

Мировоззрение: Законно нейтральное

Сфера: Стратегия, планирование, тактика

Прихожане: Бойцы, игроки, монахи, стратеги, тактики

Мировоззрения клериков: LE, LG, LN

Домены: Закон, Благородство, Планирование, Война

Одобрённое оружие: "Шахматный Мат" (длинный меч)

Спокойная и логичная в поведении, Красный Рыцарь демонстрирует великое сострадания, хотя она и не страшится послать своих прихожан на смерть, если это необходимо для гарантированного достижения цели плана. Она редко подает голос, и говорят, что она любит хорошие шутки и что у нее хриплый смех. Она ненавидит непостоянное поведение и неблагоприятно смотрит на тех, кто часто перезаключает союзы часто или вообще капризен.

Церковь Красного Рыцаря, известный как Красное Товарищество - ответвление монашеского ордена в пределах иерархии церкви Темпуса, который концентрируется на планировании и стратегии и вышел из тени храма Темпуса лишь начиная со Времени Неприятностей. Члены Красного Товарищества служат в армиях по всему Фаэруну, часто как высокопоставленные командующие элитных команд. Другие - весьма уважаемые инструкторы в военных колледжах. Несколько квартирмейстеров квалифицированы в получении и управлении поставками или установкой и поддержанием линий снабжения на враждебной территории. Немало клериков Красного Рыцаря написали книги по военной стратегии. Будучи не при исполнении служебных обязанностей, клерики Красного Товарищества известны своей любовью к игре. Хотя они избегают игр на шанс, которые требуют скорее улыбки Леди Удачи, чем блистания Красного Рыцаря, клерики веры стремятся постоянно улучшать свои навыки в абстрактных играх всех видов, чтобы иметь возможность вновь бросить вызов развитию мысленных параллелей и новых хитростей и обострить свои способности читать намерения противника.

Клерики Красного Рыцаря молятся о заклиниях ночью, перед отходом ко сну, готовясь к наступающему дню. Помимо соблюдения церковных праздников и важных церемоний церкви Темпуса, духовенство Красного Рыцаря почитает два важных церковных праздника. Отступление ежегодно проводится в день Середины Зимы. Во время этой торжественной церемонии духовенство Красного Рыцаря собирается на продолжающуюся весь день ретроспективу кампаний предыдущего года. Обсуждаются стратегии, анализируются битвы, и накопленные знания объединяются в учение церкви. Гамбит Королевы празднуется в первый день Тарсака. В течение этого фестиваля духовенство Красного Рыцаря проводит день пирования и трюкачества. Весь день продолжаются турниры по шахматам (также известным как доска копия), и победителями турнира получают признание, титул достоинства, продвижение по службе и иногда - драгоценный подарок из арсенала храма. Многие клерики мультиклассируют как божественные чемпионы, бойцы или монахи.

История/отношения: Красный Рыцарь была поднята к божественному статусу Темпусом, как естественный противовес Гарагосу. Она лояльно служит своему покровителю, которого почти считает отцом, и стремится подорвать силы Гарагоса и Цирика. Она тесно сотрудничает с Тормом, имеющим подобные взгляды, и считает Валкура Могучего своим лучшим союзником в морском бою, даже хотя он и несколько ненадежен. Красный Рыцарь держит свое истинное имя в секрете от всех, кроме Лорда Битв, поскольку она понимает, что если бы кто-либо смертный или божественный получит хоть какой-нибудь контроль над ней, он будет посвящен во все заговоры и хитрости правителей всего Фаэруна и божеств со всех планов.

Догма: Войну выигрывает тот, у кого лучше планирование, стратегия и тактика, независимо от очевидной разницы в силах. Любой глупец может вырвать победу из челюстей поражения при помощи удачи. Только мастер-стратег сможет гарантировать длительную победу. Война - ряд битв. Проигрыш битвы - не обязательно проигрыш войны. Разыщите слабости вашего противника и признайте ваши собственные; избегайте сил противника и играйте вашими собственными. Лишь сосредотачивая собственные силы на уязвимости противника, можно одержать победу. Во время войны готовьтесь к миру; в мирное время готовьтесь к войне. Пусть враги вашего врага станут вашими союзниками, и будьте готовы пойти на компромисс. Жизнь - бескрайний ряд стычек со случайными вспышками войн. Будьте готовы - и имейте план на крайний случай.

Саврас (Savras)



Всевидающий, Лорд Предсказания, Тот-у-кого-Третий-Глаз

Фаэрунский полубог

Символ: Хрустальный шар, содержащий множество глаз

Домашний план: Сердце Двеомера

Мировоззрение: Законно нейтральное

Сфера: Предсказание, судьба, правда

Прихожане: Прорицатели, судьи, монахи, искатели правды, заклинатели

Мировоззрения клериков: LE, LG, LN

Домены: Судьба, Знание, Закон, Магия, Заклинание

Одобрённое оружие: Глаз Савраса (кинжал)

Саврас (sav-ras, сэв-рэс) говорит ясными, точными утверждениями и редко говорит то, что слушатель хочет услышать. Он всегда говорит абсолютную правду, и в тех случаях, когда правда

- вопрос перспективы, он показывает все стороны правды. В действиях и поведении Савраса немного сострадания или эмоций, но мудрецы предполагают, что этот на вид бесчувственный фасад - просто фронт для божества, глубоко озабоченного судьбой Фаэруна, но понимающего, что он сам сравнительно беспомощен изменить его судьбу. Саврас почти никогда не теряет своего характера, но когда он делает это, его гнев ужасен. Недавно он расстроился из-за событий, которых не ожидал, и не может понять значения пустоты в своих собственных предсказаниях будущего.

Церковь Савраса мала, но организована. Многие из клериков вовлечены в предсказание будущего или изучение прошлого и взаимодействуют с последствиями, о которых узнают. По потребности духовенство Савраса участвует в расширенных стратегических сессиях, чтобы анализировать значение будущих событий и планировать соответственно. Некоторые из последователей Всевидящего блуждают по Фаэруну, произнося пророчества, в то время как другие стремятся удалиться в уединенные места и стать оракулами. Некоторые используются как говорящие правду и служат в юридических системах различных городов и королевств опытными свидетелями, чиновниками или судьями.

Клерики Савраса начинают и заканчивают дни продленными сессиями мирной медитации, молясь о заклинаниях ночью в предупреждении подходящего дня. Банкет Луны празднуется последователями Савраса как Видение. Этот церковный праздник соблюдается всеми набожными последователями Савраса 24 часами непрерывной медитации. В некоторых храмах медитация происходит в сауне или в паровой ванне, в то время как в других она проходит в дыму ладана. Каждый прихожанин, участвующий в продолжающейся весь день церемонии, вознаграждается видением от Всевидящего. Вознагражденные такими видениями, как ожидается, будут действовать в соответствии с этим полученным знанием или рискуют навлечь на себя гнев Савраса. Многие клерики мультиклассируют как прорицатели или монахи.

История/отношения: Давным-давно Саврас был богом тайных заклинателей Юга, разделившим многое из сферы Азута: маги на службе Мистры. Они вдвоем бились перед Рассветным Катаклизмом, и Саврас пал, хотя его церковь заявляет, что он сделал это преднамеренно, предсказав будущее. Азут стал единственным божеством волшебников, и сущность Всевидящего была заточена в посохе, сделанном Азут. Недавно Азут освободил Савраса, вытянув из него присягу, хотя Саврас и обижается на свое положение. Он в значительной степени безразличен к действиям Велшаруна и тратит большую часть своих усилий на разоблачение лжи Цирика. Всевидящий, похоже, не удивлен последними действиями Шар, и с горечью выступает против использования Теневого Плетения для разрушения эффективности его предсказаний.

Догма: Слепота смертных - происхождение всех безумий. Ищите правду во всем, в великом и в малом, и ничего не скрывайте. Говорите только правду, во лжи и увеливании, даже во благо - все корни горя. Не парализуйтесь нерешительностью, но не предпринимайте действий, не проанализировав их значение. Поспешные действия и решения редко оказываются более выгодными, чем хорошо продуманные стратегии, которые могут быть пересмотрены по мере необходимости. Смертные, использующие лишь два обычных глаза, по существу слепы. Саврас обеспечивает третьим благословенным глазом, позволяя и предвидение, и предусмотрительность, чтобы смертные могли получить доступ к всеведению богов. Это не неправильно - использовать знание, которое дает Саврас, в помощь вам и вашей церкви, но остерегайтесь использовать его для содействия целям других, поскольку часть задумок может быть скрыта. Ищите скрытый повод, прежде чем действовать, и урон не поразит царство, в котором Вы живете, при вашей смертной жизни.

Шапесс (Sharess)

Танцующая Леди, Мать Кошек

Фаэрунский полубог

Символ: Женские губы

Домашний план: Светлые Воды

Мировоззрение: Хаотическое добро

Сфера: Гедонизм, чувственность, фестхоллы, кошки

Прихожане: Барды, гедонисты, сенсуалисты

Мировоззрения клериков: CG, CN, NG



Домены: Хаос, Зачарование, Добро, Путешествие, Обман

Одобренное оружие: Лапа великой кошки (наруч-коготь)

Шапесс (*shah-gress, шах-ресс*) - ослепительно красивая богиня, конкурирующая лишь с Суни. Ее голос похож на хриплое мурлыканье и дает слушателю чувство, что гладит самый мягкий мех или бархат, когда она говорит. Она - непостоянное, легкомысленное божество, не дающее никому подойти слишком близко к ее истинному духу. Она имеет преднамеренную независимость и ищущий удовольствий характер, обычный для кошачьих - постоянно прихорашивается и ухаживает за своей внешностью. Она часто изображается (особенно в Малхоранде, где она известна как Баст) как чувственная человеческая женщина с кошачьей головой. Шапесс любит играть с красивыми смертными, и она не может сопротивляться небрежному флирту с любимым, с кем столкнется. Однако, когда ее пыл охладевает и ее страсть пресыщена, Шапесс легко отвлекается и быстро уходит к новым удовольствиям. Она крайне ненавидит змей.

Церковь Шапесс организована небрежно, хотя ее члены часто работают и играют вместе. Духовенство Шапесс часто управляет фестхоллами в больших городах или само служит декадентским правителям. Эти фестхоллы угождают всем чувствам и включают фантастические пиры, небесные ванны и массажи и любые другие удовольствия, которые можно только вообразить. Богатые фестхоллы часто нанимают одного-двух шапессан среднего уровня, а некоторые шапессаны блуждают по сельской местности с благословения Шапесс, ища новые приятные сенсации, которые они смогут добавить к своему репертуару.

Клерики Шапесс молятся о заклинаниях в сумерках, когда начинает манить ночь. Церковь Шапесс отмечает, возможно, больше фестивалей, чем любая другая вера Фаэруна. Они все вместе известны как Бесконечная Пирушка Жизни. Ежедневный восход и закат солнца, ежегодный ход сезонов, появление полной луны и почти любой другой случай - причина для празднования и дикой пирушки, на которую всегда приглашаются общие народные массы. Каждый такой фестиваль имеет несколько диковинных названий, и все время добавляются новые фестивали, по мере того, как старые забываются. Однако, канун Разгара Лета - несомненно, время самой большой радости среди преданных Шапесс и случай для самого чрезвычайного преследования безграничных удовольствий. Многие из клериков мультиклассируют как барды.

История/отношения: Баст была малхорандским божеством, служившим покровительницей кошек и лейтенантом Анура в вечной борьбе против Сета. На высоте второй империи Малхоранда, когда было популярно много культов тварей, Баст поглотила сферу Фелидэй, божества культа кошачьих, чувственных удовольствий и кочевников. Пораженная охотой к перемене мест, Баст путешествовала по Фаэруну, оставляя по своим следам многочисленные культы, многие из которых знали ее как Шаресс. В конечном счете Шаресс начала экспериментировать с более темной стороной удовольствия и попала под влияние Шар. Она была бы, несомненно, полностью поглощена Темной Богиней, если бы Суни не освободила ее в течение Времени Неприятностей. Начиная с того времени Шаресс восстановила свои дружеские связи с Ануром, Ханали Селанил, Ллирой, Милилом, Нобэньоном, Селунэ и Суни. Теперь она работает, чтобы противостоять злу Сета, Шар и Ловиатар, да и Шар никогда не забыла, что Шаресс избежала ее хватки.

Догма: Жизнь надо прожить по полной, с декадентской чувственностью и для Вас, и для остальных. То, что хорошо - радостно, и то, что радостно - хорошо. Удовольствие следует искать при каждой возможности, и жизнь должна быть прожита как одна бесконечная пирушка. Распространяйте щедрость Шаресс, чтобы все могли участвовать в бесконечной пирушке жизни, и несите радость всем, кто испытывает боль. Бесконечный опыт ждет исследующих, так что и пробуйте новое, и смакуйте старое.

Шиаллиа (Shiallia)



Балерина на Полянах, Дочь Высокого Леса, Леди Лесов

Фаэрунский полубог

Символ: Золотой желудь

Домашний план: Дом Природы

Мировоззрение: Нейтральное добро

Сфера: Лесные поляны, изобилие лесов, рост, Высокий Лес, Лес Невервинтер

Прихожане: Друзиды, фермеры, лесники, садовники, свадебные пары

Мировоззрения клериков: CG, LG, NG

Домены: Животные, Добро, Растения, Возобновление

Одобренное оружие: "Друг Леса" (четвертной посох)

Шиаллиа (shee-al-lee-ah, шии-эл-лии-а) привлекательная и земная, восхищающаяся танцем и шалостями в лесу и игрой с существами лесистой местности, когда она не тянется к их нуждам. У нее низкий, хриплый голос, и она любит парировать в беседе умными (и часто грубыми) возражениями. Кажется, что время от времени она ведет себя подобно сатире, но у нее есть более таинственные качества и невысказанные глубины, которые сатир нашел бы просто непостижимыми. Она отчаянно защищает то, что должна, но позволяет вопросам, которые лежат вне ее области, проходить без споров, так как они не привлекают ее саму, если ей не приказывают действовать Милики или Силванус.

Церковь Шиаллиа организована небрежно, почти не имея формальной иерархии. Последователи Шиаллиа - мужья природы, проводящие свои дни в посадке и уходе за растениями, призывающие погоду и помогающие больным и поврежденным. Они не ориентированы полностью на существ леса, хотя это и главное для них, и они расширяют свою философию и одобрение также и на незлых гуманоидов, входящих в леса или живущих в них. Духовенство Шиаллиа иногда известно как Безмолвные Помощники, и рассказывают, как они присматривают за потерявшимися детьми и глупцами, блуждающими в пределах Высокого Леса, не сознавая грозящих им опасностей.

Клерики и друиды Шиаллиа молятся о заклинаниях всякий раз, когда луна выше всего в небе, поскольку луна управляет репродуктивным циклом. Дни, которые отмечают прохождение сезонов - самые важные для последователей Шиаллиа. В частности, Зеленотравье и Высокая Жатва отмечают как праздник рождения и осуществления соответственно. На всех церковных праздниках (включая Середину Зимы, Разгар Лета и Банкет Луны) преданные приглашают всех дружественных существ кутить с ними на пиру, в пении и в танцах. Свадьбы в смену сезонов приветствуются и даже выпрашиваются, и последователи Шиаллиа всегда оживляют такие случаи таким количеством магии Зачарования фейри и романтики, сколько могут собирать, создавая атмосферу фантазии под звездами. Поэтому многие из не-прихожан назначают даты своих свадеб на церковные праздники Шиаллиа в надежде получить ее благословление и гостеприимств. Ее духовенство нечасто мультиклассирует.

История/отношения: Говорят, что Шиаллиа - сестра Привидения Дерева (коллективный дух Высокого Леса и одна из тварей-тотемов Утгара) и дочь Тапанна Бессмертного, Лорда Корредов (сатиropодобных существ). Она служит Милики наряду с Льюру и Гвейроном Буреветром, и через нее - Силванусу. Шиаллиа также объединена с Чонти и Эльдат. Она выступает против тех, кто стремится уничтожить то, что она защищает: Аурил, Малар, Талона и Талос.

Догма: Единственная истинная цель любого живого существа - порождение. Природа диктует форму мира, к счастью или к несчастью, так что единственное беспокойство обитающих в ней существ - выживание. Смерти не стоит бояться, поскольку она - часть естественного цикла жизни, но жизнь, особенно рождение новой жизни, должна поощряться и лелеяться всякий раз, всегда и везде, где это возможно.



Сиаморф (Siamorphe)

Божественное Право

Фаэрунский полубог

Символ: Серебряная чаша с золотым солнцем сбоку

Домашний план: Дом Триады

Мировоззрение: Законно нейтральное

Сфера: Знать, законное правление знати, человеческая королевская семья

Прихожане: Лидеры, мастера знаний, знать, унаследовавшие богатство или статус

Мировоззрения клериков: LE, LG, LN

Домены: Знание, Закон, Благородство, Планирование

Одобренное оружие: "Мощь Знати" [скипетр] (легкая булава)

Сиаморф (*sigh-a-morf*, *сай-э-морф*) добра и тиха с индивидуумами, но тверда и харизматична, имея дело с большими группами. Ее мягкий голос имеет оттенок великой мудрости, но она не высказывает аргументов, отдавая приказы. Ей приятно думать о своих обязанностях как о части крепкого скелета непрерывности в правительстве инфраструктуры знати, чтобы государство могло расти и развиваться должным образом под лидерством королевского правителя.

Церкви Сиаморф строго упорядочены, но малы, ограниченные прежде всего знатью Уотердипа и Тетира. Клерики Сиаморф, как ожидается, будут служить советниками и консилорами благородных правителей, если они не из знатного рода, и правителями, если они благородного рождения. Приставленный правителю благородного рождения, который не держат себя соответственно или не подходит для задач и обязанностей правления, клерик Сиаморф должен либо стремиться исправить недостатки этого правителя рекомендациями и обучением, либо разработать, какой правитель будет более пригоден. Практически, многие из Отпрысков Сиаморф проводят свои дни, осуществляя контроль над различными консультативными советами, исследуя генеалогию и историю благородных семейств, координируя церемонии введения в должность и определяя, кто будет следующим в линии различных титулов. Те Отпрыски Сиаморф, которые приняли близко к сердцу сообщение Сиаморф об ответственности перед простым народом, проводят свои дни в служении народу, обеспечивая советы, вынося решение в спорах, давая указания лишенному лидеров народу и проповедуя права и обязанности знати и обывателей.

Клерики Сиаморф молятся о заклинаниях в полдень, когда Чаша Сиаморф (то есть солнце) стоит в зените. Церковь Сиаморфа через некоторое время утратила многие из своих древних церемоний и традиций, и клерики веры медленно вновь обнаруживают их, часто исследуя древние замки, в которых смертные потомки или древнее духовенство Сиаморф или ее предшественников служили различным забытым правителям. Религиозные служения - обычно простые собрания знати, обсуждающей социальный порядок и текущие трудности в управлении массами. Имя Сиаморф призывается в начале и по окончании таких служений с короткой молитвой. Духовенство Сиаморф выработало много уникальных церемоний для различных благородных семейств Уотердипа. К ярости знати, церемониальное крещение новорожденного наследника под контролем Отпрыска Сиаморф может стоить целых 10,000 gr. В Уотердипе у Сиаморф есть церковный праздник в Морском Округе и в Северном Округе, где знать занимает Прогулку Героев и Сад Героев, дорогу от Улицы Черепов и все от Улицы Взглядов до Улицы Поющего Дельфина, и проводит огромный фестиваль. Известная как Божественное Зрелище, эта феешенебельная пирушка всегда проводится в течение лета, но дата изменяется согласно Воле Сиаморф (и, как заявляют некоторые критики, согласно текущему социальному календарю года). Знать Уотердипа одевается в архаичные костюмы и блуждает по области, бросая обывателям монеты (обычно медные или серебряные), приветствуя друг друга полными титулами и говоря высокостилизованной, неестественной речью, которая уже столетиями не используется. Некоторые из клериков мультиклассируют как мастера знаний.

История/отношения: Нынешнее воплощение Сиаморф - одно из длинной линии божеств, последнее из которых было мужчиной. Сиаморф не имеет никаких союзников среди богов, но выступает против тирании и коррупции богов типа Бэйна, Цирика и Горгота. Это оставляет ее в уязвимом положении, и она должна быть осторожна в открытой поддержке каких-либо действий против них.

Догма: Знать - законные правители большей части человечества, при условии, что они справляются с задачами и обязанностями правления. Знать имеет моральное обязательство управлять лучшим способом из возможных для своего народа, даже если их обязательства противоречат их личным желаниям.

Потомки благородных родословных унаследуют свою харизму и потенциал мудрости от своих благородных предков. Благосостояние их семейства обеспечивает их достаточным временем досуга, которое должным образом следует организовать для правления. Регулярное наследование благородных титулов со строгими правилами наследования уменьшает потенциал для борьбы между конкурирующими претендентами на лидерство. Сильный благородный класс, который заботится об обывателях на Фаэруне и следит за их интересами - самая устойчивая и справедливая форма правительства.



Талона (Talona)



Леди Яда, Хозяйка Болезни, Мать Всех Чум

Меньшее Фазрунское божество

Символ: Три слезинки янтаря на пурпурном треугольнике

Домашний план: Пустоты Гибели и Отчаяния

Мировоззрение: Хаотическое зло

Сфера: Болезнь, яд

Прихожане: Убийцы, друиды, целители, жулики, страдающие от болезни и недомогания

Мировоззрения клериков: SE, CN, NE

Домены: Хаос, Разрушение, Зло, Страдание

Одобренное оружие: Скабрезная рука (невооруженный удар)

Талона (tah-low-nah, тэх-лоу-нэх) часто изображается в религиозных текстах как увядающая старая карга с травмированным, татуированным лицом. Там, где она проходит, за ней следуют неудача и смерть. У нее личность раздражительного, жадного ребенка, пойманного в теле некогда красивой женщины, ныне травмированной ужасающей болезнью и разоренной ходом веков. Она то требует внимания любой ценой, словно маленький ребенок, то отстраняется, словно раненый, отвергнутый своей любовью.

Церковь Талоны организована в строгую иерархию, но кишит фракциями и сектами. Кроме продажи ядов, противоядий и лекарств, талониты путешествуют по Фазруну настолько возможно спокойно, постоянно разыскивая новые болезни и несчастья и распространяя слухи для улучшения репутации Талоны. В их повседневном поведении талонитов, похоже, мотивируют поиски уважения: уважения, которое должно воздаваться Талоне за ее потенциально разрушительные способности, а им - как ее представителям на Фазруне. В течение своей карьеры клерики Талоны работают с магией и изучают, как строить свою персональную невосприимчивость к различным ядам и болезням. Защищенные таким образом, они общаются с больными, служат дегустаторами продовольствия у параноидальных правителей, богатых торговцев и знати, и хоронят тех, кто умер от болезней. Всякий раз, когда царство или город-государство по какой-либо причине вышвыривает талонита, клерики Талоны работают, чтобы устроить в этом месте чуму как "цену Талоны" в ответ за такое оскорбление. Ходят слухи, что некоторые недобросовестные талониты иногда выбирали богатый народ целью для болезни, чтобы богатство и владения могли быть захвачены церковью после смерти этих богатых владельцев, а законных наследников и претендентов держали на расстоянии угрозами заражения болезнью.

Клерики и друиды Талоны молятся о заклинаниях вечером, хотя они возносят молитвы богине трижды в день. Фестивали проводятся каждые 12 дней и открыты для неприверженцев, где таких посетителей поощряют просить и давать подношения Талоне, чтобы спасти себя или любимых от смерти, болезни, недомогания и т.п.. Длинная симфония раскатистого барабанного боя, пения глубокими голосами и музыки глоров, шаумов и зулкунов в течение дня объявляют о силе и почете Талоны. Более молодые члены церкви в течение фестиваля деловито продают яды (конечно же, для выведения паразитов), противоядия и лекарства, помогают старшему духовенству, которое диагностирует состояния (обычно с огромной точностью), и предписывают лечение в обмен на жесткую плату. Ежегодно на фестивале, попадающем ближе всего к Высокой Жатве, инициированные веры формально вводятся в духовенство. Страшущие частные церемонии, включающие ритуальное рубцевание и священные татуировки, отмечают это повышение. Многие клерики и друиды мультиклассируют как убийцы, божественные ученики или жулики.

История/отношения: Талона - одно из Темных Божеств, служившая Баалу наряду с Ловиатар, которую она ненавидит за ее жестокий подражания. Так как Баал погиб в течение Времени Неприятностей, и Ловиатар, и Талона медленно попали под влияние Шар. Однако, возвращение Бэйна, стоявшего выше Баала, предвещает конфликт лояльности обеих меньших богинь. С намеком ревности и горечи Талона ненавидит таких доброжелательных божеств, как Чонти, Милики, Силванус, Суни, Ллиира, Келемвор, Тир и Шиаллиа.

Догма: Позвольте боли быть, поскольку удовольствие жизни и смерти - в балансе, но смерть мощнее, и ей следует воздать надлежащее уважение и почитание. Смерть - истинная сила, великий уравниватель и урок, который ждет всех. Если она падет на вас с ударом кинжала - да будет так. Мать Всех Чум работает с вами изнутри, и слабость и утрата - ее сила. Дыхание Талоны всегда и навсегда с Вами, во что бы Вы не верили и кому бы Вы не служили. Позвольте всем живым существам изучить отношение Талоны и воздать ей должное товарами и пылким поклонением. Если они делают это - ходатайствуйте о них, чтобы воля Талоны не потребовала их - на этот раз. Идите и работайте во имя Талоны, и пусть ваши дела будут тонкими или захватывающими, но главное - известными как воля Хозяйки Болезни.



Тиамат (Tiamat)

Драконья Королева, Немезида Богов, Темная Леди

Меньшее Фаэрунское божество

Символ: Пятиглавый дракон

Домашний план: Гелиополис

Мировоззрение: Законное зло

Сфера: Злые драконы, злые рептилии, жадность, Чессента

Прихожане: Цветные драконы, Култ Дракона, злые драконы, злые рептилии, бойцы, колдуны, воры, вандалы

Мировоззрения клериков: LE, LN, NE

Домены: Зло, Закон, Чешуйчатые, Тирания

Одобренное оружие: Голова дракона (тяжелая кирка)



Тиамат (*tee-a-maht*, *миу-э-махт*) - жадная, тщеславная и высокомерная богиня, реализовывающая все силы своего цветного потомства, но немногие из его слабостей. Она полностью сосредоточена на приобретении персональной силы и богатства и рассматривает смертных как несчастных заложников в ее борьбе с другими божествами. Когда необходимо, она может быть очаровательной и волшебной, но ее корыстный, злой рептилианский характер очевиден для тех, кто на нее взглянет.

Церковь Тиамат сформирована строгой иерархией рангов и титулов. Клерики Тиамат прежде всего заняты двумя задачами - приобретением постоянно увеличивающегося запаса богатств для веры и саботажем вер других божеств. В результате они занимают большинство своих часов бодрствования бесконечным рядом воровства, убийств, вандализма и поджогов. В Унтере и Чессенте они прежде всего обеспокоены захватом такой силы, насколько это возможно, в то время как в западном Фаэруне агенты культа сосредоточены при проникновении и ниспровержении Культа Дракона.

Клерики Тиамат молятся о заклинаниях в сумерках, в надежде, что она вернет солнце следующим утром, как часть ритуала, известного как Десятина. Десятина требует маленького подношения, как правило - нескольких золотых монет или маленького драгоценного камня, которые скрываются в сложенных лодочкой ладонях клерика во время молитвы, а потом захораниваются. Духовенство Тиамат также исполняет многочисленные другие ежедневные церемонии из уважения к своей возлюбленной. Обряд Уважения - сложный ритуал поклонов и успокоения, который должен исполняться при приближении к любому отродью Драконьей Королевы. Эта церемония не обеспечивает никакой ритуальной защиты от ярости дракона, но неудача исполнения церемонии в строгом совершенстве гарантированно вызывает ярость великой рептилии. В Унтере Темные Чешуйчатые объявили день первого полнолуния после Разгара Лета

церковным праздником, посвященным Темной Леди. Известный как Фестиваль Мести, этот день отмечает поражение Джилгима Тиамат, Немезидой Богов. В Унталассе день отмечается общей анархией, беспорядками и широкими погромами, подстрекаемыми духовенством и преданными и акцентированными на завершение давно кипящей мести. В это время клерики малхорандского и фаэрунского пантеонов стремятся сдержать грабежи и разрушения, но видные должностные лица должны остерегаться многочисленных попыток убийств, исполняемых прихожанами Тиамат. Многие из клериков мультиклассируют как божественные ученики, бойцы, колдуны или (если связаны с Культom Дракона) носящие пурпур (см. Главу 4).

История/отношения: Тиамат - божество-вторженец, пришедшее на Фаэрун вместе с остальной частью унтерского пантеона. Ее битвы с этими божествами в Унтере легендарны, и Немезиду Богов обвиняют во всех бедах Унтера. В результате ее маленький культ выжил вместе с выжившими унтерскими богами и становился все более и более тираническим, и в конечном счете она восстановила достаточно сил, чтобы уничтожить Джилгима в течение Времени Неприятностей. Ее противники включают Бэйна и Илматер, и у нее нет никаких известных союзников.

Догма: Конкурирующие божества всех кредо из всех пантеонов - неотъемлемо тиранические. Они ищут только силу, любой ценой, несмотря на их сладкие слова. Драконья Королева всего лишь достаточно мощна, чтобы бросить вызов богам и свергнуть их деспотичное правление, как демонстрирует ниспровержение ей других унтерских божеств. Неустанно работайте в ожидании дня, когда Тиамат изгонит богов с Фаэруна и объединит мир под своим правлением. Ради этой цели следуйте ее командам без сомнений и жертвуйте собой на ее службе. Свержение богов требует силы, и сила приобретается через накопление богатства и магии. Сила требует уважения. Цветные драконы повсюду должны уважаться как отродье Драконьей Королевы, и им следует воздавать должное. Когда Тиамат займет свой трон, ее драконьи дети будут служить ей как герцоги, а ее духовенство - как их смертные вассалы.

Убтао (Ubtao)

Создатель Чалта, Основатель Мезро, Отец Динозавров

Великое Фаэрунское божество

Символ: Лабиринт

Домашний план: Дом Природы

Мировоззрение: Нейтральное

Сфера: Созидание, джунгли, Чалт, чалтане, динозавры

Прихожане: Адепты, чалтане, друиды, жители джунглей, рейнджеры

Мировоззрения клериков: CN, N, NE, NG, LN

Домены: Планирование, Растения, Защита, Чешуйчатые

Одобренное оружие: Голова тиранозавра (тяжелая кирка)



Убтао (*oob-tay-oh*, *уб-тэй-о*) - божество-покровитель Чалта, бесконечно спокойное и редко эмоциональное. Отец Динозавров поддерживает ошутимое эмоциональное расстояние и от смертных, и от других божеств, и он, кажется, стоит в стороне от ежедневных событий мира и дел своих последователей.

Только во Время Неприятностей он проявил признаки возобновленного интереса к делам последователей. Многие духи джунглей, почитаемые в Чалте - аспекты Убтао.

Церковь Убтао раздроблена по трем полностью независимым сектам, основанных в Джунглях Чалта среди различных кланов людей. Идущих по Лабиринту, которых можно найти только среди жителей города Мезро, заботятся об общем духовном благосостоянии клана, пытаясь готовить преданных к походу по лабиринту жизни. Они преподают детям и взрослым историю и знания о чалтских народах, обеспечивают советы по важным решениям жизни, типа брака, пытаются решать споры между кланами и внутри кланов и помогают преподавать и поддерживать законы Мезро. Лорды Духов, основанные вне города, стремятся сгладить проход своего клана через полный духов мир. Они живут, чтобы уберечь клан от оскорбления древнего предка или элементного божества пропуском ритуала или жертвоприношения. Они могут также добыть милость и знания у капризных и ревнивых духов. Друиды Джунглей пытаются заставить рассеянные кланы научиться лучше всего вписываться в паутину жизни джунглей. Они часто играют роли целителей клана, а также накапливают и передают знания о животных, их поведении (включая таковое динозавров) и растениях. Друиды Джунглей часто тренируют немногих домашних животных, которых держат люди.

Клерики и друиды Убтао молятся о заклинаниях в полдень, когда величие Убтао висит над всем Чалтом. Большинство коренных людей считают себя религиозными, хотя они демонстрируют это способами, изумляющими путешественников из других частей Фаэруна. У них, по-видимому, множество священных церемоний и церковных праздников, многие из их которых относятся к ушедшим предкам, времени года, местоположению, сбору народа для охоты, передвижению или необходимости исполнить некие действия, типа охоты на некоторое животное или захоронения мертвых. Когда их маленькие подвижные каменные алтари не используются для этих церемоний, они обращаются с ними так же, как и с простыми скалами. Идущие по Лабиринту - обычно клерики, в то время как Лорды Духов - обычно адепты. Друиды Джунглей - друиды. Многие из духовенства мультиклассируют как рейнджеры.

История/отношения: Давным-давно Убтао согласился стоять на страже на Пиках Пламени в ожидании дня, когда выскользнет Дендар Ночная Змея и придет конец света. Взамен другие боги предоставили ему доминион над Чалтом и согласились никогда не расширять свои доминионы во владения Убтао. Через какое-то время сущность Убтао начала фрагментироваться на многочисленных духов природы, одним из которых была теневая сущность по имени Эшоудау. Шар недавно поглотила Эшоудау, и ее деятельность могла бы отметить конец соглашения, заключенного с Убтао, с непредвиденными результатами. Единственный союзник Убтао - Тард Харр. Аналогично, главный противник Убтао (помимо Эшоудау) - Ссет, аспект Сета, действующий как божество юань-ти.

Догма: Убтао использует джунгли как испытание для своих народов, устроив им лабиринт, чтобы они прошли по своему пути к небесной загробной жизни. Изучите лабиринт, который представляет собой ваша жизнь, поскольку Вы должны знать его, когда Вы встретитесь с Убтао в загробной жизни. Поймите ваше место в джунглях, представленных вашим лабиринтом. Уважайте динозавров, поскольку они - Дети Убтао, агенты его воли и дары его щедрости.

Улуту (Ulutiu)



Лорд во Льду, Вечный Спящий, Отец Рода Гигантов

Дремлющий полубог

Символ: Ожерелье из синих и белых ледяных кристаллов

Домашний план: Астральный

Мировоззрение: Законно нейтральное

Сфера: Ледники, полярная среда, арктические обитатели

Прихожане: Арктические обитатели, друиды, историки, лидеры, преподаватели, рейнджеры

Мировоззрения клериков: LE, LG, LN

Домены: Животные, Закон, Океан, Защита, Сила

Одобренное оружие: "Гарпун Холодного Моря" (длинное копьё или короткое копьё)

Улуту (oo-loo-tee-oo, уу-луу-тии-уу) - давно неподвижное божество, добровольно прошедшее вечность в дремоте, плывя в Астральном Планах рядом с мертвой богиней гигантов, известной как Отиа. Улуту достаточно жив, чтобы продолжать предоставлять заклинания своим немногим последователям, рассеянными по северным арктическим пустошам Фаэруна. Вечный Спящий выказывает немного интереса к Фаэруну начиная с упадка Отиа. Если бы можно было найти путь реанимировать Отиа, он, вероятно, вернулся бы на Фаэрун (и быстро вступил бы в конфликт с Аурил и Амберли), но в настоящее время он, похоже, доволен отдыхом в вечном сне, предоставляя заклинанию и защиту лишь немногим из выносливого народа, выживающим в его любимой окружающей среде и уважающим его имя.

Церковь Улуту локальна, с небольшими связями между деревнями. В области Великого Ледника клерики и друиды служат деспотичными правителями деревень. Они управляют резкими, даже жестокими указами, но редко мотивируют их личными интересами. Сельские жители полагают, что духовенство Улуту получает указания от Лорда во Льду, и в результате их общество надлежащим образом уравновешено. Среди Ледяных Охотников Дикой Границы духовенство Улуту также служит лидерами сообщества, но они управляют скорее в соответствии с согласием, чем указами. Общество Ледяных Охотников более открыто для контактов с посторонними (похода) и менее стратифицировано в своих социальных классах, чем общество Великого Ледника. Духовенство Улуту - лидеры, преподаватели, хранители истории и мудрости и защитники своего народа. Они учат детей своих кланов, вводят молодежь во взрослую жизнь и передают и традиции клана, и практические знания о выживании.

Клерики и друиды Улуту безмолвно молятся о заклинаниях в полдень, прикрывая свои глаза руками и обращая головы к небу, и подобно молятся на рассвете и на закате. Народ Великого Ледника следует специальному набору указов, называемых каиурит, которые изменяются от деревни к деревни и меняются из года в год, определенные из фрагментов снов Улуту опытным духовенством. Ледяные Охотники отказались от практики соблюдения каиурит, но практикуют длящийся весь год ритуал, известный как каитотем, при котором они захватывают животное-тотем и выращивают его в течение года, а затем выпускают в дикую местность, чтобы оно стало служителем духа тотема. Многие клерики и друиды мультиклассируют как рейнджеры.

История/отношения: Отия была матерью гигантских рас Фаэруна и женой Аннама, отца истинных гигантских рас. У нее были дети от Улутиу, и когда это обнаружилось, он добровольно сослал себя в обмен на обещание Аннама пощадить его жену. Он погрузился в Холодный Океан со своим ледяным ожерельем, заставив его замерзнуть в Великий Ледник. Отия планировала воссоединиться с Улутиу, но была убита одним из своих сыновей, который не мог риснуть забраться на Великий Ледник, пока его мать была жива. У него нет никаких союзников или врагов.

Догма: Никакая персона не стоит выше другой, за исключением клериков Улутиу, которые являются его представителями в этом мире и поставлены на лидирующие позиции, чтобы передать его мудрость его народу. Поскольку животные разделяют те же самые эмоции, мысли и мораль, что и народ (но выражают их иначе), их следует уважать, чтобы избежать гнева Улутиу.

Сельские жители Великого Ледника также полагают, что магия из любого источника, кроме Улутиу, богохульна и что практикования ее нужно избегать.

Валкур (Valkur)



Могучий, Капитан Волн

Фаэрунский полубог

Символ: Облако с тремя разрядами молнии на щите

Домашний план: Отдых Воина

Мировоззрение: Хаотическое добро

Сфера: Моряки, корабли, благоприятные ветры, военно-морской бой

Прихожане: Бойцы, жулики, моряки

Мировоззрения клериков: CG, CN, NG

Домены: Воздух, Хаос, Добро, Океан, Защита

Одобренное оружие: "Абордажная сабля Капитана" (абордажная сабля)

Валкур (val-*kurr*, вэл-кёрр) может вести корабль и управлять парусами в любых условиях, и он никогда не уходит от испытаний. Его капризы столь же подвижны, как погода, но он всегда невероятно лоялен к своей команде. Он обычно весьма удачлив, потрясая в воздухе кулаком, и у него громкий, утробный смех. Валкур никогда не держит недовольства, но когда он возмущен, его голос потрескивает подобно раскатистому грому. Валкур воплощает смелого морского капитана, способного провести свой корабль через что-угодно, что могут выпустить Божества Ярости.

Церковь Валкура организована свободно, и члены духовенства собираются вместе для поклонения, только когда одновременно служат на одном и том же корабле или в порту. Некоторые клерики Валкура - капитаны парусных судов, бороздящих Побережье Меча или Море Упавших Звезд. Большинство их служит офицерами на том или ином корабле. Некоторые из клериков Валкура служат на пиратских кораблях, но большинство их любит служить родине в качестве каперов. Находясь в порту, клерики Валкура обеспечивают заботу и небольшую денежную поддержку морякам в неудачном положении и семействам, главный кормилец которых был потерян в море. Другие клерики управляют верфями или флотами торговых кораблей. Клерики Валкура также любят способствовать (хоть полностью и не поддерживая) морским исследованиям и дальним торговым экспедициям ради вызовов и возможностей, которые они предоставляют.

Клерики Валкура молятся о заклинаниях на рассвете, всякий раз, когда подует первый бриз. Церковь Валкура отмечает в году только один церковный праздник: Разбивание всегда проводится ранней весной, но точная дата изменяется из года в год. Фестиваль проводится в ознаменование окончания зимы и начала сезона навигации на Севере и празднуется даже на Юге, где зимний лед не блокирует и не беспокоит океанские путешественники. Валкур, как считают, ежегодно сообщает своим Высоким Капитанам точную дату фестиваля, и часто он варьируется от города к городу. Разбивание отмечается разворачиванием множества новых парусов по всем портовым районам прибрежных городов и крещением по крайней мере одного нового корабля, который затем уходит в первый рейс, укомплектованный экипажем из духовенства Валкура. Духовенство Валкура в ходе своих обязанностей регулярно исполняет более дюжины отдельных церемоний. Большинство этих ритуалов связано с кораблями и рейсами, помимо прочих включая церемонии крещения кораблей, уход в плавание, достижение нового порта и возвращение в домашний порт. Многие клерики мультиклассируют как божественные чемпионы, бойцы или жулики.

История/отношения: Валкур - присягнувший противник Божеств Ярости и смотрит на Селунэ, ведущую его по океанам и морям Фаэруна. Он, возможно, некогда был морским капитаном из Минтарна, посмеявшимся бросить вызов Амберли и выигравшим. Красный Рыцарь и через нее Темпус стараются убедить Валкура сильнее заинтересоваться военно-морскими конфликтами, но он чувствует, что его первичная обязанность - защита моряков.

Догма: Нет ничего более бодрящего, чем бросить вызов стихиям. Чувство ветра и водяной пыли на лице и качающаяся палуба под ногами - величайшие чувства в мире. Если человечество собирается расширить свои пределы, смелые мужчины и женщины должны бросить вызов разногласиям и посметь сделать невозможное. Острые ощущения исследований приятнее, чем вино или ром. Риск есть всегда, но без риска жизнь пуста. Жизнь должна быть прожита, и к черту последствия! Полагайтесь сначала на помощников, потом на корабль, а затем на Валкура, защищающего всех моряков. Полагайтесь не на руку Валкура, которая может вытащить Вас из трудностей, поскольку это приведет к недостатку вызова для вас и не даст вам расти. Скорее, Валкур активно помогает решению проблем, помогая срабатывать планам.



Велшарун (Velsharoon)

Превозносимый, Архимаг Некромании, Лорд Покинутого Склепа

Фаэрунский полубог

Символ: Коронованный смеющийся череп лица на твердом черном шестиугольнике

Домашний план: Сердце Двоемера

Мировоззрение: Нейтральное зло

Сфера: Некромания, некроманты, злые личи, неслерть

Прихожане: Личи, некроманты, ищущие бессмертия через несмерть, Культ Дракона

Мировоззрения клериков: CN, LN, LE

Домены: Смерть, Зло, Магия, Несмерть

Одобренное оружие: "Черепопосох Некроманта" (четвертной посох)

Велшарун (*vel-shah-roon*, *вел-шах-руун*) - тщеславное, эгоистичное, мелкое, но очень осторожное божество, поглощаемое мстостью, одержимое экспериментированием на живых и мертвых и не заботящееся о судьбах меньших существ. Во многом он продолжает действовать подобно смертному, которым недавно был, хотя и имея в своем распоряжении большую силу, чем прежде.

Церковь Велшаруна нова, и иерархия существует лишь в пределах отдельных храмов. Многие из клериков Велшаруна проводят свои дни в некромантском исследовании, ища понимания и расширяя коллективное знание веры о жизни, смерти и несмерти. Большинство создали сотни слуг-нежити, некоторые из которых уникальны. Когда создание нежити послужило их целям, эти самоувлеченные исследователи часто клеймят символ своего божества на его груди и затем приказывают ему беспорядочно блуждать по Фаэруну. Другие клерики Велшаруна заняты действиями "поддержки" веры - разграблением кладбищ, бальзамированием или обучением. Некоторые из более доброжелательных клериков низкого уровня иногда излечивают незначительные беды народных масс для привлечения финансирования или мирских припасов к церкви и для облегчения сбора информации о ее врагах.

Клерики Велшаруна молятся о заклинаниях в полночь, когда секреты ночи раскрываются лучше всего. Для относительно молодой веры духовенство Велшаруна быстро основало большое количество церковных праздников и ритуалов. Вера, однако, должна все же быть соединена твердым кредо, и широко варьирующиеся ритуалы можно найти не только в различных храмах, но также и в пределах отдельных храмов. Два ритуала стали распространены достаточно широко. Связывание Склепа и Договор Постоянства - два ритуала,

исполняемые мощными клериками, позволяющие им вернуться как существо-нежить или быть поднятыми из мертвых автоматически, если они убиты. Оба ритуала вовлекают в себя немало других ужасных магий и грязные жертвоприношения многочисленных чувствующих добрых жертв. Видные богословы веры утверждают, что эти ритуалы - лишь два из семи, показанные Велшаруном на пути к достижению бессмертия. Многие клерики мультиклассируют как божественные ученики, некроманты или (будучи частью Культа Дракона) как носящие пурпур (см. Главу 4).

История/отношения: Будучи смертным, Велшарун был изменническим Красным Волшебником Тэя, главным конкурентом которого был Сзасс Тэм. Он обнаружил метод, предложенный Талосом смертному для достижения божественности, но быстро понял, что Лорд Шторма просто эксплуатирует его до тех пор, пока не уничтожит. Тогда Велшарун переключился к Азуту, который при помощи Мистры не дал Талосу искать мести. С той поры Велшарун тайно возобновил свой союз с Талосом и начал заигрывать с Шар, хотя он все еще номинально служит Азуту. Велшарун ненавидит Цирика, Джергала и Келемвора, поскольку все они обычно опрокидывают его планы.

Догма: Жизнь и смерть - лица-близнецы вечного существования. Чтобы сдаться любому из них, придется остаться одному во мраке. Истинная сила лежит в сумеречной зоне между жизнью и смертью. Поисками исследований и продлением смертного состояния и формы - даже самой смертной жизнью - продлевается познание мира и его бесконечной сложности. Не позволяйте никому столкнуть вас с пути такого исследования, поскольку результат более чем оправдывает необходимые жертвы на этом пути. Знание - сила, и знание жизни и смерти приносит силу над всеми существами, живущими и неживущими.



Пантеон дроу

Несмотря на заявления священников Лолс, помимо Паучьей Королевы существуют и другие злые божества дроу. Эта секция детализирует других главных злых игроков за силу в пантеоне дроу.



Гонадор (Ghaunadaur)

Тот-Кто-Скрывается, Старший Глаз

Меньшее божество дроу

Символ: Пурпурный глаз на пурпурном, фиолетовом и черном кругах

Домашний план: Ямы Паутины Демонов

Мировоззрение: Хаотическое зло

Сфера: Илы, слизь, желе, изгои, роперы, мятежники

Прихожане: Аболеты, дроу, бойцы, илы, изгои, роперы

Мировоззрения клериков: CE, CN, NE

Домены: Пещеры, Хаос, Дроу, Зло, Ненависть, Слизь
Одобренное оружие: Аморфное щупальце (военный молот)

Гонадор (*gone-ah-dowt, гоун-ах-доур*) непредсказуем по человеческим стандартам. Он может помогать прихожанам, просто отслуживающим его ритуалы - даже расходуя великую силу для предоставления постоянных магических благ - но может также без предупреждения сожрать или покалечить их. Гонадор любит наблюдать за охотой и пожиранием больших ужасных монстров и за страданиями, которые они причиняют. Гонадор безмолвен и ужасен, когда находится за пределами Внутренних Планов, но старые записи сообщают о бормочущем скотском языке, на котором говорят в великом дворе божества, состоящем из смеси грязи и желатиновых прудов. Гонадор общается лишь телепатически тупыми и простыми сообщениями.

За пределами нескольких городов дроу и аболетов церковь Гонадора состоит из горстки рассеянных культов, каждый из которых полностью находится во власти отдельного индивидуума. Клерики Гонадора должны делать то, что больше всего нравится Гонадору, и служить Старшему Глазу абсолютно. Обязанности клериков Гонадора просты: они должны гарантировать, силой или угрозами, что жертвы достигнут алтарей Гонадора. За успех в этом бог вознаграждает их заклинаниями и магическими изделиями. Больше всего Гонадор восхищается существами, которые предлагают ему себя без сопротивления (независимо от того, являются ли эти жертвы зачарованными или иначе принужденными его духовенством). Клерики, способные приносить такие подношения на алтари Старшего Глаза, часто высоко ценятся и одобряются божеством. Для клериков Гонадора поощряется знакомство с использованием и изготовлением кислот, ядов и огня алхимика.

Клерики Гонадора молятся о заклинаниях раз в день во время, имеющее значение для местного культа. Гонадор ожидает от этих молитв лесть и похвалы, которые нужно сопроводить жертвой. Если нельзя обеспечить живые жертвы, что часто и случается, Старший Глаз принимает подношения в виде костей и продовольствия, сожженных в масле, и жаровни с ароматным ладаном тоже сжигаются. Если прихожанин неспособен обеспечить такие подношения, он должен молиться, держа одну руку в открытом пламени (без магической защиты). В любом храме Гонадора вся ткань обстановки и предметы одежды, носимые преданными, должны быть угодных для глаз Гонадора оттенков, типа набросков пурпурных, красных, черных и металлических цветов. Многие клерики мультиклассируют как чародеи или бойцы.

История/отношения: Гонадор - древнее божество, говорят, что он появился из первичного ила. Уважаемый величайшей слизью, илами, слизняками и другими ползучими созданиями, некоторые из которых, как считают, обладают интеллектом, хотя и чужеродным, Гонадор в припадке ярости за некое нарушение поразил большинство из них безумием и украл их интеллекты. В результате многие из его прихожан и большинство его сил прекратили свое существование. Лишь в недавние тысячелетия поиски злой альтернативы существующим поклонением Тому-Кто-Скрывается, и это лишь почитание дроу, разочаровавшихся в Лолс, что и ставит его в пантеон дроу. Гонадор не имеет никаких союзников. Он оппозиционно настроен в отношении почти всех божеств, имеющих присутствие в Подземье, также в отношении Малара и различных членов Селдарина.

Догма: У всех существ есть свое место, и все пригодны владеть силой. Те, кто охотятся, выпалывают слабых и усиливают всех. Те, кто мятежны или идут обособленно, находят новые пути и делают больше всего для продвижения своей расы. Существа силы - лучшее вместилище жизненной энергии, которую уважает и представляет Гонадор. Делайте жертвы Глазу, убедите других жертвовать собой Гонадору или служить Глазу, знайте и бойтесь Гонадора, и в конце концов отдайтесь Гонадору в самопожертвовании. Поверните всех существ к поклонению Гонадору. Убейте все духовенство других вер, разграбьте их храмы и используйте их богатства для себя или для дальнейшего поклонения Гонадору.

Киарансали (Kiaransalee)



Леди Мертвых, Ревенансер, Мстительная Баньши

Полубог дроу

Символ: Женская рука дроу с серебряными колокольчиками

Домашний план: Ямы Паутины Демонов

Мировоззрение: Хаотическое зло

Сфера: Нежить, месть

Прихожане: Дроу, некроманты, нежить

Мировоззрения клериков: CE, CN, NE

Домены: Хаос, Дроу, Зло, Возмездие, Несмерть

Одобренное оружие: "Холодное Сердце" (кинжал)

Киарансали (*kee-uh-ran-sa-lee, ки-а-рэн-са-лии*) жестока, искривленна и одержима мыслями о мести. Леди Мертвых давно опустилась в безумие, но она сохраняет свою искривленную хитрость и ясно помнит практически все унижения или оскорбления в свой адрес - реальные или предполагаемые. Ревенансер мощна и быстра на возмущения, и она строит планы темной мести против всех, кто пренебрег ею. Киарансали предпочитает разумным существам, способным к независимой мысли, лишенную разума компанию нежити (которой она может управлять по желанию). Чем доверять кому-либо, она предпочитает решать проблемы сама и вершить правосудие по своему видению.

Церковь Киарансали организована в жестко сформированные ячейки, но без особой полной организации веры. Клерики Киарансали скрытны, и обычно их можно найти в маленьких общинах дроу или в специальных анклавах. Они - агенты мести, готовые мстить тем, кто повредил, убил или оскорбил духовенство тем или иным способом. Они также предпринимают регулярные миссии убийств ради приобретения трупов для оживления и играют видную роль в преследовании рабов.

Клерики Киарансали молятся о заклинаниях в полночь, когда духи в могилах беспокойнее всего. Хотя каждый из клериков исполняет кое-какие незначительные знаки преданности Киарансали каждый месяц, они почитают ее на единственном ежегодном церковном празднике - Кладбищенском Исполнении (Graverending) - празднуемом в каждый канун Средины Зимы. Кладбищенское Исполнение празднуется индивидуально, каждый клерик оживляет так много существ нежити, сколько сможет. Вся эта нежить - известная как Охотники Мести - поглощена мыслями о мести против их

убийц и безошибочно разыскивает их в последующие 24 часа. Будучи разрушен, Охотник Мести не поднимается снова. Охотники Мести возвращаются в свои могилы, если это возможно, как только пройдет 24 часа с момента их оживления или как только они завершили свою месть. Многие из клериков мультиклассируют как некроманты (а несколько присоединились к Культуре Дракона и стали носящими пурпур [см. Главу 4]), и большинство их в конечном счете превращают себя в нежить.

История/отношения: Киарансали была некогда смертной, мощной темной эльфийской королевой-некромантом с другого плана. Она долго не желала быть вассалом Лолс, огрызаясь лишь маленькими восстаниями. В недавние годы Киарансали захватила царство Оркуса, лорда-демона нежити, и теперь прилагает все усилия, чтобы устранить последние следы Оркуса в любой форме. Киарансали вольно объединена со многими божествами в надежде ослабить сети Лолс, включая Хоара, Велшаруна, Малара и Ваэрона. Ее противники включают Глубинную Дуэрру, Думатойна, Илистри, Келемвора, Ладугуэра и Джергала.

Догма: Смерть приходит ко всем, и жестокая месть настигнет тех, кто растратил попусту свою жизнь на мелкие делишки. Истинная сила приходит только от несомненного рабства некогда мертвых. Охотьтесь, убивайте и оживляйте тех, кто презирает силу Ревенансер, и позаботьтесь о наказании всех пренебрегших, чтобы все могли знать о поднимающейся силе Киарансали

Селветарм (Selvetarm)



Чемпион Лолс, Паук-Который-Ждет

Полубог дроу

Символ: Паук на пересеченных мече и булаве

Домашний план: Ямы Паутины Демонов

Мировоззрение: Хаотическое зло

Сфера: Воины дроу

Прихожане: Варвары, дроу, бойцы, любящие убивать, воины

Мировоззрения клериков: CE, CN, NE

Домены: Хаос, Дроу, Зло, Паук, Война

Одобренное оружие: "Ядовитая Булава" (тяжелая булава)

Селветарм (*sell-veh-tarm, селл-вех-тарм*), жестокий и злонамеренный по своему характеру, заботится только о битве и разрушениях. Чемпион Лолс таит глубокую ненависть ко всем живым существам, включая и свою доминирующую хозяйку, и единственная красота, которую он может оценить - хорошо отточенный и смертельный боевой стиль. Селветарм может демонстрировать большое терпение, ожидая, пока добыча попадет в засаду, которую он установил, но он предпочитает дику отеченность боевого безумия осторожной и преднамеренной атаке.

Церковь Селветарма также существует в значительной степени только как военная рука церкви Лолс. Преданные Селветарма проводят большинство своих дней, охраняя укрепления и оттачивая свои боевые навыки. Многие проводят много своего времени, обучая других воинов искусству войны. Хотя селветартглин достаточно известны своими навыками в битве, учение веры не делает особого акцента на тактике или стратегии, и, таким образом, немногие из членов духовенства Селветарма достигают высокого военного ранга.

Клерики Селветарма молятся о заклинаниях сразу после первой битвы дня или после военной практики, если не было



никакой фактической битвы. Преданные Селветарма, как ожидается, будут соблюдать ритуалы Лолс, направляемые ее клериками. Селветарм ожидает, что все, кто возьмутся за оружие во имя его, выкрикнут его имя в жажде крови битвы, нанося убийственный удар противнику. Так как всегда есть шанс, что любая атака будет фатальной, селветартглин обычно постоянно кричат в битве имя своего божества. Многие клерики мультиклассируют как бойцы или варвары.

История/отношения: Селветарм - результат злополучного свидания между Ваэроном и Зандилар (ныне аспект Шаресс). Он многоми столетиями шел уединенным путем и почти был повернут к добру Иллистрии, когда Лолс убедила его биться с Занассу, лордом демонов, питающим нежность к паукам. Когда Селветарм был побежден и поглощен демоном, он был разбит злом Занассу и попал в ментальные ловушки Лолс. Теперь он отреченно служит ей. Он объединен только с Лолс и Гарагосом и выступает практически против всех остальных божеств.

Догма: Война - высшее выражение индивидуальной силы, и только через битву и смерть Вы сможете снискать уважение своих товарищей. Оттачивайте ваши боевые навыки постоянно и преподайте их тем, кто последует в драку. Никогда не отдавайте и не получайте и надейтесь умереть в жажде крови битвы против тех, кто несогласен с вами.



Ваэрон (Vhaeraun)

Лорд под Маской, Бог Ночи под Маской

Меньшее божество дроу

Символ: Пара черных стеклянных линз, формирующих маску

Домашний план: Ямы Паутины Демонов

Мировоззрение: Хаотическое зло

Сфера: Воровство, мужчины-дроу, злая деятельность на поверхности

Прихожане: Убийцы, мужчины-дроу и полудроу, отравители, теньевые танцоры, жулики, воры

Мировоззрения клериков: CE, CN, NE

Домены: Хаос, Дроу, Зло, Путешествие, Обман

Одобренное оружие: "Теневая Вспышка" (короткий меч)

Ваэрон (vay-rawn, вэй-роун) тщеславен, горд и иногда надменен. Он долго помнит недовольства и никогда не забывает пренебрежение или обман. Любые закулисные средства и предательство приемлемы для него, если они ведут к его целям или сделаны на его службе - но если другие так обращаются с ним или его народом, это - глубокий грех, который не может оставаться безнаказанным. Он активно вовлекается в дела дроу, и его легко убедить послать миньона для помощи в работе его клериков, если выполнены надлежащие ритуалы и потребность подлинна.

Церковь Ваэрона организована свободно, ее сторонники ограничены в значительной степени автономными ячейками. Духовенство Ваэрона - почти исключительно мужчины, и методика их - пассивная оппозиция клерикам Лолс. Они также активны в поверхностном мире, и некоторые проповедуют ересь единства эльфийских рас и их потребность работать вместе ради доминиона. Они специализируются в интригах, обмане и предательстве и разжигают неповиновение и восстания среди мужчин. В общинах дроу клерики Ваэрона часто маскируют свою преданность по вполне очевидным причинам. Контакты и браки с другими эльфийскими расами поощряются. Полудроу обычно предпочитают своего родителя-дроу, и Ваэрон видит это, непреклонно поднимая возрастающие количества дроу на поверхностные земли. Каждый из клериков работает, чтобы основать некий вид постоянного поселения дроу на поверхности и либо поддерживать потребности этого поселения лично, либо (предпочтительно) сделать его самодостаточным. Использование, изготовление яда и экспериментирование с ним также обычны. Особенно эффективными заклинаниями, ядами и тактикой, изобретенными клериками, делятся с Лордом под Маской и через него - со всем духовенством.

Клерики Ваэрона молятся о заклинаниях в сумраке, перед тем, как уйти в тени. Самые важные атаки, переговоры и другие действия духовенства должны произойти ночью. Клерики Ваэрона произносят молитвы Богу Ночи под Маской всякий раз, когда делают что-либо для него. Подношения богатства и оружия тех, кого они побеждают (врагов дроу, или регалии женщин-клериков дроу) должны таять на черных шарообразных алтарях. Подношения магии и богатств делаются регулярно. Большой объем подношения - больше доволен Ваэрон, хотя он предпочитает скорее ежедневное усердие, чем редкие огромные трофеи. Ночь Середины Зимы, известная последователям Ваэрона как Объятия Лорда под Маской - самое священное время года для последователей Лорда под Маской. Этот ежегодный церковный праздник отмечается последователями Лорда под Маской продолжающимися весь день самосозерцательными ритуалами с полным лишением чувств. Каждый прихожанин, как ожидается, скроет себя областью магической темноты и будет сидеть или стоять в центре эффекта в течение полных 24 часов, рассматривая учение Ваэрона и выдумывая схемы для продвижения целей Лорда под Маской в наступающем году. Всем последователям Ваэрона, желающим исполнить этот ритуал, предоставляется возможность использовать их подобную заклинанию способность темноты с необходимой продленной продолжительностью. В Ночи Наверху ночи новолуния считаются его последователями священными. В этих случаях соблюдаются полночные охоты на оленя, охватывающие мили темных лесов. Стаи прихожан Ваэрона верхом на ездовых ящерицах, поднятых из Подземья, загоняют



оленья и затем жертвуют его рога и все еще бьющееся сердце Лорду под Маской в темных обрядах, извращающих древние пути поверхностных эльфов. Многие клерики мультиклассируют как убийцы, божественные искатели, теневые танцоры или жулики.

История/отношения: Ваэрон - сын Кореллона и Арошни (которая стала Лолс), брат Илистри. Выброшенный, когда обнаружилось предательство его матери, он долго был волен путешествовать в поверхностном мире. Объединенный с Маском, Шар и Талоной, он выступает против других богов Подземья, включая свою сестру. Его вражда с Лолс тонка, поскольку он испытывает недостаток сил, чтобы выступить против нее самому.

Догма: Тени Лорда под Маской должны отбросить тиранию Паучьей Королевы и насильственно востребовать свое неотъемлемое право и законное место в Ночи Наверху. Существующие матриархаты дроу должны быть разбиты, и с методами вражды искривленной Лолс должно быть покончено, чтобы дроу стали объединенным народом, а не ссорящейся стаей конкурирующих Домов, кланов и целей. Ваэрона поведет своих последователей к обществу, где дроу опять безраздельно будут властвовать над другими меньшими расами и где будет равенство между мужчинами и женщинами.

Дварфский пантеон

Весь целиком dwarфский пантеон упоминается как Морндинсамман, что также переводится как "щитовые братья на высоте" или "высокие dwarфы". Пантеон возглавляется Морадином, создателем dwarфов.

Аббатер (Abbathor)



Великий Мастер Жадности, Лорд Находок, Вирм Алчности

Среднее dwarфское божество

Символ: Украшенный драгоценностями кинжал

Домашний план: Дом Dварфов

Мировоззрение: Нейтральное зло

Сфера: Жадность

Прихожане: Dварфы, скупцы, жулики, теневые танцоры

Мировоззрения клериков: SE, NE, LE

Домены: Dварфы, Зло, Удача, Торговля, Обман

Одобренное оружие: "Сердце Алчности" [кинжал с алмазным клинком] (кинжал)

Аббатер (*ab-ah-thor*, *эб-ах-тор*) не всегда был злым. Существо, ставшее известным как Вирм Алчности, первоначально интересовалось естественной красотой драгоценных камней и металлов, но ушло из своего пантеона, когда Морадин назвал Думатойна покровителем золотых dwarфов - положение, которого Аббатер жаждал с рождения. После этого он променял традиции



и честь dwarфской расы на обман и хитрость. Ему отказали в том, чего он хотел больше всего, и он поклялся никогда вновь не оказываться в том же положении. Впредь, если что-либо предлагалось Аббатору, он брал это. Так как dwarфы склонны к жадности и без какой-либо помощи своих божеств, многие пали перед соблазнительным призывом Аббатора. Лорд Находок теперь стремится извратить всю dwarфскую расу под свое мышление - величайшее нарушение, которое он может преподнести своему отдаленному патриарху. Аббатор жаждет ценностей и драгоценных камней с интенсивностью, которую лучше всего можно описать как чувственная, и идет на любое расстояние, чтобы получить то, что хочет.

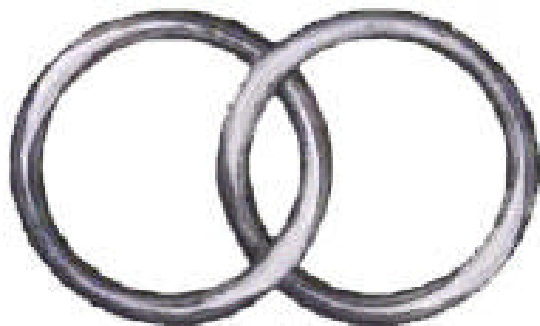
Секреты Аббатора, лишённые окон подземные храмы, характерны жертвенными алтарями из массивных каменных блоков, почерневших от бесчисленных огней. Обычно окрашенные золотым листом и заполненные присвоенными ценностями, аббаторские храмы незнакомцы часто путают с сокровищницами - проблема, в связи с которой далеко не раз приключенцы совершали на них набеги прямо во время религиозных церемоний. Хотя он и держит свои планы в секрете, все существование Аббатора посвящено подрыву dwarфского пути жизни. Большая часть dwarфского пантеона, однако, этого не замечает, и большинство смертных dwarфов полностью забывают об истинных планах Лорда Находок. Он направляет свою церковь приобретать у недварфов так много богатства, сколько возможно, и скрывать его подальше или жертвовать его ему.

Клерики Аббатора известны как азтарнор (dwarфское слово, означающее "поглощенный жадностью"); они молятся о затмениях ночью. Солнечные затмения, вулканические извержения или любое другое естественное явление, блокирующее свет солнца в течение дня - причины великого религиозного празднования среди азтарнор, использующих прикрытие для вынашивания своих воровских схем. Раз в год азтарнор жертвуют врагов dwarфов (варьирующихся от эльфов до умбровых увальней), открывая клетку с неудачником, создавая "кошелек Аббатора", в который кающиеся бросают монеты и драгоценные камни. Затем она сжигается в подношении Лорду Находок. Излюбленные жертвы включают орков, троллей и гигантов. Клерики Аббатора часто мультиклассируют как божественные искатели или жулики, иногда стараясь присоединиться к рядам теневых танцоров.

История/отношения: Хотя и Берронар ненавидит Аббатора лютой ненавистью, и Думатойн счастлив возратить его презрение, у остальной части пантеона нет подсказок на то, что Аббатор составляет заговор по изменению всей расы dwarфов в своих овладеваемых жадностью последователей. Большинство рассматривает его как неприятного, одержимого, злобного брата, тем не менее помогающего пантеону во времена раздора и остающегося в конце концов стойким союзником. Хотя сам Морадин более быстр к прощению, чем его возлюбленная, Всеотец в последнее время остро заинтересовался Аббатором, посылая своих агентов шпионить за духовенством Вирма Алчности. Поскольку служители Морадина в общем характерны отсутствием какой-либо тонкости, такие исследования к настоящему времени не показали предательства. Аббатор избегает других недварфских божеств.

Догма: Богатство Торила было создано для тех dwarфов, которые лукавы достаточно, чтобы захватить его любыми необходимыми способами. Упивайтесь владением всем богатством, которое сияет или сверкает, поскольку его приятная форма приносит Вам удовольствие. Жадность хороша, поскольку она мотивирует владение и удержание всего, что драгоценно. Однако, не отнимайте богатство у детей Морндинсамман и не сговаривайтесь против одобренных Аббатором, ведь раздор из-за жадности ослабляет клан.

Берронар Истинно Серебряная (Berronar Truesilver)



Уважаемая Мать, Мать Безопасности

Среднее dwarфское божество

Символ: Два серебряных колокольчика

Домашний план: Дом Dwarфов

Мировоззрение: Законное добро

Сфера: Безопасность, честность, дом, лечение, dwarфское семейство, записи, брак, верность, лояльность, присяги

Прихожане: Дети, dwarфские защитники, dwarфы, бойцы, строители домов, мужья, родители, писцы, жены

Мировоззрения клериков: LG, LN, NG

Домены: Dwarфы, Семейство, Добро, Лечение, Закон, Защита

Одобренное оружие: "Гнев Справедливости" (тяжелая булава)

Берронар Истинно Серебряная (*bair-oh-nahr troo-sill-vur*, *бэйр-ох-нахр труу-силл-вёр*) - матриарх dwarфского пантеона. Как невеста Морадина, Берронар считает своей обязанностью действовать для dwarфских богов как фигура у власти, используя свои острые навыки переговоров и спокойное поведение как бальзам, чтобы держать иногда капризный пантеон объединенным. Согласно dwarфским традиционалистам, если бы не это качество, Морндинсамман (и, возможно, вся dwarфская раса) мог бы никогда не пережить напряжение своего долгого постепенного снижения. Похоже, что с приходом в последнем столетии Благословения Грома это снижение полностью изменилось; Уважаемая Мать теперь помогает Морадину в набросках судьба dwarфского народа, давая мудрые советы самым доверенным ортодоксальным dwarфским клерикам Фаэруна. Однако, несмотря на недавнее возрождение, все возрастающее количество печальных dwarфов обижаются на Берронар и ее мужа за философию, которую определяют как закостенелую закостенелость.

Клерики Берронар, известный как фазнор ("те, кто дома") - стражи и защитники dwarфских домов. Они ведут записи знаний, традиций и историй семейств. Они борются за хорошее здоровье и добрый характер всех dwarфов, действуя как преподаватели и целители. В качестве морального компаса dwarфов они могут быть очень консервативны, не допуская безрассудной храбрости среди молодых dwarфов или спорных или радикальных идей. Количество близнецов от Благословения Грома, конечно же, испытывает их терпение. Сама церковь очень структурирована, каждый из клериков знает свое место, и церкви всех кланов используют идентичную установку, так что посетители - члены других кланов точно знают, чему они соответствуют. В некотором смысле, ее церковь подобна дому, управляемому строгой, но любящей матерью.

Фаэноры молятся о заклинаниях на рассвете. Среди многих мирских светских услуг, которые они обеспечивают дварфским общинам, они отвечают и за планирование и исполнение свадебных обязанностей, в связи с чем их разыскивают даже недварфы, желающие совершить церемонию обручения. Берронар делают ежегодные подношения серебра, обычно сопровождаемые маленьким белым цветком в символ материнской любви, которую Берронар питает ко всем дварфам. День Середины Зимы и ночь Разгара Лета имеют для фаэноры религиозное значение. В первом случае день приносит фантастические празднования под землей. В последнем - подобный праздник имеет место на земле, когда путешественники или члены соседних общин (изредка включающие недварфов) приглашаются участвовать в празднествах. Фаэноры редко мультиклассируют, но те, кто делают это, как правило, становятся дварфскими защитниками или бойцами.

История/отношения: У Берронара остается немного времени для союзов за пределами дварфского пантеона, но она находится в дружественных отношениях с ведущими богами эльфов, гномов и халфлингов. Она работает взявшись за руки с Шариндлар в их разделенной ответственности за вдохновляющие действия любви среди дварфов, при этом Шариндлар, как правило, присматривает за ухаживанием, а Мать Безопасности гарантирует здоровые любовные отношения после брака. Сама она - идеальная жена Морадина, что делает ее одной из немногих наперсниц, которым Отец Дварфов доверяет полностью. Она наслаждается компанией Клангеддина и Горма Галтина, но несколько прохладна к Мартаммору, Дагмарену и Хазле, которые, как она считает, должны все же оставаться на ролях, продиктованных им уместностью. Она не уделяет внимания коварному Аббатору и защищает своего мужа от части пантеона, включающей Ладугуэра и Глубинную Дуэру. Ее ненависть к оркским, гоблиноидским и гигантским божествам конкурирует с таковой ее мужа.

Догма: Дети Морадина сформированы Кузницей Души и постоянно горячими объятиями Уважаемой Матери. Тянитесь к очагу и дому, извлекайте силу и безопасность из правды, традиций и правления закона. Объединитесь ради общей цели с друзьями, семьей и кланом. Не уступайте нищете жадности или злу раздора, но всегда несите надежду, здоровье и приветствие тем, кто в них нуждается. Как только сделана присяга, Берронар наблюдает за ней; нарушить присягу - значит очень огорчить ее. Детей нужно лелеять и оберегать от вреда, поскольку они - будущее всего дварфского рода.

Клангеддин Серебробородый (Clangeddin Silverbeard)



Отец Битвы, Лорд Парных Топоров, Скала Битвы

Среднее дварфское божество

Символ: Два пересеченных боевых топора

Домашний план: Дом Дварфов

Мировоззрение: Законное добро

Сфера: Битва, война, доблесть, храбрость, честь в битве

Прихожане: Варвары, дварфские защитники, дварфы, бойцы, монахи, паладины, солдаты, стратеги, тактики, воины

Мировоззрения клериков: LG, LN; NG

Домены: Дварфы, Добро, Закон, Сила, Война

Одобренное оружие: "Губитель Гигантов" (боевой топор)

Когда дварф марширует в битву, гимны Клангеддина Против Серебробородого (*clan-gehd-din sihl-vur-beard*, *клан-гехд-дин сихл-вёр-биирд*) эхом отдаются в сердце воинов. Те дварфы, кто бьются по профессии или по предпочтению (каковых большинство), почитают Лорда Парных Топоров словом и делом, заверяя о чести в битве, мастерстве в обучении и мудрости в войне. Клангеддин никогда не уклоняется от вызова, никогда не идет на компромисс и никогда не сдастся, даже когда все потеряно. Клангеддин особенно ненавидит гигантов, и говорят, что естественная способность дварфов запутывать и наносить поражение этим врагам - его дар.

Популярные в дварфских общинах благодаря их военным навыкам (если не их воинственности), последователи Клангеддина имеют неважную репутацию среди других рас, видящих в них кровожадных берсерков. Хотя некоторые из последователей, несомненно, соответствуют такой оценке, большая часть тех, кто следует за Отцом Битвы, знают немало о передвижении отрядов, тактике и военной стратегии и становятся в военное время превосходными советниками. Его клерики ежедневно проводят военное обучение и изучают и преподают методы обработки доспехов и оружия. Поскольку они стремятся сделать дварфов как можно сильнее на поле битвы, они всегда беспокоятся о новой тактике, ловушках и оружии.

Известные как алагор ("те, кто демонстрируют доблесть в битве"), клерики Клангеддина Серебробородого молятся о заклинаниях утром. Годовщины прошедших битв имеют для алагор особое значение. В таких случаях клерики ломают старое оружие, помазанное их собственной кровью, и пересчитывают рассказы о павших героях, чтобы они никогда не были забыты. Более тревожны (по крайней мере с точки зрения их врагов) бешеные военные скандирования, в которые алагор входят в пылу битвы. Известные как чонтар ("песни, устрашающие сердца малодушных"), эти низкие, гудящие песни поддерживают дух близлежащих дварфов, уверяя их, что Клангеддин немедленно заберет в свою небесную армию тех, кто пал при содействии судьбе дварфов или защищая их владения. Алагор знают, что погибнут в бою; остальное - лишь вопрос времени. Клерики Клангеддина часто мультиклассируют как божественные чемпионы, дварфские защитники или бойцы. Некоторые получают уровни варвара или были варварами до призыва Отца Битвы.

История/отношения: Клангеддин - союзник всех членов Морндинсамман, кроме Аббатора, которого он пристыдил в отдаленном прошлом и, следовательно, заслужил его вечную вражду (то, чему Клангеддин особо и не возражает, поскольку он не особенно задумывается о жадном, нецелеустремленном Лорде Находок). У него велико родство с другими дварфскими божествами, и он считает Хазлу своей дочерью и протеже. Среди других пантеонов Клангеддин знает, что может обратиться за помощью к Газрдалу Железной Руке, Арворин, Красному Рыцарю, Торму и Тиру. Согласно Клангеддину, единственно хорошее божество гигантов - мертвое божество гигантов, теория, которую он старался доказать неоднократно (до настоящего времени безуспешно, но он получил бесконечное время благодаря своим клерикам).

Догма: Самые прекрасные часы дварфского рода приходятся на толчки и маневры войны. Используйте возможность защитить вашу семью и гарантируйте ее победу везде, где прорываются конфликты. Упивайтесь вызовом хорошей борьбы и

никогда не дрогните перед лицом бедственной ситуации, независимо от того, насколько она зловеща. Жизнь никогда не должна быть отброшена по глупому, но величайшая честь состоит в том, чтобы пожертвовать собой на поле битвы ради праведных причин. Будучи не в борьбе, готовьтесь к следующему конфликту - физически, тактически и приобретением ресурсов. Атакуйте холмовых гигантов всякий раз, когда это возможно, и других злых гигантов - всякий раз, когда это необходимо.

Глубинная Дуэрра (Deer Duerra)



Королева Невидимого Искусства, Принцесса Топора Завоеваний

Дварфский полубог

Символ: Сломанный череп иллитида

Домашний план: Хаммергрим

Мировоззрение: Законное зло

Сфера: Псионика, завоевание, расширение

Прихожане: Дварфы, бойцы, псионисты, путешественники в Подземье

Мировоззрения клериков: LE, LN, NE

Домены: Дварфы, Зло, Закон, Ментализм, Война

Одобренное оружие: "Разбиватель Разума" (боевой топор)

Пожилые оберегатели разума серых dwarфов рассказывают о древнем времени, когда великая королева по имени Дуэрра (*dwair-uh, duēr-ah*) управляла dwarфской империей с огромной подземной территорией и темными, экспансионистскими амбициями. Сама королева некогда стояла на переднем крае своих армий, доминирующих над огромным городом иллитидов. Дуэрра приказала, чтобы ее подчиненные сковали пожирателей разума, когда-то поработивших всю расу дуэргаров. В течение столетия Дуэрра и ее хирурги вырывали силу разума у пленников-иллитидов, передавая ее выводку и, следовательно, родословной ее клана. Хотя пожиратели разума рассказывают эту историю несколько иначе, называя Дуэрру лидером восстания рабов и считая псионические силы серых dwarфов своим собственным изобретением для создания более эффективных рабов, многие дуэргары, тем не менее, почитают свою древнюю королеву как прародителя психических способностей, сделавших серых dwarфов отличительной подрасой и символом господства через порабощение и расширение, что должно сделать дуэргаров выдающейся политической силой Подземья.

Немногие из поверхностных обитателей знают о Глубинной Дуэрре или о ее клериках, известных под поверхностью как норотор ("те, кто захватывают вражескую землю"). Однако, их недавние усилия в Подземье повлекли разговоры о них на путевых станциях подземелья и в торговых общинах. Норотор проповедуют экспансионизм в такой степени, что стали неприятны старшим, более уравновешенным дуэргарам, предпочитающим служить Ладугуэру. Тем не менее, норотор играют в обществе важную роль, обучая молодых серых dwarфов развивать их естественные псионические способности, проявляя внимание и управляя рабами, формирующими беднейший слой общества дуэргаров, и разведывая и вычищая близлежащие туннельные системы, по которым могло бы расти сообщество. Наконец, их фокусировка на ментальных дисциплинах делает их идеальными посланцами к псионическим расам типа иллитидов и аболетов, хотя свойственное вере нахальство означает, что многие из таких миссий заканчиваются чрезвычайными бедствиями. Храмы Дуэрры строятся визуально привлекательными симметричными образами, характерные пустым креслом в центре самой центральной комнаты. Называемый Троном Даула, стул служит для напоминания норотор, что как Королева Невидимого Искусства Глубинная Дуэрра всегда присутствует рядом и наблюдает.

Норотор молятся о заклинаниях ночью. В канун Середины Зимы они празднуют извращенный фестиваль, известный как Сплочение, на котором клерики отмечают триумфы прошедшего года и объявляют свои экспансионистские намерения на следующий. Со звуками ударов и военными песнями норотор проходят вокруг недавно отделенной головы врага, территория которого должна быть занята до следующего Сплочения. В 5-й день Миртула клерики Дуэрры собираются в храмах для Раскрывания, псионической церемонии, при которой норотор входят в контакт с самой Принцессой Топора. Результирующий общий разум предоставляет всем клерикам великое понимание в их бесконечных поисках силы и территории. Норотор часто мультиклассируют как бойцы или (если используется "Руководство Псиоников") как псионы.

История/отношения: Морадин немедленно сослал ее за ее идеал; Глубинная Дуэрра не имеет никаких друзей среди Мординсамман. Некоторые мифы предполагают, чтобы Ладугуэр был ее отцом, но у них двоих нет особого сострадания друг к другу. Номинально союзники, они бесконечно строят друг против друга заговоры, к раздражению Дуэрры и горечи и негодованию Ладугуэра. После столетий посредственного успеха под его патронажем Дуэрра отошла от попыток утвердиться как главное божество серых dwarфов. Мозг-бога иллитидов Илсенсин ненавидит Дуэрру за неоднократные кражи у него Принцессой Топора псионической энергии и информации.

Догма: Дети Ладугуэра должны завоевать землю и камень, из которых они произошли, и пустоты, в которых они живут. Захват новых территорий, нового богатства и новых слуг - манифест судьбы для тех, кто разрабатывает шахты в Ночи Внизу. Магия слаба, ненадежна и нетонка в сравнении с силами разума, если она не завещана и не стабилизирована волей богов. Посредством Невидимого Искусства дуэргары должны уничтожить или поработить всех, кто для выживания полагается на мелкую магию.

Дагмарен Светлая Мантия (Dugmaren Brightmantle)

Сияние в Глазах, Блуждающий Исследователь

Меньшее dwarфское божество

Символ: Открытая книга

Домашний план: Дом Дварфов

Мировоззрение: Хаотическое добро

Сфера: Ученость, изобретения, открытия

Прихожане: Ремесленники, dwarфы, мастера знаний, рунные заклинатели, ученые, ремесленники, волшебники

Мировоззрения клериков: CG, CN, NG

Домены: Хаос, Ремесло, Dwarфы, Добро, Знание, Руна

Одобренное оружие: "Острый Гвоздь" (короткий меч)



Также как Мартаммор Дьюин иллюстрирует случайные dwarфские убеждения исследовать мир за пределами гор, Дагмарен Светлая Мантия (*duhg-mah-ren brite-man-tuhl*, *dag-mah-ren brait-mэн-тул*) показывает исследовательское стремление сверкать на тропах творческого потенциала, применяя накопленные знания для создания чего-то нового и хорошего. Светлая Мантия представляет прогрессивные элементы естественно консервативной расы, которая, тем не менее, гордится своими нечастыми новшествами. Его непрерывные поиски знаний и постоянная несерьезность и исследования обычно вовлекают его в

неприятность, и хотя Морадин и породил дерзкий дух Дагмарена, Отец Dwarфов в отчаянии от его привычки блуждать и переключаться с одного дела на другое, привлекая его печально известно непостоянное внимание.

Клерики Дагмарена, известные как ксотор ("те, кто ищут знание"), происходят из самых творческих ремесленников и свободных мыслителей dwarфских общин, в редких случаях даже позволяя присоединяться к своим орденам гномам. Они следуют доктрине знания ради пользы знания, видя равную ценность в изучении некогда утерянного рецепта жареного стебля зигорна и в обнаружении критического недостатка в защитных укреплениях врага. Фактически, поскольку ксотор настоятельно предпочитают созидание разрушению, немало из них предпочли бы рецепт. Храмы Блуждающего Исследователя - обычно протяженные здания, заполненные рассеянными остатками полусотни бранных экспериментов и вдвое большим количеством открытых книг, которые можно найти и на поверхности, и под ней.

Ксотор молятся о заклинаниях утром. Они соблюдают немного официальных праздников, вместо этого шепча благодарственные молитвы Блуждающему Исследователю при нахождении некоей новой крупы знаний. В Зеленой траве и на Высокую Жатву ксотор начинают день с нескольких часов индивидуальной медитации, глядя на пламя свечи. После этого соседские ксотор собираются, чтобы обсудить свои открытия и созидания со времени предшествующего собрания. Ксотор часто мультиклассируют как мастера знаний, рунные заклинатели или волшебники.

История/отношения: Амбиции Дагмарена гарантируют, что он - всегда в центре неких дел, часто в компании своего свободного круга божественных партнеров. Его круг включает Хазлу Светлый Топор, Мартаммору Дьюина, Брандобариса, Эревана Илесири, Гонда и Шондакула. Горгот, представляющий охоту за знанием ради незаконных и извращенных целей - один из самых ненавидимых противников Сияния в Глазах.

Догма: Секреты мира ожидают, чтобы их раскрыли. Путешествуйте широко, расширяйте ваш разум при любой возможности и следуйте жизни ученого. Возвращайте дух запросов среди молодежи и будьте преподавателем для всех. Стремитесь вернуть потерянные и тайные знания ушедших веков и применить его в сегодняшнем мире. Пробуйте новые методы исполнения дел просто из радости экспериментирования. Узнавайте всего понемногу, поскольку Вы никогда не знаете, что может вам пригодиться.

Думатойн (Dumathoin)



Хранитель Секретов под Горой, Безмолвный Хранитель

Среднее dwarфское божество

Символ: Ограниченный драгоценный камень внутри горы

Домашний план: Дом Dwarфов

Мировоззрение: Нейтральное

Сфера: Захороненное богатство, руды, драгоценные камни, горная промышленность, исследование, щитовые dwarфы, страж мертвых

Прихожане: Dwarфы, обработчики драгоценных камней и металлов, шахтеры

Мировоззрения клериков: CN, N, NE, NG, LN

Домены: Пещеры, Ремесло, Dwarфы, Земля, Знание, Металл, Защита

Одобренное оружие: "Молот Магмы" [мотыга] (кувалда)

В Тихие Годы (называемый так, потому что потом удары dwarфских кирок в шахтах и молоты кузниц нарушили неподвижную тишину земли) Думатойн (*doo-muh-thoe-in*, *дуу-ма-тоу-ин*) подготовил горы к прибытию щитовых dwarфов. Названный их покровителем самим Морадином, немое божество прокладывает жилы драгоценных металлов там, где их в один прекрасный день могут найти, и изобретает бесчисленные цвета для бесчисленных драгоценных камней, чтобы украсить свое избранное земное царство. Когда впервые прибыли его подопечные, они врезались в его владения, портя их красоту и ввергнув Думатойна в гневное, беспокойное состояние. Со временем, однако, он увидел, как dwarфы выделяли его металл в изящное оружие и изделия и как они гранили и вставляли его драгоценные камни в изделия тонкой работы. Эти изделия умиротворили Думатойна и наполнили его гордостью. Ныне Хранитель Секретов под Горой гарантирует безопасность шахтеров, поворачивает жилы драгоценных минералов к жилью щитовых dwarфов и охраняет святость своего красивого царства.

Однако, не каждый уважает самобытную красоту созиданий Думатойна, вместо этого видя в них щедрость, которую можно отобрать у гор всеми целесообразными способами, независимо от разрушений, вызываемых таким, по сути, грабежом. Эти жадные спекулянты имеют немало поводов бояться талхундов ("скрытых даров"), бдительного духовенства Думатойна. Помимо защиты dwarфских шахт, талхунды разыскивают новые минералы и залежи драгоценных камней, контролируют действия по добыче, чтобы гарантировать, что горам отдается надлежащее уважение, и развивают стратегии для нанесения поражения странным существам Подземья, иногда случайно выкапываемым во время раскопок. Духовенство Думатойна строит подземные храмы в самых глубоких пещерах, всегда около внушительной жилы драгоценного металла

или залежей естественных драгоценных камней. Эта щедрость остается частью храма и оберегается от разработки как завешание почтения лидера местного клана к Безмолвному Хранителю.

Талхунды молятся о заклинаниях утром. Они относятся к ночам новолуния как к Триаде Глубинного Камня, заявляя, что в это время луна становится великим драгоценным камнем, скрытым в земной тверди. В такие ночи талхунды и последователи Думатоина жертвуют драгоценные камни и драгоценности, укладывая их на большие каменные блоки. Особые талхунды распыляют эти подношения, смесью их отдавая благодарности Хранителю Секретов под Горой. Думатоин также служит дварфским божеством мертвых, и следовательно, талхунды занимаются работой с телами и наблюдением за тем, чтобы успешно ушли их души. Талхунды редко мультиклассируют. Они скорее изгоняют, чем упрекают нежить.

История/отношения: Думатоин предпочитает компанию других богов, заинтересованных элементной землей или кузнечным делом. Как немой (никто не знает, происходит ли его безмолвие от природы или от предпочтений), Думатоин остается несколько отдаленным от Морндинсамман, что имеет побочный эффект - размещения его над их внутренними конфликтами. У него есть неясные, невраждебные отношения с богом иллитидов Илсенсин, хотя последователи обоих богов часто сталкиваются.

Догма: Гуляйте по глубинным и тихим путям Думатоина. Разыщите скрытые подарки Хранителя Секретов под Горой. То, что скрыто - драгоценно, и то, что драгоценно, останется скрытым. Стремитесь увеличивать естественную красоту даров Думатоина и не идти против естественного хода вещей глубин. Красота - открытие и обработка, а не удержание. Держите места ваших мертвых ненарушенными и ухоженными; благородные предки нашей расы не должны быть ни ограблены, ни перемещены действиями воров и не загрязнены. Не упускайте существ нежити, особенно принимающих форму дварфов, дразня этим созданий Морадина.

Горм Галтин (Gorm Gulthyn)



Огненные Глаза, Лорд Бронзовой Маски, Вечно Бдительный

Меньшее дварфское божество

Символ: Сияющая бронзовая маска с пламенными глазницами

Домашний план: Дом Дварфов

Мировоззрение: Законное добро

Сфера: Хранитель всех дварфов, защита, осторожность

Прихожане: Дварфские защитники, дварфы, бойцы

Мировоззрения клериков: LG, LN, NG

Домены: Дварфы, Добро, Закон, Защита, Война

Одобренное оружие: "Эксгард" (боевой топор)

Большинство дварфских анклавов, находясь в лишенном света царстве под поверхностью, стоят на пути агрессивных, жадных врагов Подземья. Те, кто защищают эти царства от атак, благословляют Горма Галтина (*gorm gull-thin*, *горм галтин*), покровителя осторожности и защиты. Горм, лишенный юмора воин под маской, гарантирует безопасность дварфских клановых твердынь и стремится защитить эти царства от врагов, проявляясь на Прайме гораздо чаще, чем его компаньоны из Морндинсамман. Он стоит на бессменной вахте на зубчатых стенах, устанавливает ловушки и смертельные ямы в соседних проходах и инструктирует своих клериков в искусстве планирования стойкой и надежной защиты для сообщества. Те, кто видели, как он бьется на стенах осажденных общин, знакомы с его ошеломляющим боевым мастерством, но комментируют, что его боевые маневры не только все сильнее противоречат тысячелетиям сознательной практики, но и возрастают отчаяние, как будто каждая битва может стать для Лорда Бронзовой Маски последней.

Клерики Огненных Глаз, известные как баракор ("те, кто защищают"), организуют защиту дварфских общин, действуют как телохранители и инструктируют местных дварфов о ценности настороженности и бдительности. После вступления в церковь каждому баракору назначается, что он должен защищать. Более мощным клерикам часто выбирают защиту важных персон клана, но назначения новичков, похоже, определяются наугад и включают детей и пожилых или слабых членов клана. Все желают пожертвовать собой ("платить величайшую цену Горма", по выражению церкви), чтобы защитить свою цель. Храмы Золотого Стража - как правило, простые каменные постройки, имеющие центральный алтарь, содержащий останки павшего баракора. Большинство их содержат маленький арсенал и хорошо укреплены против атак.

Баракор молятся о заклинаниях утром, обычно перед тем, как предпринять тур по сообществу, чтобы проверить, прошла ли ночь без инцидентов. Церковные праздники отмечаются в каждый фестиваль, с утомительными (для посторонних) процедурами, включающими в себя формальные приветствия, ритмичные удары оружием и поучительное выпевание молитв. Баракор часто мультиклассируют как дварфские защитники или бойцы. Бывшим членам класса предоставляются самые высокие возможные почести среди духовенства Лорда Бронзовой Маски.

История/отношения: Горм Галтин умирает. Так или иначе, поскольку он в течение многих столетий отдавал свою сущность аватарам, борющимся за сохранение дварфских королевств, его существование стало тесно связанным с судьбой этих королевств. С каждым падением клановой твердыни что-то внутри Горма Галтина умирает; божественный огонь, лижущий глазницы его маски, почти не светит. Тем не менее, гордый Горм доверяет лишь Клангеддину, Мартаммору и Морадину, которых он считает своими самыми близкими друзьями. Все надеются, что Благословение Грома и всплеск древней дварфской родословной вернет Часовому силы, но пока не видно никаких перемен. С каждым проявлением Горм все небрежнее в своей защите, возможно, ища конец своего существования на острие вражеского меча.

Догма: Никогда не дрогните в ваших обязанностях священного долга Горма. Защитите, укройте и обезопасьте детей Морндинсамман от враждебных сил внешнего мира. Будьте всегда бдительны и постоянно готовы, чтобы Вам никогда не устроили неприятного сюрприза. Если потребуются, будьте готовы заплатить самую высокую цену ради выживания клана и сообщества, и ваше имя останется в памяти поколений.

Хаэла Светлый Топор (Haela Brightaxe)



Леди Драки, Дева Удачи

Дварфский полубог

Символ: Невложенный в ножны меч, обернутый двумя спиралями пламени

Домашний план: Дом Дварфов

Мировоззрение: Хаотическое добро

Сфера: Удача в битве, радость битвы, дварфские бойцы

Прихожане: Варвары, дварфы, бойцы

Мировоззрения клериков: CG, CN, NG

Домены: Хаос, Дварфы, Добро, Удача, Война

Одобренное оружие: "Пламенный Заряд" (великий меч)

Всякий раз, когда дварфы стоят по колено в трупах чудовищных врагов и их сердца поют от радости острых ощущений выигранной с триумфом битвы, Хаэла Светлый Топор (*hay-la brite-axe*, *хэй-ла брайт-экс*) кричит торжествующее "ура". Ее дух един с добрыми дварфами, упивающимися битвой, разыскивающими мощных монстров, чтобы вычистить мерзких существ с лица Торила. Когда кто-либо спрашивает клерика-хаэлана, почему она напала на древнего дракона, она отвечает: "потому что он был...", добавляя с мисолетной улыбкой "...и потому что я всегда предпочитаю выбраться из чьего-либо живота". Как богиня удачи, она идет в битве на любой риск, не отводя глаз.

Духовенство Хаэлы - каксанар, термин, вольно переводимый как "кровавые девы". Женщины-клерики значительно превосходят численностью своих коллег-мужчин, которых, похоже, несколько беспокоит женский титул (трудновато отпускать шуточки в адрес сердитого клерика-воина, покрытого галлоном свежей крови). Клерики не особенно заботятся о типичных дварфских традициях, строя строгие храмы везде, где это удобнее всего для самого близкого источника конфликтов. Подвалы человеческих руин, покинутые дварфские укрепления или даже пустые лабиринты гномов становятся храмами Леди Драки. Такие места обычно также служат арсеналами; все они содержат по крайней мере одну претенциозную ловушку (обычно с самым сильным из возможных результатов), чтобы гарантировать, что ни в один из храмов никогда не вступит враг.

Каксанар молятся о заклинаниях утром, ритуал сопровождается прослеживанием сложного ритуального рубцевания, вырезаемого на предплечьях клерика после инициирования в орден. Большинство шрамов следует геометрическим формам, но некоторые иконокласты ("свободные мыслители" среди духовенства) воспринимают свое инициирование как возможность вырезать на плоти профанацию или непристойности. В Зеленой траве проходит несколько угнетающий ритуал, известный как Время Порождения, когда (скандированием и уничтожением трофейного вражеского оружия) каксанар готовятся к следующему нападению монстров из захваченных дварфских твердынь. На высоком церковном празднике, известном как Вознесенный Топор, каксанар и их союзники собираются под светом дня, чтобы увидеть образ великого меча Хаэлы, выделенный в центре солнца. Наконец, в Банкет Луны проходит Ознаменование Павших, когда каксанар поминают тех дварфов и недварфов, кто пал на защите Крепкого Народа. Каксанар часто мультиклассируют как варвары, смакуя радостное разрушение, порожденное способностью ярости этого класса.

История/отношения: Другие члены Мординсамман уважают дружелюбную манеру Хаэлы, ее заразительный смех и веселую натуру. Она не признает никого выше, кроме Морадина, но почитает своих братьев и сестер потомства Отца Дварфов, что гарантирует, что она никогда не будет действовать против пожеланий любого из членов пантеона. Из всего пантеона она предпочитает компанию Мартаммора Дьюина, разделяющего ее интерес к поверхностному миру, и Клангеддина Серебробородого, разделяющего ее любовь к битве. Поскольку Хаэла плотно интересуется дварфскими делами на Ториле, у нее остается не так много времени для недварфских богов. Она отвергла интересы Аббатора (всегда интересующегося удачей), и в ответом Бог Находок посылал в ее адрес великие и ужасные угрозы.

Догма: Битвой Вы найдете самоутверждение, освобождение и ликование. Доверьте Хаэле смотреть на Вас в драке, и монстры мира падут под острыми лезвиями ваших топоров вне зависимости от их очевидной силы и количества. Дева Удачи благословляет тех дварфов, которые полагаются на ее благодетельство, и она через своих преданных всегда будет вместе с окруженными и осажденными. Радуйтесь силе вашего удара в битве, звуку вашего оружия, ударяющего достойного противника, и вызову драки. Если придется, проявите милосердие к благородному противнику, соблюдающему кодекс чести, но не держите вашу руку против предателей, лгунов и лишенных чести.

Ладугуэр (Laduguer)



Изгнанник, Серый Защитник, Владыка Ремесел

Среднее дварфское божество

Символ: Сломанный арбалетный заряд на щите

Домашний план: Хаммергрим

Мировоззрение: Законное зло

Сфера: Создание магического оружия, ремесленники, магия, серые дварфы

Прихожане: Дварфы, бойцы, мастера знаний, солдаты

Мировоззрения клериков: LE, LN, NE

Домены: Ремесло, Дварфы, Зло, Закон, Магия, Металл, Защита

Одобренное оружие: "Мрачный Молот" (военный молот)

С тех пор как дуэргары отделились от своих кузенов-дварфов, Ладугуэр (*laa-duh-gwur*, *лаа-ду-гуир*) таит ожесточенное негодование. Серый Защитник рассматривает своих кузенов из Мординсамман как ленивых бездельников, более обеспокоенных поддержанием устарелых традиций, чем прогрессом и изобретениями. Это не говорит о том, что Ладугуэр - свободный мыслитель; он цепляется за свое клеймо нетерпимой дисциплины, сплетая доктрину повиновения лидеру, усиления через эксплуатацию рабов, обогащения через создание магического оружия и

защиты - через неумолимую программу строгой военной подготовки. Крайне ксенофобный, Ладугуэр старается избегать контактов своих последователей с другими расами, кроме ограниченной торговли и набегов за рабами.

Дуэргары не признают различий между религиозной и светской властью, что делает клериков Ладугуэра (известных как тулдор, дварфский термин, означающий "те, кто выносят") номинальными правителями общества серых дварфов. Дуэргар рассматривают свое существование как постоянную борьбу против других рас Подземья, и тулдор формируют ту силу, которая сохраняет расу единой и мощной с тех дней, когда клерики Ладугуэра изначально увели серых дварфов от их поверхностных братьев. Во многих храмах есть значительные конюшни, используемые для ухода и размножения стидеров, больших чудовищных охотничьих пауков, используемых как транспорт многими расами Подземья. Дуэргары под руководством тулдор тренируют их, используя как универсальную тяговую силу, предоставляя своей расе значительное финансовое влияние в Ночи Внизу. Клерики, как ожидается, будут служить в вооруженных силах.

Тулдор молятся о заклинаниях утром, обычно перед тем, как посвятить по крайней мере час созданию или улучшению магического оружия. Дуэргары наслаждаются немногими примечательными религиозными церемониями, поскольку празднования - опасный перерыв тяжелого труда, на котором строится длительное существование дуэргаров. Клерики Ладугуэра редко мультиклассируют, иногда становясь божественными чемпионами, бойцами или мастерами знаний.

История/отношения: Никто из смертных не знает точных причин изгнания Ладугуэра из Морндинсамман. Золотые и щитовые дварфы утверждают, что он совершил отвратительные преступления против своих братьев и был спасен от великого *Молота Души* Морадина лишь умеренностью и прощением Берронар. Серые дварфы объясняют историю несколько иначе, описывая Серого Защитника как защитника праведной творческой философии, которая тем не менее столь оскорбила Отца Дварфов, что Ладугуэр был навсегда выброшен из пантеона. Независимо от этого, Изгнанник хорошо принимается Дагмареном и Шариндлар; остальная часть Морндинсамман глубоко презирает его. Глубинная Дуэрра, которую многие считают дочерью Ладугуэра, - его единственный истинный союзник (но даже она строит против него множество заговоров). Господство его расы на рынке стидеров повлекло вражду с Лолса, а древний спор с принцем демонов Оркусом кипит до наших дней.

Догма: Дети Ладугуэра отвергли безответственных и слабых богов своих предков и отошли от своей ленивой семьи, чтобы не заразиться ее слабостями. Строгое повиновение старшим, посвящение ремеслу и бесконечный тяжелый труд необходимы, чтобы достичь богатства, безопасности и силы. Ничто никогда не бывает легко, и при этом и не должно быть. Перенесите боль стойче и оставайтесь отстраненными, поскольку показ или даже чувствование эмоций демонстрирует слабость. Те, кто слаб, не заслуживают ничего, и судьба их будет соответствующей. Бедствие - горн Ладугуэра, и дуэргар, прошедший резкими тропами под его сокрушительными ударами, вынесет все и станет крепче адамантина.

Мартаммор Дьюин (Marthammor Duin)



Искатель Троп, Наблюдающий за Странниками, Осторожный Глаз

Меньшее дварфское божество

Символ: Вертикальная булава перед отороченным мехом кожаным ботинком

Домашний план: Дом Дварфов

Мировоззрение: Нейтральное добро

Сфера: Проводники, исследователи, экспатрианты, путешественники, молния

Прихожане: Дварфы, бойцы, рейнджеры, путешественники

Мировоззрения клериков: CG, LG, NG

Домены: Дварфы, Добро, Защита, Путешествие

Одобренное оружие: "Светящийся Молот" (тяжелая булава)

Большинство консервативных дварфов может поручиться, что Крепкий Народ принадлежит подземелью и что те, кто путешествуют в Царстве Выше (все вместе известные в дварфской культуре как Странники), хуже всего предадут древние идеалы и случаются как минимум глуповатыми. Если это действительно так, то молодое дварфское божество Мартаммор Дьюин (*mar-tham-more doo-ihn*, мэр-тэм-моур дуу-ихн) - великий король глупцов. Покровитель дварфов, покинувших клановые твердыни, чтобы исследовать мир под солнцем, Мартаммор идет по жизни почти что с гномским поведением, всегда любопытный к тому, что лежит за горизонтом, и всегда желающий обменяться историями о путешествиях у потрескивающего походного костра. Он - редкий дух дварфского исследования, воплощенный в божественной форме, искра любопытства его последователей приравнивается к быстрому взрыву молнии с открытых небес.

Духовенство Мартаммора, воламтар ("полюхатели свежих троп") представляют собой одну из наиболее широко признанных дварфских церквей поверхностного мира, особенно на Севере, где их прихожан в последние десятилетия стало особенно много. Воламтар помечают глухие тропы около дварфских цитаделей, чтобы тем, кто решит покинуть клановую твердыню, было легче это сделать. Они патрулируют торговые маршруты и тропы игры между человеческими и дварфскими анклавами, излечивая раненых и очищая эти районы от опасных хищников. В городских областях они основывают храмы с целью укрепления дварфских поселений услугами излечения, религиозными церемониями и обменом информацией. Более-менее дерзкие воламтар иногда пытаются влиять на правительства недварфских городов, имеющих постоянных жителей-дварфов, обычно пытаясь просочиться на невысокие политические посты. Храмы в глуши пользуются преимуществом естественных скалистых вершин или утесов, предлагающих захватывающие виды гроз, устроенных священными последователями Мартаммора. Городские храмы обычно соответствуют местному архитектурному стилю.

Воламтар молятся о заклинаниях утром. Духовенство отмечает в течение года многочисленные праздники, каждый из которых включает в себя фестивальный день и девять дней после него. В годы Шилдмита в эти десять дней ведется много празднований. Такие празднования открыты для публики (даже для недварфов) и в общем характерны ритуализированным сожжением использованных работ по железу и обуви. Громкое пение и питье сильного алкоголя играют важную (а некоторые говорят, что необходимую) роль во всех таких событиях. Воламтар часто мультиклассируют как божественные чемпионы и бойцы. Те, кто живут в глухих областях, часто получают уровни в классе рейнджера.

История/отношения: Другие члены дварфского пантеона относятся к поведению Мартаммора как к "выходкам", надеясь, что его заинтересованность миром под открытыми небесами скоро пройдет. Морадин же благодарен, что, несмотря на склонности его самого молодого сына, он тем не менее более дисциплинирован, чем Дагмарен (который, что

неудивительно - один из самых больших друзей Мартаммора). Наблюдающий за Странниками ненавидит богов орков, гоблинов и гигантов и таит особую вражду к Гролантору, преднамеренно тупому покровителю холмовых гигантов.

Догма: Сторонитесь иллюзорной безопасности клановых твердынь, вместо этого широко путешествуйте, распространяя слово Морндинсамман другим расам, чтобы они могли получить дварфскую мудрость. Помогите товарищам-странникам и спутешественникам всеми своими силами, поскольку по дороге легче шагать с товарищами. Разыскивайте новые пути и дороги и открывайте в ваших блужданиях мудрость. Возвестите путь новооткрытой надежды.

Морадин (Moradin)



Кователь Душ, Отец Дварфов, Всеотец

Великое дварфское божество

Символ: Молот и наковальня

Домашний план: Дом Дварфов

Мировоззрение: Законное добро

Сфера: Дварфы, созидание, кузнечное дело, защита, работа по металлу, каменная кладка

Прихожане: Дварфские защитники, дварфы, инженеры, бойцы, шахтеры, кузнецы

Мировоззрения клериков: LG, LN, NG

Домены: Ремесло, Дварфы, Земля, Добро, Закон, Защита

Одобренное оружие: "Молот Души" (военный молот)

Морадин (*mor-uh-din*, *мор-а-дин*) - строгое отеческое божество, грубое и бескомпромиссное, твердое как камень, когда приходит на защиту своей избранной расы. Резкий, но справедливый судья, он - мощь и сила воплощенной воли. Он вдохновляет дварфские изобретения и постоянно стремится улучшить эту расу, ободряя ее добрый характер, интеллект и гармоничное сосуществование с другими добрыми расами, борясь против их гордости и изоляционистских тенденций. Его военный молот - оружие и инструмент, называемый *Молотом Души*.

Церковь Морадина играет активную роль в руководстве моралью дварфских общин. Они подчеркивают руку Кователя Душ в каждодневных дварфских действиях типа горной промышленности, кузнечного дела и разработки, и призывают его благословение, когда начинаются эти дела. Они возглавляют продвижение в новооткрытые дварфские королевства и повышают статус дварфов в поверхностных общинах. Они принимают активное участие в обучении молодежи общин и наблюдают за большинством формальных церемоний. Особый интерес для клериков Морадина представляют Дети Грома, и ожидается, что его клерики, рожденные под Благословением Грома, сделают для расы нечто великое.

Клерики Морадина, известные как соннилоты ("те, кто работает с камнем") молятся утром. Подношения Кователю Душ делаются ежемесячно. Ранговый клерик сообщества может объявить любой день церковным праздником для празднования его на местном уровне. Многие общины празднуют Молот Первый, поскольку эта дата в 1506 DR, Году Грома



Морадин

Мартаммор Дьюин

Хазли Светлый Топор

Ладузур

Шариндолар

Тард Харр

Вергадэйн

- начало внезапного повышения dwarфской рождаемости, благословение Отца Dварфов, вызвавшее великий благоприятный поворот в dwarфской расе. Его клерики обычно мультиклассируют как dwarфские защитники или бойцы.

История/отношения: Dварфские мифы говорят, что Морадин воплощен из скалы, камня и металла, и что душа его - жаркий уголь. Он выковал тела первых dwarфов из металлов и драгоценных камней и вдохнул в них души, когда подул на них, чтобы их охладить. Он - лидер dwarфского пантеона, и именно его решением были изнаны с поверхности злые боги дерро и дуэргаров. Он имеет стратегический, но прохладный союз с Гондом, Коссутом, Хелмом, Тормом, Тиром и главами эльфийского, гномского и халфлингского пантеонов. Он выступает против богов гоблиноидов, орков, злых гигантов и изгнанных dwarфов.

Догма: Морадин - отец и создатель dwarфской расы. Почитайте его, подражая его принципам и мастерству в кузнечном деле, каменной кладке и в других задачах. Мудрость получается от жизни и умеряется опытом. Продвигайте dwarфскую расу во всех областях жизни. Вводите новшества новыми процессами и навыками. Находите новые королевства и земли для клана, защищая существующие от всех угроз. Ведите dwarфов в традициях, установленных Кователем Душ. Почитайте лидеров вашего клана, как Вы почитаете Морадина.

Шариндлар (Sharindlar)

Леди Жизни и Милосердия, Сияющая Балерина

Среднее dwarфское божество

Символ: Кольцо пламени, поднимающееся над стальной иглой

Домашний план: Дом Dварфов

Мировоззрение: Хаотическое добро

Сфера: Лечение, милосердие, романтическая любовь, изобилие, танцы, ухаживание, луна

Прихожане: Барды, балерины, dwarфы, целители, возлюбленные

Мировоззрения клериков: CG, CN, NG

Домены: Хаос, Зачарование, Dварфы, Добро, Лечение, Луна

Одобренное оружие: "Мимолетный Укус" (кнут)



Когда dwarф падает больным или сраженным в бою, он часто произносит молитвы Шариндлар (sha-rihn-dlar, ша-рихн-длар), dwarфскому божеству лечения и милосердия.

Dварфы не делают секрета из своего почитания этой доброжелательной богини, защищающей dwarфский народ добротой и укрепляющими прикосновениями своего духовенства. Однако, причина, по которой большинство dwarфов не желает признавать своего высокого компаньона - то, что Шариндлар представляет сторону dwarфской жизни, редко наблюдаемую посторонними. Когда dwarфы отказываются от своих молчаливых капризов на танцевальном вечере или когда крепкий воин смягчается, чтобы принести брачную клятву своей любви с детства, Шариндлар призывается как божество веселости, романов и танцев.

Клерики Сияющей Балерины известны как талорноры ("те, кто милосердны"). Они проводят большинство своего времени, обслуживая потребности больных или слабых в dwarфских общинах, обеспечивая слова поддержки, сидя у постели. Не занятые этим, клерики Шариндлар инструктируют молодежь по надлежащим dwarфским ритуалам ухаживания, даже становясь антрепренерами между двумя "совместимыми" юнцами. Руководство Шариндлар над изобилием расширяет влияние талорноров на животноводство и развитие новых зерновых культур. Обеспокоенные рождением и с медицинской, и с метафорической точки зрения, большинство талорноров рассматривают Благословение Грома даже с большим почтением, чем их братья, часто склоняя близнецов грома присоединиться к духовенству. Храмы - чаще всего большие залы, имеющие вполне достаточно места для танцев и празднований и множество гостевых комнат для гостей для приезжих кутил.

Клерики Шариндлар молятся о заклинаниях утром. Святые церемонии, чаще всего проводимые при молодой луне, в Зеленотравье, в ночь Разгара Лета и всякий раз, когда луна полна, обычно включают в себя секретные конгрегации в скрытых пещерах. При таких сборах последователи танцуют вокруг естественного водоема, воспевая Леди Милосердия, бросая золотые изделия в освященный котел. Участники выпускают маленькое количество крови из своих предплечий, позволяя ей сочиться в котел, содержание которого расплавляется и бросается в центральный водоем. Талорноры часто мультиклассируют как барды.

История/отношения: Тыс ячелетиями Шариндлар работала, чтобы установить хорошие отношения со всем своим пантеоном, включая даже напряженную дружбу с Ладугуэром, Глубинной Дуэррой и Аббатормом. В многих случаях Леди Жизни и Милосердия действует как посредник между Морадином и теми, кто отдален от него, когда некое бедствие вынуждает обычно противостоящих dwarфов действовать вместе. Однако, в общем Шариндлар находит политику душевной и скучной и предпочитает размышлять о романтическом будущем и смертных, и божественных. У нее велико родство с Шиаллиа, которая, как многие верят - ее дочь от развлечений с фей-богом.

Догма: Будьте милосердны в речах и в деле. Умерьте гнев и враждебность конструктивными и благотворительными усилиями. Дети Морадина должны жить в безопасности, чтобы множиться. Охватите дар жизни с кипучестью и грацией. Поддерживайте и поощряйте традиционные обряды ухаживания и брака. Шариндлар восстанавливает плодородное семя dwarфской жизни, в то время как Берронар защищает ее плоды.



Тард Харр (Thard Harr)

Лорд Глубин Джунглей

Меньше dwarфское божество

Символ: Два перекрещенные чешуйчатые когтистые перчатки из серебристо-синего металла

Домашний план: Дом Dварфов

Мировоззрение: Хаотическое добро

Сфера: Дикие dwarфы, выживание в джунглях, охота

Прихожане: Друиды, жители джунглей, рейнджеры, дикие dwarфы

Мировоззрения клериков: CG, CN, NG

Домены: Животные, Хаос, Дварфы, Добро, Растения
Одобренное оружие: Когтистая перчатка (шипастая перчатка)

Встретившись с татуированным, пузатым Тард Харром (*thard harr, тэрд хэпп*) - неясным, диким существом, носящим украшенный орнаментом медный шлем, сделанный в форме головы крокодила - немногие подозревают, что они видят перед собой члена Морндинсамман. Отделенный от своей семьи и эмоционально, и географически, Тард Харр, тем не менее, разделяет кровь Морадина. Покровитель диких дварфов, населяющих джунгли Фаэруна (особенно Чалт), Тард Харр защищает их от мародерства диких тварей, волнения голодных динозавров и нежелательных вторжений чужеземцев.

Клерики и друиды Тарда, известные как вуддор ("те, кто из джунглей"), наслаждаются почтительным положением на своей скрытой родине.

Поклонение Тард Харру столь закоренело в обществе диких дварфов, что немногие рассматривают хотя бы возможность других религий. Хотя некоторые золотые дварфы юга (особенно живущие около руин Высокого Шанатара) помнят рассказы предков о Тарде как об утерянном дварфском божестве природы, большинство диких дварфов остается полностью неосведомленным об остальной части Морндинсамман, и Тард ничего не делает для того, чтобы исправить это. Вуддор возглавляют охоты, действуют как генералы свободно организованных армий диких дварфов и говорят за общество в целом. Тард не поддерживает никаких формальных храмов, вместо этого инструктируя своих последователей обращаться с местами великой естественной красоты (типа вулканических каверн, естественных садов или водопадов) как с залами поклонения.

Вуддар молятся о заклинаниях утром. В ночи полнолуния или новолуния клерик Тард Харра высшего в области ранга формально созывает многочисленные охотничьи банды, и результирующего пения, барабанного боя и криков достаточно, чтобы спугнуть даже самого отчаянного нарушителя. При таких сборах дварфы приносят кровавые жертвы захваченных динозавров или вторгшихся (некоторые из более изолированных племен иногда жертвуют таким способом неудачливых людей, и хотя Тард не одобряет этого, он ничего не сделал, чтобы сообщить о своей немилости). Такие жертвы почти всегда используются участниками в усилиях достичь близость со своим благочестивым благотворителем. Вуддар иногда мультиклассируют как рейнджеры.

История/отношения: Кроме нечастых посещений Шариндлар и Думатойном, Тард Харр не имеет почти что никаких отношений с детьми Морадина. В тех редких случаях, когда весь пантеон собирается вместе, Тард Харр скорее отчужден, чем дружелюбен, не меньшей мере потому, что он отказывается говорить, вместо этого общаясь через причудливый ряд животных звуков и физических жестов. Он в основном предпочитает компанию других склонных к природе божеств типа Убтао, Нобэньона и Утгара. Тард - заклятый враг Шар, действующей в Чалте под именем Эшоудау (тенивое божество, поглощенное ей), и дожины других божеств джунглей и демонов, редко замечаемых цивилизованными жителями Фаэруна.

Догма: Подобно великим тиграм джунглей, будьте сильны и опасайтесь тварей, ходят ли они на двух ногах или на четырех. Живите в гармонии с природой, и Вы получите защиту Лорда Глубин Джунглей. Стремитесь понять то, что делаете не Вы, но будьте осторожны, принося дары в ваше логовище. Почитайте пути вашего народа, но не предполагайте, что путь Тарда - единственный путь - это всего лишь лучший путь для его детей.

Вергадэйн (Vergadain)



Торговый Король, Низкий Отец, Смеющийся Дварф

Среднее дварфское божество

Символ: Кусок золота

Домашний план: Дом Дварфов

Мировоззрение: Нейтральное

Сфера: Богатство, удача, шанс, незлые воров, подозрение, обман, переговоры, хитрый ум

Прихожане: Дварфы, торговцы, жулики, богатые индивидуумы

Мировоззрения клериков: CN, N, NE, NG, LN

Домены: Дварфы, Удача, Торговля, Обман

Одобренное оружие: "Золотоискатель" (длинный меч)

Поверхностно Вергадэйн (*vir-guh-dain, вёр-га-дэйн*) представляет собой известную посвященность дварфов искусству торговли, персонифицируя трудную сделку после долгого торга. Однако те, кто обращает на это внимание, знают, что Торговый Король имеет аспект если не более темный, то редко уважаемый более склонными к законности дварфами. Как покровитель удачи и обмана, Вергадэйн также наблюдает за теми дварфами, кто используют незаконные дела для получения своего богатства. Он восхищается искусством ведения дел, запутанные ли это переговоры о продаже партии лошадей или сложный план о том, как ворваться в конюшню после продажи, украсть лошадей обратно и продать их снова в следующем городе. В хорошо осведомленном обществе некоторые признают последователей Вергадэйна как тех, кто выражает приверженность его доктрине, известных или как квалифицированные переговорщики, или как бессовестные воров, или и то, и другое. Клерики Смеющегося Дварфа (как он известен среди не-дварфов) называются хурндорами ("те, кто торгует"). Посвященные содействию продвижения дварфской торговли, хурндоры путешествуют по миру шире, чем служители любого члена Морндинсамман, кроме Мартаммора Дьюина. Торговый Король ожидает, что все его клерики будут богаты и будут гарантировать, что часть их богатства пойдет в хранилища местного храма, обычно - в лишенную окон подземную палату, заполненную всем спектром сокровищ и богатств.

Клерики Вергадэйна молятся о заклинаниях ночью. Церковные праздники веры известны как фестивали монет и отмечают периоды интенсивной коммерческой деятельности. Проводящиеся в дни перед и после полнолуния, в Зеленоотравье и в любой день, который объявлен благоприятным Торговым Принцем (он изменяется из года в год), фестивали монеты открыты для широкой публики, которая иногда в шутку относится к ним как к торговым встречам, поскольку в последние часы собраний можно заключить великие сделки - когда преданные Вергадэйна снижают цены на свои товары в последнем усилии произвести достаточно продаж, чтобы получить влияние среди равных (не упоминая самого Вергадэйна). Когда хурндоры мультиклассируют, они, как правило, становятся жуликами. Они скорее изгоняют, чем упрекают нежить.

История/отношения: Вергадэйн наслаждается большой популярностью среди Морндинсамман и имеет большую личную дружбу с Дагмареном Светлая Мантия, разделяющим его интерес к проказам. Торговый Король иногда партнерствует с Аббатом - союзы, которые оба они холодно описывают как "деловые меры". Его путешествия сделали его типичным союзником торговых богов Фаэруна.

Догма: Истинно благословлены те, чьи предприятия и рвение приносят и богатство, и удачу. Упорно трудитесь, будьте умнее, ищите лучшую сделку, и Торговый Король осыплет вас золотом. Обращайтесь с другими с уважением, но старайтесь, чтобы сделки заключались в вашу, а не в их пользу.

Эльфийский пантеон

Известный вместе как Селдарин, что переводится как "товарищество братьев и сестер леса", эльфийский пантеон возглавляется Кореллоном Ларетианом. Многие из эльфийских божеств имеют тесные связи с другими сильванскими божествами типа Милики.

Аэрдри Фэйния (Aerdrie Faenya)



Крылатая Мать, Королева Аваризель

Среднее эльфийское божество

Символ: Облако с силуэтом птицы

Домашний план: Арвандор

Мировоззрение: Хаотическое добро

Сфера: Воздух, погода, летуны, дождь, изобилие, аваризель

Прихожане: Барды, друиды, эльфы, рейнджеры, колдуны, путешественники, крылатые существа

Мировоззрения клериков: CG, CN, NG

Домены: Воздух, Животные, Хаос, Эльфы, Добро, Шторм

Одобренное оружие: "Удар Молнии" (четвертной посох)

Аэрдри Фэйния (*air-dree fain-yuh*, *эйр-дрии фэйн-юу*) является эльфийским выражением свободы и импульса, и она ненавидит оставаться где-либо надолго. Она восхищается звуком ветра и созданием непредсказуемых атмосферных условий, включая при случае и довольно серьезные или сильные грозы, но ее первичная радость - просто чувствовать, как ее уносит над землей восходящий поток. Крылатая Мать - несколько отдаленное божество, редко вовлекающееся в эльфийскую культуру, и она гораздо более хаотична, чем остальная часть Селдарина. Из всех эльфийских рас Аэрдри остро заинтересована лишь аваризель, и немногие из них остаются на Фаэруне. Она также известна как аспект Ангарадх, Трединой Богини.

Церковь Аэрдри Фэйния мала, без особой связи или организацией ее рассеянных храмов. Духовенство Аэрдри прежде всего обеспокоено исследованием и поддержанием хороших отношений с разумными птичьими расами (например, гигантскими орлами и ааракокрами). С понижением аваризель (крылатых эльфов) немногие из эльфийских клериков Крылатой Матери могут летать без магической помощи. В результате много Крылатых Родных работает над созданием новых заклинаний и изделий, позволяющих магический полет, и немало из более дерзких ищут потерянные реликвии, разрешающие то же самое. Точно так же, членов духовенства Аэрдри носят крылатые скакуны, используемые воздушными конницами эльфийских царств, и причудливые птицы из отдаленных земель, живущие в эльфийских садах и несущие плюмажи, сработанные эльфийскими способами. В качестве служителей Несущей Дождь и Штормы клерики Аэрдри тесно сотрудничают с маленькими группами эльфов, вовлеченных в сельское хозяйство и садоводство, чтобы гарантировать благоприятную погоду для их посевов. Крылатые Братья и Сестры также стараются уничтожить злых летучих существ.

Клерики и друиды Аэрдри Фэйния молятся о заклинаниях на рассвете, когда первый бриз веет над землей. Танец Кружащихся Ветров, проводящийся раз в полгода при весеннем и осеннем равноденствиях, отмечает смену сезонов и воздает почести Крылатой Матери. В такие дни ветры дуют везде, где собираются последователи Аэрдри. Празднующие предлагают красивые перья и участвуют в воздушном балете, исполненном музыкой инструментов ветра, на которых играют некоторые из участников. Те, кто испытывает недостаток крыльев или магических средств полета, иногда поднимаются в дар самим божеством. Многие клерики и друиды мультиклассируют как колдуны или рейнджеры.

История/отношения: Подобно большинству Селдарина, Аэрдри служит Кореллону, тесно сотрудничая со своими товарищами - эльфийскими божествами, и выступает против действий пантеона друу (за исключением Илистри). Она также работает против Божеств Ярости (Аурил, Малар, Талос и Амберли). Аэрдри едина с божествами ветра, полета, дождя и изобилия, включая Акади, Цирроллали, Изис, Льюру, Шондакула и Шилу Периройл.

Догма: Постоянно меняющиеся пределы небес - великий дар Крылатой Матери. Бегите в ее продуваемые ветрами объятия и скачите среди облаков. Почитайте тех, кто живет с Аэрдри, и лелейте птиц, танцующих на ее локонах. Изменение красиво, и хаос рождает новую жизнь. Поднимайтесь, скачите, скользите, ныряйте и поднимайтесь снова, рвитесь к свободе, которую завещает Крылатая Мать.



Ангарадх (Angharradh)

Трединая Богиня, Королева Арвандора

Великое эльфийское божество

Символ: Три соединенных кольца на треугольнике острием вниз.

Домашний план: Арвандор

Мировоззрение: Хаотическое Добро

Сфера: Весна, изобилие, посевы, рождение, мудрость, защита

Прихожане: Старшины сообщества, друиды, эльфы, фермеры, бойцы, акушерки, матери

Мировоззрения клериков: CG, CN, NG

Домены: Хаос, Эльфы, Добро, Знание, Растения, Защита, Возобновление

Одобренное оружие: "Сумеречное Древко" (длинное копьё или короткое копьё)

Ангарадх (*on-gahr-rath*, *он-гахр-рат*) - единый лик божества, которое является и тремя отдельными богинями - Аэдри Фэйниа, Ханали Селанил и Сеханин Лунный Лук - а также отдельной богиней, включающей три их отдельных аспекта. Также характер Ангарадх отражает черты индивидуальности каждой из этих Трех, включая импульсивный и причудливый характер Крылатой Матери, романтический и нежный характер Сердца Золота и безмятежную и эфемерную природу Дочери Ночных Небес. Сплыв Трех был рожден предательством Арошни (Лолс) и коллективной угрозой Арвандору и Селдарину. Также Триединая Богиня выказывает жесткую защиту и непреклонную решимость Королевы Арвандора. Несмотря на ее бдительность, Эльфийский Исход, его возврат и возвращение друу в Кормантор ослабили дух Ангарадх, и три богини проводят все больше времени раздельно, предпочитая действовать скорее как группа, чем как индивидуум.

Церковь Ангарадх - по существу объединенный лик трех отдельных, но тесно союзнических церквей. Клерики Ангарадх служат Триединой Богине во многом подобно духовенствам Аэдри Фэйниа, Ханали Селанил и Сеханин Лунный Лук. Большинство клериков Триединой Богини едино с одним из аспектов Трех, и их действия отражают их ассоциацию с этим специфическим аспектом. Клерики Ангарадх также рассматриваются как мудрецы, и с ними часто консультируются по важным проблемам. Они могут служить клериками Аэдри Фэйниа, Ханали Селанил и Сеханин Лунный Лук, а также их единому воплощению, Ангарадх. Они присутствуют при рождении, благословляют маленьких детей, помогают с посевами и урожаем и благословляют воинов, идущих на битву. Особенно успешные тотемные сестры разыскиваются другими племенами и стремящимися практиковать тотем для советов и совещаний.

Клерики и друиды Ангарадх молятся о заклинаниях в момент на свой выбор, но это должно быть время молитвы одной из этих трех богинь. Члены духовенства Ангарадх отмечают церковные праздники и важные церемонии одной из Трех, в зависимости от того, который из аспектов Триединой Богини они особенно почитают. Единственный церковный праздник, празднуемый исключительно теми, кто молится Ангарадх - Слияние Трех, проводимый раз в четыре года в Синнаэзлоскор (День Мира Кореллона), чаще известный как Шилдмит. Хотя этот церковный праздник в общем соблюдается эльфами в честь Кореллона, лунные эльфы празднуют трехсторонний аспект Ангарадх и объединение Трех, что привело к столетиям мира в Арвандоре и в эльфийских царствах Фаэруна. Помимо пения великих гимнов Триединой Богине, преданные Ангарадх в этот день часто собираются для призывания великих умений совместной магии. Многие клерики и друиды мультиклассируют как бойцы.

История/отношения: Прежде чем Светлый Народ ушел в леса Фаэруна, Триединая Богиня стала результатом великой битвы между Селдаринем и теми, кто последовал за Арошни, позже известной как Лолс. Три сблизились для излечения Кореллона, подсеченного махинациями Арошни, заняв место в форме Одной рядом с Кореллоном в качестве Королевы Арвандора. Ангарадх в Селдарине уступает лишь Кореллону и тесно сотрудничает с другими эльфийскими божествами. Другие союзники включают Берронар Истинно Серебряную, Чонти, Цирроллали, Илистри, Льюру, Милики, Милила,



Ангарадх

Аэдри Фэйниа

Кореллон Ларетиан

Фенмарел

Глубинный Сашелас

Эреван Илесир

Мистру, Селунэ, Шариндлар, Шилу Периройл, Силвануса, Суни и Йондаллу. Ее противники - традиционные противники Селдарина: пантеон дроу (помимо Илистри), Божества Ярости (Аурил, Малар, Талос и Амберли), и божества гоблиноидов.

Догма: Единство и разнообразие приносят силу. Будьте постоянно бдительны против Той, Кто Была Изгнана и работайте вместе для защиты земель Светлого Народа от тех, кто творит зло. Почитайте Одну и Трех за их коллективную цель и индивидуальные выражения жизни. С раскрытием широкого спектра навыков и интересов, возвращением творческого потенциала, жизни и мастерства придут новые идеи.

Кореллон Ларетиан (Corellon Larethian)



Создатель Эльфов, Первый в Селдарине, Коронал Арвандора

Великое эльфийское божество

Символ: Полумесяц

Домашний план: Арвандор

Мировоззрение: Хаотическое Добро

Сфера: Магия, музыка, искусства, ремесла, война, эльфийская раса (особенно солнечные эльфы), поэзия, барды, воины

Прихожане: Тайные лучники, ремесленники, художники, барды, бойцы, хорошие лидеры, рейнджеры, поэты, колдуны, воины, волшебники

Мировоззрения клериков: CG, CN, NG

Домены: Хаос, Эльфы, Добро, Магия, Защита, Война

Одобренное оружие: "Сахандриан" (длинный меч)

Кореллон Ларетиан (*core-ell-lon lah-reth-ee-yen*, *коур-елл-лон лах-рет-ии-йен*) - лидер эльфийского пантеона, и сама раса эльфов, как считается, произошла из его крови в течение многих его битв с Груумшем из пантеона орков. Он реализовывает самые высокие идеалы эльфоподобных, работая как мощное военное божество, когда есть такая потребность (его длинный меч *Сахандриан* сделан из звезды), и защищает свой избранный народ осторожными руками ремесленника.

Церковь Кореллона подчеркивает превосходство его аспектов защитника и ремесленника над его ролью правителя эльфов. Они наблюдают за границами эльфийских земель, охраняют эльфийские общины, помогают формировать появление эльфийских поселений и создавать красивые изделия для использования их в пределах сообществ и торговли. На позициях лидеров его клериков можно найти редко, хотя они часто действуют как посредники в спорах среди сильванских рас и помогают гладкой работе эльфийских правительств.

Время молитвы для его клериков - ночь, предпочтительно, когда луна выше всего в небе. У них много церковных праздников, хотя большинство их привязаны к астрономическим событиям и происходят лишь раз в несколько лет. Одна из ежемесячных церемоний - Лэйтикуор, Лесная Община Полумесяца - празднуется в первую четверть луны и включает в себя песни, танцы и подношение красивых изделий. Его клерики скорее всего мультиклассируют как тайные лучники, бойцы или волшебники.

История/отношения: Кореллон создал эльфийскую расу и является владыкой незлых эльфийских божеств, которые все вместе известны как Селдарин ("товарищество братьев и сестер леса"). Селдарин уважает и почитает его, и у него есть мирный контакт с лидерами дварфских, гномских и халфлингских божеств, а также с Фазрунскими божествами природы и с добрыми божествами этого пантеона. Кореллон считает Лолс (некогда его супругу) и Ваэрона своими врагами, поскольку ему пришлось изгнать их из Селдарина, когда они напали на свою семью. Другие его враги включают существ типа Бэйна, Цирика, Талоса, Малара и божеств орков и гоблиноидов.

Догма: Эльфы - скульпторы и хранители бесконечных тайн магии. Несите красоту, которая окутывает все и позволяет духу подняться освобожденным. Разыскивайте новый опыт и новые пути. Оберегайте от тех, кто может уничтожить то, что не может создать. Держите связь с естественным и мистическим миром. Будьте постоянно бдительны против возврата изгнанной тьмы, и будьте сильными сердцем против коррупции Паучьей Королевы.



Глубинный Сашелас (Deep Sashelas)



Лорд Подморья, Принц-Дельфин

Среднее эльфийское божество

Символ: Дельфин

Домашний план: Арвандор

Мировоззрение: Хаотическое Добро

Сфера: Океаны, морские эльфы, созидание, знание

Прихожане: Друиды, эльфы, рыбаки, рейнджеры, мудрецы, моряки

Мировоззрения клериков: CG, CN, NG

Домены: Хаос, Эльфы, Добро, Знание, Океан, Вода

Одобренное оружие: "Трезубец Глубин" (трезубец)

Глубинный Сашелас (*deep sa -she-lahs, duin ca-ше-лахс*) - харизматичный лидер и вдохновенный созидатель, чье искусство - вечные изменения. В отличие от остального Селдарина, Глубинный Сашелас редко удовлетворен тем, что он сделал, и всегда стремится улучшить это. Глубинный Сашелас может быть непостоянным и легкомысленным, и ходит немало мифов о его любовных делишках с такими существами, как русалки, смертные морские эльфы, человеческие женщины и даже полубогини. У его супруги Тришины есть некоторая терпимость к таким отклонениям, но не слишком большая. Товарищи Сашеласа по Селдарину получают большое развлечение от способности Тришины определить цель блуда Сашеласа и завести его в тупик, обычно предупреждая объекта его желания.

Церковь Глубинного Сашеласа широка, она организована по линиям регионов, каждый из которых имеет выход к морю или океану. Духовенство Глубинного Сашеласа более организованное, чем наиболее эльфийских духовенств, из-за своей роли посредников с неводными расами. Его клерики и друиды, известные как дельфионы, регулярно взаимодействуют с дельфинами, населяющими область, окружающую их домашние общины, и старшие друиды почти всегда сопровождаются компаньонами-дельфинами. Клерики-сашеланы при возможности устанавливают и поддерживают контакты с живущими на земле эльфами. В результате своих обширных сетей контактов клерики Сашеласа предотвратили множество вторжений сахуагинов, что повлекло за собой бессмертную ненависть последних. Дельфионы также проводят ритуальные охоты на акул и нападают на общины сахуагинов.

Клерики и друиды Глубинного Сашеласа молятся о заклинаниях при самом высоком полуденном приливе. Глубинного Сашеласа лично почитают созданием произведений искусства и других чудес, и молитвы воздаются Лорду Подморья после начала и завершения таких проектов. Ежедневные обряды духовенства Сашеласа благодарят Глубинного Сашеласа за его благосклонность и красоту подводного мира, но самые важные ритуалы рассчитываются так, чтобы они совпадали с особенно высокой и низкой водой, будучи известными как Высокий Поток и Глубокий Отлив соответственно. Во время этих церемоний дельфионы делают подношения драгоценных естественных объектов и изделий великого мастерства. Тем временем аколиты плавают в сложных образцах, сопровождаемые дельфинами, и поют глубокие, отражающиеся эхом песни, восхваляющиеся Лорда Подморья и его созданий. Хотя обе церемонии по форме своей подобны, Высокий Поток - радостное празднование, подчеркивающее красоту, творческий потенциал и мастерство, в то время как Глубокий Отлив - мрачная военная церемония, подчеркивающая воспоминания о тех, кто был потерян, и бдительность против врагов Подморья. Многие клерики и друиды мультиклассируют как рейнджеры.

История/отношения: Подобно другим эльфийским богам, Глубинный Сашелас отвечает перед Кореллоном и противостоит усилиям пантеона дроу (за исключением Илистри). Однако, в некоторых отношениях Лорд Подморья может рассматриваться как часть вообще другого пантеона, состоящего из различных подводных божеств. Союзники Глубинного Сашеласа включают Цирроллали, Илистри и Валькура. Он выступает против различных божеств глубин, включая Амберли и божеств куо-тоа и сахуагинов.

Догма: Плавай те по великим потокам и мелким морям. Ликуйте в движущейся красоте и щедрой жизни Подморья. Упивайтесь радостью созидания и увеличивайте его бесчисленные аспекты. Стремитесь не считать, что изменяется, но вместо этого любите сами перемены. Разыскивайте товарищей-пловцов, идущих путем Лорда Подморья, и вступайте с ними в союз против тех, кто видит лишь тьму глубин. Следуйте путем дельфинов. Продвигайте знания и использование моря разумным народом, и боритесь с теми, кто может испортить его или исчерпать его красоту и щедрость.

Эреван Илесир (Erevan Ilesere)



Хамелеон, Зеленый Подменьши, Шут Фей

Среднее эльфийское божество

Символ: Звездный взрыв с асимметричными лучами

Домашний план: Арвандор

Мировоззрение: Хаотически нейтральное

Сфера: Проказы, изменение, жулики

Прихожане: Барды, эльфы, кутилы, жулики, колдуны, обманщики

Мировоззрения клериков: CE, CG, CN

Домены: Хаос, Эльфы, Удача, Обман

Одобренное оружие: "Быстрый Удар" (короткий меч)

Эреван Илесир (*air-eh-van ill-eh-seer, эйр-э-вэн илл-э-сиир*) - непостоянный, крайне непредсказуемое божество, способное менять свою внешность по желанию. Он - одно из

самых любящих забавы божеств в мультивселенной, и он, похоже, не способен стоять на месте или концентрироваться на отдельной задаче в течение любого сколь-либо долгого периода времени. Эреван любит причинять неприятности ради забавы, но его шутки редко полезны или смертельны. Однако, Эреван становится очень опасен, если силванским расам или слабым эльфийским группам угрожают, и он всегда выигрывает.

Церковь Эревана испытывает недостаток любого вида иерархии, поскольку поклонение не позволяет дважды на одном и том же месте и никто не побеспокоится координировать духовенство. Клерики Эревана - дикие, вредные, независимые и непредсказуемые, играющие уловки с другими ради явного удовольствия. Они выступают против стабильных интересов всех видов и восхищаются опрокидыванием и правления закона и мощного народа, и вообще созданием погрома. У них немного формальных обязанностей, и они ведут преданных прежде всего примером и инструктированием в навыках, требуемых для вредных жуликов.

Клерики Эревана молятся о заклинаниях в полночь, когда темнота прикрывает их проказы. Последователи Эревана ежемесячно собираются на Полночный Прыжок, который проводится на лесной поляне под светом полной луны. Точное местоположение каждого Полночного Прыжка - секрет, передаваемый среди преданных устно за несколько дней до него. Все, кто сумеет обнаружить празднества при помощи своей собственной изобретательности, приветствуются. Последователи Эревана часто объединены на своих пирушках с любящими проказы существами типа спрайтов. Каждый Полночный Прыжок включает пожертвование красивых объектов (большинство из которых позаимствованы), танцы, винопитие, рассказывание баек и бесонечные шутки. Многие клерики мультиклассируют как жулики или колдуны. Они скорее изгоняют, чем упрекают нежить.

История/отношения: Несмотря на свой непостоянный характер, Эреван отчаянно предан Селдарину. Он - часть неофициальной группы проказников (включающей Брандобариса, Гарла Сияющее Золото и Тимору), часто притягивающих ярость более серьезных божеств, типа Хелма. Компаньон Эревана - Аастериниан, аспект драконьего божества Хлала. Эреван и Аастериниан почти никогда не разлучаются, и их легендарные приключения вдохновляют более молодых эльфов, мечтающих повторить мифический смелый смелыми делами. Другие союзники включают Баравара Плаща Теней, Дагмарена Светлую Мантию, Милила и Шондакула. Эреван имеет давнишнюю конкуренцию с другими божествами-жуликами, включая Бешабу и Маска, поскольку для их жестокость и жадность оскорбляют его беззаботный характер. Он выступает против пантеона дроу (помимо Илистри). Его шутки вызвали гнев Бэйна, Ловиатар и подобных лишенных юмора злых существ.

Догма: Перемены и волнение - соль жизни. Живите на краю, отзвываясь от соглашений общества в духе постоянного самопереизобретения. Уколите самодовольство, ханжество и претензии, проникающие в упорядоченное общество, своими вредными шутками, и развлекая, и просвещая.

Фенмарел Местарин (Fenmarel Mestarine)



Одинокий Волк

Меньшее эльфийское божество

Символ: Пара эльфийских глаз в темноте

Домашний план: Арвандор

Мировоззрение: Хаотически нейтральное

Сфера: Дикие эльфы, изгои, козлы отпущения, изоляция

Прихожане: Друиды, эльфы, изгои, рейнджеры, жулики, шпионы, дикие эльфы

Мировоззрения клериков: CE, CG, CN

Домены: Животные, Хаос, Эльфы, Растения, Путешествие

Одобренное оружие: "Укус Шипа" (кинжал)

Фенмарел Местарин (*feh-n-muh-rehl mess-tuh-teen*, *фехн-ма-рел месс-та-риин*) вечно угрюм и серьезен, являясь совершенным противовесом к любящему забавы Эревану Илесиру. У него нет никакого интереса к связи с членами других пантеонов или незельфов, если это не абсолютно необходимо, и когда он говорит, он обычно ожесточен и циничен. Хотя он старается избегать обязательств любого вида, Одинокий Волк всегда держит свое слово, независимо от того, насколько неохотно он его дает. Фенмарел наблюдает за эльфийскими границами в исчезающих лесах, джунглях и подобных средах, мало чем отличаясь в этом отношении от Кореллона. Из всех эльфийских рас Фенмарел острее всего заинтересован главным образом дикими эльфами, скрытыми глубоко в самых густых лесах Фаэруна.

Церковь Фенмарела состоит прежде всего из изгоев и маленьких племен диких эльфов, и не имеет особой формальной иерархии. Изгои эльфийского общества, продельвающие свой путь среди других культур - как правило, последователи, а не клерики. Члены духовенства Фенмарела инструктируют своих товарищей в навыках, изначально преподанных божеством, включая то, как следует шпионить, выживать, использовать обман и партизанскую тактику, а также использовать яды, чтобы разобраться с врагами с тонкостью, но в остальном у них немного формальных обязанностей, кроме обеспечения личного выживания.

Клерики и друиды Фенмарела молятся о заклинаниях в сумраке, когда темнота начинает укрывать землю. Церковь Фенмарела не празднует широко признанные церковные праздники. Вместо этого каждый индивидуум или банда почитает Одинокого Волка поклонением своего собственного изобретения. Многие изгои отмечают день своего изгнания самосозерцанием, в то время как племена диких эльфов отмечают годовщины важных событий в устной истории группы, многие из которых связаны с астрономическими событиями, легко видимыми невооруженным глазом. Многие члены его духовенства мультиклассируют как рейнджеры или жулики. Они скорее изгоняют, чем упрекают нежить.

История/отношения: Одинокий Волк - своего рода изгой среди Селдарина, его номинальных союзников, хотя и поддерживает их в бесконечной войне против злых божеств дроу. Он хорошо уживается лишь с Солонором Теландрином (говорят, что он его брат), Шеварашем, Гвейроном Буреветром и Илистри. Лишь доброта Сеханин Лунный Лук может в редких случаях сблизить Одинокого Волка с остальным Селдаринем.

Догма: Мир - резкое и неумолимое место с бескомпромиссными требованиями к тем, кто идет своим путем. Не полагайтесь для защиты на других, поскольку предательство приходит легко - полагайтесь на навыки маскировки, обмана и секретности. Следуйте путем Одинокого Волка, поскольку его путь - путь самостоятельности.

Ханали Селанил (Hanali Celanil)



Сердце Золота, Привлекательная Роза, Леди Золотое Сердце

Среднее эльфийское божество

Символ: Золотое сердце

Домашний план: Арвандор

Мировоззрение: Хаотическое добро

Сфера: Любовь, роман, красота, зачарования, мастерство магических изделий, прекрасное искусство, художники

Прихожане: Эстеты, художники, чародеи, возлюбленные, колдуны

Мировоззрения клериков: CG, CN, NG

Домены: Хаос, Зачарование, Эльфы, Добро, Магия, Защита

Одобренное оружие: Сияющее сердце (кинжал)

Ханали Селанил (*han-uh-lee sell-uh-nihl*, хэн-а-лии селл-а-нихл) - явление бесконечной красоты и мягкого характера, всегда прощающая незначительные нарушения и восхищающаяся своими последователями со счастьем неожиданной любви и привязанности. Она олицетворяет в эльфийском духе роман, красоту, любовь и радость, ее единственные недостатки - ее собственное умеренное тщеславие и непостоянный характер. Хотя она и редко показывается своим преданным, восхищение Ханали видно в росте любви среди эльфов, и она часто по вкреду действует в защиту молодых возлюбленных. Она также известна как аспект Ангарадх, Триединой Богини.

Клерики Ханали непостоянные и несколько тщеславны, склонны к танцам и диким празднованиям. Иерархия организована свободно, и клерики вольны присоединяться или покидать ряды храма по желанию. Они осуществляют контроль над браком и обрядами церемоний прохождения для молодых эльфов, они и не требуются для женитьбы, поскольку беспокойство Ханали - любовь, а не обязательно брак. Члены духовенства Ханали проводят свои дни, возвращая красоту и любовь во всех их бесчисленных формах. Многие из клериков Леди Золотое Сердце выращивают прекрасные сады, в то время как другие накапливают личные или храмовые коллекции драгоценных камней, хрустальных скульптур и других прекрасных произведений искусства. В то время как золотые и хрустальные вещи, особенно драгоценности и статуи, ценимы, красивым искусством в любой форме восхищаются, коллекционируют и показывают его. Клерики Ханали должны всегда аккуратно одеваться, и показ личной красоты - требование для каждого клерика Сердца Золота.

Клерики Ханали молятся о заклинаниях каждый день всякий раз, когда выше всего в небе и романс витает в воздухе. Хотя клерики Ханали отдаются частым импровизированным пирушкам, их самые большие празднования проводятся каждый месяц под ярким светом полной луны. Такие церковные праздники известны как Секреты Сердца, поскольку романтические участники их, как считается, испытывают в такие ночи полный расцвет своих привязанностей, позволяя оценить силу своих чувств. Аналогично, внутренняя красота празднующих явно проявляется как розовый жар на их щеках и глазах в течение последующих дней. Во время таких святых фестивалей Леди Золотое Сердце подносятся вещи великой красоты, некоторые из которых уносятся в Арвандор, а другие возвращаются, чтобы разделить среди последователей Ханали. Нет ничего необычного в том, чтобы художники в такие церковные праздники обнародовали свои самые последние работы, и при этом не редкость для молодых возлюбленных тайно обручиться или объявить это всем собравшимся, поскольку такое, как считают, призывает покровительство Ханали. Ее клерики часто мультиклассируют как чародеи или колдуны.

История/отношения: Подобно остальному Селдарину, Ханали отвечает перед Кореллоном и противостоит махинациям злых божеств дреу и Божеств Ярости. Она также выступает против жестокой тирании других божеств, включая Бэйна, Цирика, Шар и Талону. Ее союзники включают Иллистри, Цирроллали, Изис, Ллииру, Льюру, Милила, Шаресс, Шариндлар, Шилу Периройл, Суни и Тимору.

Догма: Стоит прожить жизнь из-за красоты, которую можно найти в мире и любви, сближающей сердца пар. Питайтесь красотой жизни, и позвольте восторженному жару красоты оживить и украсить жизни тех, кто вокруг Вас. Величайшая радость - экстаз новооткрытой любви и поток романтичности, несущий тех, кого охватили его объятия. Найдите любовь везде, где она пускает корни, и несите ее к самому полному расцвету, чтобы все могли разделить радость и красоту, которые она создает. Всегда дайте защиту и помощь молодым возлюбленным, поскольку их сердца - самые истинные из тех, кто ведет правильным курсом жизни.

Лабелас Энорет (Labelas Enoreth)



Дающий Жизнь, Лорд Континуума, Мудрец на Закате

Среднее эльфийское божество

Символ: Закатное солнце

Домашний план: Арвандор

Мировоззрение: Хаотическое добро

Сфера: Мелодия, долговечность, момент выбора, история

Прихожане: Барды, божественные ученики, эльфы, мастера знаний, ученые, преподаватели

Мировоззрения клериков: CG, CN, NG

Домены: Хаос, Эльфы, Добро, Знание, Время

Одобренное оружие: "Посох Времени" (четвертной посох)

Лабелас Энорет (*lah-bay-lahs ehn-or-eth*, ла-бэй-лас эн-ор-эт) - божество - философ, терпеливый преподаватель и инструктор. Его поведение спокойно и задумчиво, для него не характерны внезапные действия или поспешная речь. Согласно легенде, он обменял глаз на способность смотреть сквозь время. Лабелас интересуется изменениями сквозь поколения и ростом изучения и мудрости среди эльфов и таким образом редко сам вовлекается в жизнь индивидуумов.

Церковь Лабеласа мала, но высокоорганизована, записи ее традиционных методов и даты вер насчитывают тысячелетия. Клерики Лабеласа - хранители эльфийской истории и знаний, нацеленные на поиск скрытых фактов прошлого. Они собирают и защищают такое священное знание и делают записи о нем для инструктирования будущих поколений. Члены духовенства Лабеласа - также философы и преподаватели, ответственные за обучение молодежи и за продвижение и приобретение знаний.

Преданные Лабеласа не празднуют индивидуальных церковных праздников, поскольку хода времени однороден, независимо от событий, которые разворачиваются в каждом из интервалов. Вместо этого последователи Дающего Жизнь на закате собираются каждый день в маленьких рощах около его храмов, чтобы отметить проход очередного дня - ежедневный ритуал, известный как Маркировка Времени. Они произносят молитвы Лабеласу, включая молитвы о своих ежедневных заклинаниях, и рассказывают все, что узнали в прошедший день, чтобы это записали хранители знаний Арвандора, служащие Дающему Жизнь. Многие клерики мультиклассируют как барды, божественные ученики или мастера знаний.

История/отношения: Лабелас поддерживает близкие отношения с большинством Селдарина, хотя Эрэван Илесир заметно проверяет его терпение. Лабелас давно имеет близкие отношения с Мистрой во всех ее воплощениях. Другие союзники включают Денейра, Цирроллали, Илистри, Милила, Огму и Савраса. Клангеддин Серебробородый все еще таит недовольство против Лабеласа, восходящее к битве на острове Руатим в течение Времени Неприятностей. Лабелас выступает против божеств энтропии и смерти, особенно против Йеногу (демон-гнолл), Велшаруна и злых божеств дреоу.

Догма: Движение времени непреклонно, но благословения Дающего Жизнь позволяют детям Кореллона жить длинную и плодотворную жизнь, неотмечаемую проходом лет. Записывайте и сохраняйте уроки истории и извлекайте уроки из раскрасного. В конце солнца всегда садится, пока вновь не поднимется на следующий день.

Риллифэйн Раллатил (Rillifane Rallathil)

Лорд Листа

Среднее эльфийское божество

Символ: Дуб

Домашний план: Арвандор

Мировоззрение: Хаотическое добро

Сфера: Лесистые местности, природа, дикие эльфы, друиды

Прихожане: Друиды, рейнджеры, дикие эльфы

Мировоззрения клериков: CG, CN, NG

Домены: Хаос, Эльфы, Добро, Растения, Защита

Одобренное оружие: "Дубовый Посох" (четвертной посох)



Риллифэйн Раллатил (*rill-ih-fane rall-uh-thihl*, рилл-их-фэйн рэлл-а-тихл) тих, рефлексивен и неизменно вынослив. Он наименее непостоянный из всего Селдарина, наименее вероятный в действиях по прихоти и часто замкнут, уйдя в себя. Лорд Листа - защитник лесистых местностей и страж гармонии природы. Клерики часто уподобляют его гигантскому дубу, настолько огромному, что его корни смешиваются с корнями всех остальных растений в мире, который стоит в сердце Арвандора. Великое дерево вовлекает себя все угасание и поток сезонов и жизней в пределах лесов зеленых эльфов. В то же самое время оно защищает и хранит эти земли против болезней, хищничества и нападений всех видов. Лорд Листа - покровитель лесных эльфов (и в меньшей степени - диких эльфов).

Церковь Лорда Листа в общем замкнута в себе, расширяясь лишь для помощи товарищам-эльфам и другим сильванским существам. Иерархия церквей организована на местах и разделена на ветви, поскольку каждый тип клериков служит определенной роли. Друиды, составляющие большую часть духовенства Риллифэйна, обычно склоняются к оздоровлению лесов и тех, кто в них живет, отчаянно сопротивляясь любым попыткам уменьшить оставшиеся леса. Многие клерики служат послами веры, работая за пределами общин лесных эльфов, чтобы обучить другие расы и даже другие эльфийские подрасы лучше жить в гармонии с природой. Однако, во время войны лидеры каждой области объединяют ветви веры и воинов-лесных эльфов в единую силу. Клерики Риллифэйна - смертельные враги тех, кто охотятся ради спорта или тех, кто вредит деревьям злонамеренно или излишне. В частности, все клерики Риллифэйна имеют великую ненависть ко клерикам Малара, так как последователи Лорда Тварей часто делают эльфов объектами своих и предадут анафеме тех, кто служит Лорду Листа. Духовенство Риллифэйна противостоит лишившимся корней и уничтожающими окружающих разумным растения, характер которых был искривлен внешними силами в исковерканное извращение природы.

Клерики и друиды Риллифэйна молятся о заклинаниях на рассвете, когда первые лучи живительного солнца струятся над горизонтом. Преданные Риллифэйна собираются дважды в год, в равноденствие, чтобы провести танцы фей в больших дубовых рощах глубоко в сердце великих лесов. Обнадеживающее, радостное празднование новой жизни отмечается танцами и песнями и предшествует длительному периоду голодания. В этот день проводится охота на древнего благородного оленя, оленья которого служит преданным Лорда Листа едой во время этого поста. Этот ритуал чувствует щедрость Риллифэйна и напоминает его последователям о естественном цикле жизни, текущем под ветвями Лорда Листа. Преобразование отмечает приход осени и ярких оттенков, украшающих сень Лорда Листа в это время. Лесные эльфы и эльфы других подрас, ищущие формы духовного возрождения или серьезных перемен в своей жизни, собираются на

празднование вечного обещание Риллифэйна в том, что деревья зацветут снова и что жизнь - процессом непрерывного возобновления. Многие клерики и друиды мультиклассируют как рейнджеры.

История/отношения: Риллифэйн - очень старое божество, некоторые говорят, что он старше, чем даже Лабелас Энорет, поскольку великое дерево живет бесконечно без потребности возможной смерти. Он находится в хороших отношениях со всем Селдаринном, а также с большинством силванских божеств и божеств фейри. Его противники - Малар, Талос и злые боги друу.

Догма: Великий Дуб притягивает энергию всех живущих существ мира и лелеет, поддерживает и защищает их от внешних угроз. Живите в гармонии с естественным миром, позволяя всем живущим послужить своей естественной цели в жизни. Как бесчисленные ветви Лорда Листа, его преданные должны служить его смертными агентами в естественном мире. Защитите великие леса от тех, кто может разорить их богатства, оставляя за собой лишь разрушения. Боритесь и с быстрым, и с медленным умиранием щедрости Риллифэйна и встаньте подобно великим дубам перед лицом тех, кто может видеть только свои собственные сиюминутные потребности.

Сеханин Лунный Лук (Sehanine Moonbow)



Дочь Ночных Небес, Светящееся Облако, Леди Грез

Среднее эльфийское божество

Символ: Туманный полумесяц над полной луной

Домашний план: Арвандор

Мировоззрение: Хаотическое добро

Сфера: Мистика, мечты, смерть, путешествия, превосходство, луна, звезды, небеса, лунные эльфы

Прихожане: Прорицатели, эльфы, полуэльфы, иллюзионисты, противники нежити

Мировоззрения клериков: CG, CN, NG

Домены: Хаос, Эльфы, Добро, Иллюзия, Знание, Луна, Путешествие

Одобренное оружие: "Лунное Древко" (четвертной посох)

Сеханин Лунный Лук (*seh-ha-need moon-bow*, *сех-ха-ниин муун-боу*) редко интересуется непосредственно событиями на Фаэруне, кроме сплетения иллюзий вокруг секретных эльфийских убежищ и руководства эльфами, прибывающими на эти земли. Ее силы прибывают и убывают со стадиями луны, возрастая более всего, когда луна полна. Как и приличествует эльфийской богине тайн, Сеханин скрыта секретами и иллюзиями и редко высказывает свое мнение сама, предпочитая связаться через грезы, видения и других мистические образы. Сеханин действительно духовна и эфемерна, уклоняясь от любой попытки обнаружить ее, окружая свою ясность мантиеподобной лунной пылью. Также она - аспект Ангарадх, Триединой Богини.

Церковь Сеханин окутана тайной, и немного известно о ее скрытной иерархии. Клерики Сеханин - провидцы и мистики эльфийского общества. Они служат духовными защитниками эльфам и полуэльфам, стремящимся предпринять путешествия в поисках просвещения, чтобы возвыситься над своим нынешним бытием. Как пастыри и защитники мертвых, клерики Сеханин организуют и управляют обрядами похорон и охраняют останки павших. Они разыскивают и уничтожают существа нежити, поскольку Сеханин считает таких существ богохульными - с известными исключениями в виде баэлнорнов и другой нежити доброго мировоззрения, добровольно продлевающих свое существование, чтобы служить своей семье. Как защитники эльфийской родины, духовенство Сеханин ответственно за переплетение и поддержание иллюзий, охраняя оставшиеся санктуарии и прорывая потенциальную угрозу их длительному существованию. Главная задача клериков-приключенцев - возвращение утерянных тайн и магических знаний, особенно если они принадлежат иллюзиям или предсказанию. Другие ищут изолированные эльфийские анклав, принося им новости из мира за пределами лесов.

Клерики Сеханин молятся о заклинаниях всякий раз, когда луна самая полная в течение дня. Преданные Сеханин празднуют широкий спектр церковных праздников, все из которых привязаны к положению различных небесных тел, особенно - к стадиям луны и различным типам затмений. Многие из этих празднований происходят раз в десятилетие, раз в столетие или даже однажды в тысячелетие. Самые частые празднования преданные Сеханин проводят ежемесячно под светом полной луны. Лунные Освящение, как известные такие церковные праздники, отмечаются индивидуальными медитациями и коллективным входом в общий транс. При случае Сеханин проявляется через своих собравшихся прихожан, связывая вместе их дух в истинном разделении умов. Такие церковные праздники завершаются радостным свободным танцем под самым заметным из проявлений луны, продолжаясь до первых рассветных лучей. Раз в год преданные Сеханин собираются ночью в Банкет Луны для Мистических Обрядов Светящегося Облака. Во многом подобные ежемесячным Лунным Освящениям, эти обряды известны видимым проявлением Сеханин, посредством чего собравшиеся прихожане превращаются в мерцающий серебристый свет, поднимающий их и несущий по небесам. Во время таких мистических полетов по небу участникам показываются священные тайны Сеханин, при этом каждый из участников узнает секреты, соответствующие его текущему уровню духовного развития. Церемония заканчивается, когда нимб света возвращается на землю, и формы прихожан Сеханин соединяются. Многие клерики мультиклассируют как прорицатели или иллюзионисты.

История/отношения: Сеханин - самая могущественная из женских божеств Селдарина. Ее слезы, как считают, смешались с кровью Кореллона, сформировав эльфийскую расу. Она тесно объединена со всем Селдаринном, особенно с Кореллоном, Аэрдри и Ханали, и хорошо уживается с другими божествами, включая Баравара Плаща Теней, Цирроллали, Думатойна, Илистри, Келемвора, Льюру, Милила, Мистру, Савраса, Сегожана Зовущего Землю, Шондакула, Селунэ и Урогала. Ее противники - Цирик, Груумш, Малар, Шар, божества Ярости, Велшарун и злые божества друу.

Догма: Жизнь - ряд тайн, секреты которых скрыты Светящимся Облаком. По мере того, как дух превышает свои смертные границы и раскрываются новые тайны, достигается более высокая форма, и цикл жизни продолжается. Созерцанием и медитацией достигается единение с Леди Грез. Грезами, видениями и предзнаменованиями, показанными во

сне или в мечтах, Дочь Ночного Неба указывает следующий шаг по пути и следующее место назначения в бескрайней поездке мистического чуда, которое есть жизнь, смерть и вновь жизнь.

Шевараш (Shevarash)

Черный Лучник, Ночной Охотник

Эльфийский полубог

Символ: Сломанная стрела над слезинкой

Домашний план: Арвандор

Мировоззрение: Хаотический нейтральный

Сфера: Ненависть к дроу, месть, крестовые походы, потери

Прихожане: Тайные лучники, лучники, эльфы, бойцы, охотники, рейнджеры, солдаты, колдуны

Мировоззрение клериков: CE, CG, CN

Домены: Хаос, Эльфы, Возмездие, Война

Одобренное оружие: "Черный Лук" (длинный лук)



Шевараш (*shev-uh-rash*, *шев-ё-рэш*) молчалив, силен и поглощен мыслями о горечи и мести. Он никогда не показывает никаких эмоций, кроме гнева и краткого ликования или триумфа после каждой победы. Черный Лучник нетерпим к тем, кто не разделяет его рвения к мести, и он ничуть не заинтересован уменьшением своего крестового похода в интересах мира. Черный Лучник часто действует в ожидании атак дроу на относительно незащищенное эльфийское поселение, или, если он реагирует слишком поздно, чтобы предотвратить уже идущую резню, Шевараш посылает агентов преследовать темных эльфов в Подземье и выслеживает их, пока все они не будут мертвы.

Церковь Шевараша мала, но дисциплинирована, поскольку лишь при помощи осторожного планирования будут уничтожены дроу. Последователи Шевараша стараются раскопать и уничтожить дроу и источники силы их темных богов. Также, начиная со своего основания лейтенантами Шевараша после смерти их лидера и идеала, церковь Черного Лучника была полностью сосредоточена на военной кампании против дроу. Отдельные клерики проводят дни, тренируясь в разработке тактики войны в Подземье, охраняя известные входы в Подземье и участвуя в набегах "ударил и сбежал" и в больших нападениях на территории дроу в Подземье. Немало членов духовенства Черного Лучника присоединяется к приключенческим бандам, которые намереваются исследовать Подземье, поскольку дополнительные мечи в битве против дроу всегда приветствуются. Недавнее вторжение дроу в Кормантор только подбодрило силу этого крестового похода, и церковные армии Шевараша готовятся к большой войне под ветвями.

Клерики Шевараша молятся о заклинаниях в сумраке, прямо перед тем, как дроу крадутся на Земли Света. Ночь Середины Зимы чтится культом Шевараша в память о Резне Темного Суда. На этом церковном празднике те, кто желает присоединиться к рядам духовенства, вводятся в должность в веру, и клятвы мести непрерывно звучат в ночи. В честь первоначальной клятвы своего божества каждый новый клерик клянется никогда не смеяться и не улыбаться, пока Паучья Королева и другие темные боги дроу не убиты и не уничтожены их последователи. Большинство клериков мультиклассируют как рейнджеры, хотя некоторые мультиклассируют как тайные лучники, бойцы или колдуны. Они скорее изгоняют, чем упрекают нежить.



Ханали Селанил
Hanali Celanil

Лабелас Энорет

Labelas Enoret

Риллифейн Раллатил
Rillifane Rallatbil

Шевараш
Shevarash

Солонор Теландриа

Solonar Telandira

История/отношения: Почти шесть тысяч лет назад армия дуэргаров и дроу вырвалась из Подземья и вырезала большинство участников встречи между поверхностными эльфами и дварфами, намеревавшимися возобновить свой союз. Шевараш был одним из выживших, и наблюдая за резней, он поклялся присягой Кореллону ни смеяться, ни улыбаться, пока Лолс и ее грязные последователи не будут уничтожены. Прожив жизнь в борьбе с дроу, он был убит и достиг апофеоза с помощью Фенмарел Местарина. С тех пор он объединился с другими противниками Лолс и теми, кто ищет мести, включая Каллардюрана Гладкие Ладони, Хоара, Шар и Шондакула. Его первичные противники - злые боги дроу, их руководители Лолс и Ваэрон, а также другие злые божества Подземья.

Догма: Величайший враг Селдарина - Лолс, искавшая искажения Арвандора и ниспровержения Создателя Эльфов. Величайший враг Светлого Народа - дроу, униженные последователи Паучьей Королевы, давно запутавшиеся в ее темных сетях. Искупление и месть могут быть достигнуты полным уничтожением дроу и темных божеств, которым они служат. Только тогда вновь можно будет радоваться жизни. Охотьтесь бесстрашно!

Солонор Теландриа (Solonor Thelandira)

Острый Глаз, Великий Лучник

Среднее эльфийское божество

Символ: Серебряная стрела с зеленым оперением

Домашний план: Арвандор

Мировоззрение: Хаотическое добро

Сфера: Стрельба из лука, охота, выживание в глуши

Прихожане: Тайные лучники, лучники, друиды, эльфы, рейнджеры

Мировоззрения клериков: CG, CN, NG

Домены: Хаос, Эльфы, Добро, Растения, Война

Одобренное оружие: "Дальний Выстрел" (длинный лук)



Солонор Теландриа (*soe-loe-nohr theh-lan-dih-ruh*, *соу-лоу-нор те-лан-ди-рах*) всегда следует карьере и редко надолго остается на одном месте. В отличие от многих охотников, Великий Лучник выслеживает добычу только из беспокойства о полном балансе между разновидностями и ради уничтожения делающих зло, особенно дроу. Его серьезное, иногда мрачное поведение отражает трудности, перед которыми он стоит в попытках уладить компромисс между конкурирующими силами - цивилизацией и дикими местностями, инстинктом и знаниями, дикостью и домашней жизнью. Слово Солонора - его обязательство, и его залог никогда не дается легко. Солонор не вступает с врагом в ближний бой, но вместо этого выслеживает и преследует его, выпуская стрелы из нескончаемого колчана.

Церковь Солонора неизмерима, группы клериков не имеют тесных связей, кроме обмена информацией. Клерики Солонора служат разведчиками и лучниками в эльфийских армиях, как изготовителями луков и стрел и инструкторами стрельбы из лука - в эльфийских поселениях, и охотниками и поставщиками - для обширных сельских общин. Среди того Светлого Народа, который в значительной степени сторонится атрибутов цивилизации, члены духовенства Солонора осуществляют контроль над церемониями инициирования во взрослую жизнь. Ястребиные Глаза служат Великому Лучнику, работая для того, чтобы поддержать баланс природы. Клерики Солонора - смертельные враги тех, кто поклоняется Малару или Талосу, и они часто объединяют силы с теми, кто служит Риллифэйну Раллатилу, чтобы истребить последователей этих злых богов всякий раз, когда они обнаруживают свое присутствие.

Клерики и друиды Солонора молятся о заклинаниях каждый раз в течение дня, когда луна выше всего в небе. Преданные Солонора в общем сторонятся флигельных празднований, усматривая в них ненужные отвлечения от первоочередных задач. Раз в лунный месяц, под мягким светом полной луны, преданные Великого Лучника собираются, чтобы воздать благодарность за навыки, которые им преподавал Солонор, и щедрость, обеспеченную ими. Охотники жертвуют охотничьи трофеи, которые не могут использовать иначе, а несломанные стрелы, выгравированные символом Солонора, выстреливают в небо, чтобы проткнуть отверстия в небесном своде и позволить свету учения Солонора воссиять на его народ (эти стрелы никогда не выстреливаются в направлении, при котором они упадут, где могут кого-либо травмировать, в том числе и прямо). Каждый Шилдмит, известный Светлому Народу как День Мира Кореллона, последователи Солонора собираются на соревнования великой стрельбы из лука. Победитель таких соревнований, как считают, получает благословение Острого Глаза. Многие клерики и друиды мультиклассируют как тайные лучники или рейнджеры.

История/отношения: Подобно другим членам эльфийского пантеона, Солонор отвечает перед Кореллоном и хорошо уживается с остальной частью Селдарина. Другие его союзники - доброжелательные божества природы и Силванус. Его самые большие противники - Малар и Талос, тесно сопровождаемые Лолс.

Догма: Идите в гармонии с природой и выступайте против усилий тех, кто может нарушить ее тонкий баланс. Сохраняйте дикие места от чрезмерных вторжений и работайте с теми, кто собирается селиться на земле, чтобы сохранить красоту, которая привлекла их изначально. Охотьтесь только ради пропитания, отбирая из стада старых и слабых, чтобы вся разновидность могла процветать. Последствия трудно предотвратить, как и остановить летящую стрелу. Выбирайте ваши цели тщательно, поскольку необдуманные действия могут иметь далеко идущие последствия.

Пантеон гномов

Называемый Лордами Золотых Холмов, пантеон гномов возглавляется Гарлом Сияющее Золото.

Баэрван Дикий Странник (Baervan Wildwanderer)



Лист Под Маской

Среднее божество гномов

Символ: Мордочка енота

Домашний план: Золотые Холмы

Мировоззрение: Нейтральное добро

Сфера: Путешествия, природа, лесные гномы

Прихожане: Друиды, лесные гномы, рейнджеры, скальные гномы, обманщики

Мировоззрения клериков: CG, LG, NG

Domain: Животные, Гномы, Добро, Путешествие, Растения

Одобренное оружие: "Шепчущий Лист" (полукопье)

Баэрван Дикий Странник (*bay-ur-van wild-wan-der-er, бэй-ёр-вэн уилд-уэн-дер-ер*) нежен, добродушен и вреден, а его склонность к добродушному направлению "не туда" конкурирует с таковой самого Гарла Сияющее Золото. Хотя Баэрван иногда играет шутки с другими существами, он не замыкается на подобных себе. Уловки Листа Под Маской намного больше направлены, чем это типично для Забытого Народа, и если Баэрван хочет послать кому-либо сообщение, он делает это в форме шутки. Баэрван - покровитель лесных гномов, редкой и скрытной семьи скальных гномов.

Церковь Баэрвана организована свободно и состоит главным образом из региональных сект, каждая из которых довольно независима. Членов духовенства Баэрвана можно найти главным образом во внешних общинах гномов в великих лесах Фазруна, особенно - в деревнях лесных гномов. Индивидуальные клерики часто блуждают, как правило - сопровождаемые компаньоном-енотом (или ужасным енотом). Все члены духовенства Листа Под Маской заинтересованы в защите природы (и гномов, живущих с ней в гармонии), и они активно отбрасывают злых существ.

Клерики и друиды Баэрвана молятся о заклинаниях каждый день, когда луна выше всего в небе. Духовенство Баэрвана собирается ежемесячно в силванских речных долинах под светом полной луны, чтобы танцевать, кидать друг в друга желудами и подносить божееству магические мелочи или другие сокровища. Если последовательно не удалось приобрести магический подарок в течение последних трех десятидневков, обычно подносится безделушка некоторой ценности, на которую временно наложена магия посредством некоторого кантрипа или орисона (часто - заклинание света). Многие клерики и друиды мультиклассируют как рейнджеры.

История/отношения: Баэрван обычно держится в одиночестве, помимо компании Чиктики Быстрые Лапы, разумного гигантского енота, всегда втравливающим его в неприятности. Он тесно работает с незлыми божеествами гномов, особенно с Сегожаном Зовущим Землю, поскольку оба бога настоятельно заинтересованы естественным миром. По



Баэрван
Дикий Странник

Баравар
Плащ Теней

Каллардюрэн
Гладкие Ладони

Флэндал
Стальная Кожа

Гаэрдал
Железная Рука

Гарл
Сияющее Золото

Сегожан
Зовущий Землю

Урдлен

традиции их сферы свободно разделены между животными и растениями леса Базрвана и норными животными Сегожана. Он дружен с другими добрыми божествами животных и природы, также как и с шаловливыми или обильными типа Брандобариса, Клангеддина Серебробородого и Гвейрона. У него немного противников, кроме Урдлена, хотя Лорд Тварей заслужил ярость божества гномов за свою охоту на лесных гномов.

Догма: Великие леса на открытом воздухе ждут Забытый Народ, который достаточно смел, чтобы риснуть выйти из своих нор. Блуждайте по великим лесам в поисках волнующих силванских мест невероятной красоты. Прикройте и защитите существа леса и лесистые местности, в которых они живут. Будьте всегда любопытны и следуйте за жизнью везде, куда она может привести.

Баравар Плащ Теней (Baravar Cloakshadow)



Хитрый, Владыка Иллюзии, Лорд Скрытый

Меньшее божество гномов

Символ: Плащ и кинжал

Домашний план: Золотые Холмы

Мировоззрение: Нейтральное добро

Сфера: Иллюзии, обман, ловушки, обереги

Прихожане: Авантюристы, обманщики, гномы, иллюзионисты, жулики, воры

Мировоззрения клериков: CG, LG, NG

Домены: Гномы, Добро, Иллюзии, Защита, Обман

Одобренное оружие: "Кошмар" (кинжал)

Баравар Плащ Теней (*bair-uh-vahr clohk-sha-doh*, *бэйр-ах-вахр клок-шэ-до*) - лукавое, мстительное божество, специализирующееся в обманах. Он неумолим к любому существу, угрожающему его запросам, и он не чувствует раскаяния в действиях против тех, кто заслужил его вражду. Хотя он разделяет любовь Гарла к хорошей практической шутке, шутки и уловки Баравара могут причинить жертвам немалый дискомфорт. Также он вор и любит использовать иллюзии, чтобы смутить существа перед тем, как ограбить их. Часто Баравар крадет столь же от скуки, сколь по любой другой причине. Хитрый посылает небесных агентов чтобы беспокоить гоблиноидов издалека, прежде, чем они будут угрожать гномам: "Сделайте это с ними, прежде чем у них будет шанс сделать это с Вами" - философия, согласно которой он часто действует. Его уровень бдительности и слои иллюзий привели многих к предположению, что он находится на грани паранойи. Не так давно он потратил много времени, работая над мастерским заклинанием иллюзии, которое не даст гному быть обнаруженным, если гном сам этого не захочет.

Церковь Баравара свободно организована, а завесы тайны, окружающая ее, также в некоторой степени ограждает ее членов друг от друга. Духовенство Баравара глубоко вовлечено в экспериментирование и шлифовку искусства создания иллюзий. Значительная доля духовенства - авантюристы, стремящиеся выследить и заполучить новые заклинания и магические изделия, позволяющие создавать и контролировать эффекты из школы иллюзий. Другие клерики работают как исследователи, постоянно совершенствуя свое магическое ремесло. Клерики Баравара - в общем трусоватые, умные гномы, и они служат своим общинам и как шпионы и любознательные агенты, и преподавая навыки типа маскировки, камуфляжа и сокрытия.

Клерики Баравара молятся о заклинаниях в сумраке, когда покров ночи начинает скрывать их действия. Духовенство Баравара почитает Хитрого в ежемесячном ритуале, известном как Сокрытие. Хотя эти ритуалы всегда соблюдаются в ночь новолуния, их точное местоположение и характер церемонии каждый раз изменяются. Сокрытие часто проводится в общественных местах, и посетители считают честью то, что посторонние никогда не обнаруживают такие собрания. Эта практика привела к обычной среди Забытого Народа шутке о том, что любое необъяснимое собрание двух или более гномов должно быть "еще одной встречей Иллюзорных". Клерики Баравара делают подношения своему богу, создавая иллюзии изделий, которые они видели, слышали или иначе ощущали. Чем больше реализм таких обманов, тем более довольны божество. Большинство клериков мультиклассируют как иллюзионисты, и многие мультиклассируют как жулики.

История/отношения: Баравар тесно объединен с другими незлыми богами пантеона гномов и, несмотря на его несколько мстительный характер, он следует за лидерством Гарла, подчеркивая обман над силой. Другие его союзники - Азут, Брандобарис, Клангеддин Серебробородый, Эреван Илесир, Мистра, Сеханин Лунный Лук, Тимора и Вергадэйн. Баравар имеет подлинную антипатию к божествам многих рас гоблиноидов, особенно к божествам пантеонов гоблинов и кобольдов и, в отличие от других богов гномов, он не слишком сдерживается в выражениях в их адрес. Баравар и Лейра были некогда близки, и очевидная смерть Леди Мглы от рук Цирика заработала для Темного Солнца вечную вражду Баравара. Другие противники включают Аббатара, Маска и, конечно, Урдлена.

Догма: Мир - опасное место, и единственная уверенная защита - скрыться в тенях под паутиной обмана. Оттачивайте мастерство в искусствах иллюзии и игры обмана ради безопасности. Не доверяйте никому, кто не доказал, что может заслуживать Вашего доверия. В войне используйте ремесла иллюзии и камуфляжа, чтобы удостовериться в своей победе. Посвятите себя вашему искусству и тем, кого Вы любите, с равным пылом, поскольку нужно иметь причины жить, а не просто выживать.

Каллардюрان Гладкие Ладони (Callarduran Smoothhands)

Глубинный Брат, Владыка Камня, Лорд Глубин Земли

Среднее божество гномов

Символ: Золотое кольцо с символом звезды

Домашний план: Золотые Холмы

Мировоззрение: Нейтральное

Сфера: Камень, Подземье, горная промышленность, свирфнеблины

Прихожане: Бойцы, оградники, отшельники, ювелиры, иллюзионисты, противники дроу, свирфнеблины

Мировоззрения клериков: CN, N, NE, NG, LN

Домены: Пещеры, Ремесло, Земля, Гномы

Одобренное оружие: "Губитель Пауков" (боевой топор)



Каллардюран Гладкие Ладони (*kal-ur-duhr-an smooth-hands*, *кэл-э́р-дахр-эн смуут-хэндс*) - по характеру своему уединен и вдумчив и редко общается даже с другими богами гномов. Он - мягкое, но скрытное божество, заботящееся только о своем народе и их защите от дроу и других опасностей Подземья. Он старается защищать своих последователей от таких опасностей, и его появление предвещается громким жужжанием, которое можно услышать через твердую скалу. В значительной степени игнорируемый другими подрасами гномов, Глубинный Брат почитаем прежде всего свирфнеблинами как их божество-покровитель, с сильным акцентом на его аспект защиты и всеобъемлющей надзор за землей и сокровищами, которые будут найдены в ее пределах.

Церковь Каллардюрана сильно организована, разделяя информацию и между кланами, и между городами, и координируя народ целиком против вездесущих опасностей его родины, особенно против дроу. Духовенство Каллардюрана всегда бдително против хоть сколь-либо реальной угрозы вторжений дроу на территории глубинных гномов. Многие возглавляют маленькие военные банды против дроу в

надежде выследить их, прежде чем они неизбежно обратятся против близлежащих анклавов свирфнеблинов. Клерики Глубинного Брата - преподаватели магии, особенно таковой из школы иллюзий, и работают в своих общинах, чтобы распространить это знание среди всех глубинных гномов.

Клерики и друиды Каллардюрана молятся о заклинаниях в сумерках, когда солнце погружается (фигурально) в землю. Последователи Каллардюрана собираются в сумерках в Разгар Лета и в полночь ночью Середины Зимы, чтобы почтить божество в парных церемониях, известных как Фестивали Рубина и Звезды соответственно. Фестиваль Рубина отмечает сокрытие Каллардюраном рубинов и других драгоценных камней в глубинах земли, чтобы их могли найти глубинные гномы - история, символизируемая в мифологии свирфнеблинов рассказами о Великом Красном Рубине (встающее солнце), понижающемся к земле. Фестиваль Звезды празднует длительную защиту, которую Глубинный Брат обеспечивает потомкам свирфнеблинов, последовавшим за ним в Глубины Земли. Церковный праздник отмечается глубинными гномами, которые собираются на берегу подземного озера или водоема, чтобы наблюдать ежегодный случай, когда маленькие заплатки специально разводимой разновидности фосфоресцирующих грибов на крыше пещеры светят подобно звездам, создавая иллюзию ночного неба, отражающегося в водах под ним. Для глубинных гномов это вновь подтверждает их древние связи с поверхностным миром и заверяет, что их не бросили во враждебной среде глубоко под поверхностью земли. Многие клерики мультиклассируют как бойцы или иллюзионисты. Они скорее изножают, чем упрекают нежить.

История/отношения: Каллардюран объединен с другими богами гномов, кроме Урдлена, хотя он редко находит время поговорить с кем-либо из них. У него также подобный любезный, но отстраненный союз с другими незлыми божествами Подземья, типа Илистри, Шевараша, Думатойна и Геба, хотя его первичный интерес - защита свирфнеблинов. Он презирает дроу и всегда бьется против злых божеств этой расы и других грязных божеств Подземья.

Догма: Каллардюран вел свой избранный народ в глубочайшие глубины земли, чтобы они смогли обнаружить радостную красоту рубинов и других драгоценных камней. Остерегайтесь опасностей Глубин Земли и примите меры против злых рас типа дроу, которые используют любые средства, чтобы захватить то, что не принадлежит им по закону. Защищайте ваше сообщество и служите ему. Радуйтесь красоте полезных ископаемых и драгоценных камней и поймите их ценность в ремеслах, искусстве и магии.

Фланда Стальная Кожа (Flandal Steelskin)

Владыка Металла, Великий Кузнец Стали

Среднее божество гномов

Символ: Пылающий молот

Домашний план: Золотые Холмы

Мировоззрение: Нейтральное добро

Сфера: Горная промышленность, физкультура, кузнечное дело, обработка металлов

Прихожане: Ремесленники, бойцы, гномы, шахтеры, кузнецы

Мировоззрения клериков: CG, LG, NG

Домены: Ремесло, Гномы, Добро, Металл

Одобренное оружие: "Ронданг" (военный молот)



Фланда Стальная Кожа (*flan-dahl steel-skin*, *флэн-дахл стишл-скин*) - истинный мастер-ремесленник. Он постоянно работает и неустанно стремится улучшать свои навыки. Также он - терпеливый наставник, и только ленивые и безразличные изготовители притягивают его ярость. Владыку Металла часто можно найти путешествующим с одним-двумя другими божествами гномов в поисках новых жил руды и металлов, которые можно использовать в его горнах. Когда Фланда не путешествует, его можно найти в его цехе, планирующим или

изготавливающим новое магическое оружие. Он не знаком с битвами, веря, что выкованные им изделия приведут его к победе. Хотя *Ронданг*, его магический военный молот, способен общаться со всеми использующими огонь существами, его

мастерство языков никоим образом не означает, что Фландал дружелюбен к таким существам, хотя божество склонно сначала переговорить перед тем, как напасть. В редких случаях Фландал инструктирует гномов по неким очень хитрым кузнечным процессам или приводит их к неиспользованным рудам металлов. Он может также решить споры между гномами и живущими в огне существами.

Мало чем отличаясь от гильдии ремесленников, церковь Фландала позволяет своим членам большую личную свободу, служа прежде всего форумом для улучшения их навыков и для обмена идеями. Члены духовенства Фландала - несравненные шахтеры и кузнецы. Они непрерывно оттачивают свои навыки в подземной среде, ища интуитивного понимания своего естественного окружения. Многие служат преподавателями, инструктируя других гномов в искусстве обнаружения вероятных рудных жил, опасных мест и присутствия враждебных существ. Клерики Владыки Металла наблюдают за безопасностью гномов-шахтеров и осматривают продукцию гномских кузниц. Почти все члены духовенства - мастера-кузнецы при работе с одним или более типами металла, и они производят фантастические оружие и комплекты доспехов, качество которых конкурирует с таковым клериков Морадина. Клерики Фландала, как ожидается, подвергнутся регулярному обучению в силе стойкости - практика, которая держит их физически соответствующими шахтному делу, кузнечному делу или битве - по необходимости.

Клерики Фландала молятся о заклинаниях в полдень, когда горн мира ярче и жарче всего. Члены духовенства Фландала ежегодно собираются в день Разгара Лета на великий сбор, чтобы отметить церковный праздник, известный как Высокий Горн. Преданные собираются утром, чтобы сделать божеству подношения в виде выкованного металлического оружия и вознося ему молитвы ритмичными, ударные гимны молотов, достигающими высшей точки в полдень кратким периодом чрезвычайной тишины. Днем и вечером участники обмениваются идеями и новыми методами и показывают самое прекрасное из своего оборудования, а к вечеру сбор наводняется торговцами, стремящимися приобрести новые товары для торговли. Многие клерики мультиклассируют как бойцы.

История/отношения: Фландал имеет превосходные отношения с другими божествами гномов, с известным исключением в лице Урдлена. В частности, Фландал хорошо уживается с Сегожаном Зовущим Землю, поскольку оба они ответственны за наблюдение за безопасностью гномов-шахтеров. Фландал также тесно объединен с Гондом и многими из добрых божеств дварфского пантеона, особенно с Клангеддином Серебробородым, Думатойном и Вергадэйном, и у него особенно сильные связи с Морадином. Другие союзники включают Цирроллали, Геба, Грумбара, Коссута и Урогалана. Подобно всем божествам гномов, Фландал противостоит усилиям различных гуманоидных божеств, особенно пантеону кобольдов, но его роль в битвах с ними более косвенна, как он в первую очередь фокусируется на разделении секретов ковки доспехов и оружия с Забытым Народом, чтобы они могли защищаться.

Догма: Сокровища жизни захоронены в объятиях Фландала, и только тяжелая работа, посвященность и великое мастерство, как преподает Владыка Металла, может показать эту скрытую красоту. Ройте шахты, добывайте руду и куйте доспехи, оружие и другие металлические изделия. Стремитесь оттачивать известные методы, изобретать новые процессы, стремитесь к физическому совершенству.

Гаэрдал Железная Рука (Gaerdal Ironhand)



Строгий, Щит Золотых Холмов

Меньшее божество гномов

Символ: Железная повязка

Домашний план: Золотые Холмы

Мировоззрение: Законное добро

Сфера: Бдительность, бой, военная защита

Прихожане: Администраторы, бойцы, судьи, монахи, паладины, солдаты, воины

Мировоззрения клериков: LG, LN, NG

Домены: Гном, Добро, Закон, Защита, Война

Одобренное оружие: "Молот-Песня" (военный молот)

Гаэрдал Железная Рука (*gair-dahl eye-urn-hand*, *гэйр-дахл ай-ёрн-хэнд*) - самое дварфоподобное божество пантеона гномов, редко улыбающееся и отчаянно интенсивное, и единственное божество гномов, которое может считаться строгим. Гаэрдал выполняет свои обязанности защитника гномьих нор очень серьезно, жертвуя ради этого игривым духом. Щит Золотых Холмов неуязвим к уловокам, шуткам или обману, и он остается неулыбчивым, когда гномы рассказывают байки и шутят. Другие божества гномов говорят, что он втихаря хихикает, но это очень сомнительно. Гаэрдал часто помогает гномам готовиться к битвам.

Церковь Гаэрдала организована в строгую военную иерархию. Клерики Гаэрдала - самая тесная каста воинов, какую можно найти среди гномов, и их количество достаточно невелико. Они довольно морализированны, намного менее легкомысленны, чем большинство гномов, и часто могут быть администраторами, судьями и т.п. Их роль защитников важнее всего и в их религиозном обучении, и в безопасности общин, в которых они живут. Хотя храмы Щита Золотых Холмов редки, клерики Гаэрдала обычно устанавливают маленькие статуи Гаэрдала у главных входов в поселения гномов, чтобы напомнить другим гномам об их ежедневных обязанностях. Большинство членов духовенства Гаэрдала активно ищет удовольствия в своей постоянной взятой на себя задаче создания жизни, трудной для последователей Бараваара и, в меньшей степени - Баэrvана и Гарла.

Клерики Гаэрдала молятся о заклинаниях на рассвете, отмечая начало нового дня. Последователи Гаэрдала называют десятидневки Десятимолотами, поскольку проход каждого дня отмечается ударом великого молота по металлическому щиту, поскольку это типичный срок обязанности охраны для членов этой веры. Десятый день каждого десятого Десятимолота - церковный праздник веры, повсеместно известный гномам как Великий Лязг. В такие дни культ Гаэрдала собирается, чтобы воздать должное богу боевыми гимнами и ритмичными скандированиями. Большинство клериков мультиклассируют как божественные чемпионы или бойцы.

История/отношения: Гаэрдал имеет в общем хорошие отношения с остальной частью пантеона гномов, с известным исключением в лице Урдлена, но его строгий характер держит его несколько в стороне от вредных проделок других богов

Забывшего Народа. В частности он несколько враждебен по отношению к Баравару, неприязненно относясь к обману, и в меньшей степени к Базрвану, не принимая дурацких шуток и других проделок, и может стараться сорвать их планы, если узнает о них. Однако, если Забытому Народу грозит опасность, Гаэрдал гладко и легко работает со всеми незлыми богами гномов. Среди других пантеонов Гаэрдал по характеру ближе всего с Хелму, Торму, Горму Галтину и Клангеддину Сильвербриду. Щит Золотых Холмов всегда бдителен против коварных атак Урдлена, и регулярно бьется с богами пантеонов кобольдов и гоблинов.

Догма: лучшая защита - непоколебимая бдительность. Служите Гаэрдалу с абсолютной посвященностью и преданностью. Защищайте и прикрывайте общины гнома от всех захватчиков - и очевидных, и скрытых. Никогда не прекращайте оттачивать воинские навыки и не упускайте возможности общаться с миром, чтобы передать такие таланты всем гномам.

Гарл Сияющее Золото (Garl Glittergold)



Шутник, Осторожный Защитник, Искрящееся Остроумие

Великое божество гномов

Символ: Золотой самородок

Домашний план: Золотые Холмы

Мировоззрение: Законное Добро

Сфера: Защита, юмор, обман, огранка драгоценных камней, гномы

Прихожане: Авантюристы, барды, защищающие солдаты, огранщики, гномы, иллюзионисты, ювелиры, младшие, жулики, кузнецы

Мировоззрения клериков: LG, LN, NG

Домены: Ремесло, Гномы, Добро, Закон, Защита, Обман

Одобренное оружие: "Арумдина" (боевой топор)

Гарл Сияющее Золото (*garl glith -ter-gold*, *garl glut-тер-голд*) - нежное и доступное божество, ценящее быстрое размышление и ясную голову больше, чем кто-либо еще, и редко надолго остающееся на одном месте. Хотя физическое и духовное мастерство может быть важным, нет ничего более критического, чем сохранение всего этого в перспективе. Гарл всегда наблюдает за сотрудничеством среди гномов. Он предпочитает обман, иллюзию и хитрость для направления физической конфронтации, хотя, будучи вынужден биться, он вряд ли окажется слабым. Гарл часто крадет злое оружие и магию, предназначенную для вредных целей, и затем распоряжается ими. Также он - вредный обманщик, говорят, что у него есть самое большое собрание стихотворных шуток. Осторожный Защитник постоянно тревожится об угрозах Забытому Народу и сам наблюдает за его делами. Если такие угрозы не удастся предупредить, Гарл энергично защищается от них - как необходимо и соответствует. Хотя его военное мастерство обычно подчеркивает защиту, когда его народу физически угрожают, божество ставит себя как мрачного и целеустремленного военного лидера.

Церковь Гарла весьма видна в обществе гномов, хотя и довольно свободно организована для законной веры. Клерики Гарла служат своим общинам как ремесленники, педагоги, конферансье, посредники и защитники. Даже те, кто блуждает в поисках приключений, служат именно так, поскольку их дела включаются в устные традиции Забытого Народа и связываются с последующими поколениями. В своем обучении молодежи члены духовенства Шутника комбинируют откровенно земную практичность с юмором, заряжающим молодежь, развлекающим ее и тем самым облегчая изучение. Многие также работают кузнецами (особенно ювелирами), шахтерами и огранщиками драгоценных камней, и они, как ожидается, внесут в дело большой вклад, независимо от старшинства. Духовенство поддерживает осторожную бдительность в отношении враждебных рас, особенно кобольдов, и наблюдают за коллективной силой Забытого Народа. Наконец, духовенство должно поддерживать хороший архив шуток, баек и рассказов.

Клерики Гарла молятся о заклинаниях рано утром, вскоре после восхода солнца. Община Смеха празднуется в 13-й день каждого месяца разнообразными действиями, которые длятся весь день. Хотя порядок меняется от храма к храму и у него есть много разновидностей, ритуалы Шутника включают период молитв и мягкого созерцания, танцы на вершине центрального возвышения, деление общей пищи, рассказывание историй, сопровождающихся визуальным показом магии, и соревнования в рассказывании шуток, которые длятся до поздней ночи. Индивидуумы подносят божеству немного золота (или другие драгоценные металлы, если золото недоступно), даже если это всего лишь горстка золотой пыли, и средства, собранные этим способом, используются храмом для общей выгоды всего сообщества. Многие клерики мультиклассируют как жулики или иллюзионисты.

История/отношения: Гарл находится в превосходных отношениях с остальной частью пантеона гномов, с известным исключением в лице Урдлена. Компаньон Гарла - *Арумдина Законник*, великий интеллектуальный двухголовый боевой топор, обычно упоминаемый в женском роде и служащий ему и оружием, и другом. Шутника часто можно найти в компании других божеств подобной перспективы из других пантеонов. Различные божества, почитаемые гуманоидами и существами Подземья - часто цели шуток Гарла, и он обычно оставляет их беспомощными и униженными жертвами причиненного самим себе безумия. В результате, несмотря на его постоянно оптимистическую надежду, которой они могли бы научиться, своими уроками зазнавшейся гордости и помпезности Шутник добыл себе среди них много врагов, особенно среди пантеона кобольдов. В кругах Шутника ходит история о том, как он притворился пойманным Куртулмаком (главным божеством кобольдов) перед тем, как получил возможность сбежать, обрушив пещеру божества кобольдов на голову чешуйчатой крысы.

Догма: Хотя жизнь может иногда быть трудной, важно всегда хранить чувство юмора и приветствовать возможность смеяться и восхищаться. Общины создаются сотрудничеством и общим духом группы индивидуумов, работающих и играющих вместе. Сила сообщества - сотрудничество, связывающее индивидуумов сильнее, чем суммы их вкладов. Хорошая шутка может облегчить тяжелые времена и воссиять. Никогда не воспринимайте себя слишком серьезно, чтобы не терять контакта с теми, кого Вы защищаете и о ком заботитесь. Не бойтесь перемен или чего-то неортодоксального - за ними лежит будущее. Прежде всего делайте то, что делается.

Сегожан Зовущий Землю (Segojan Earthcaller)



Друг Земли, Лорд Норы

Среднее божество гномов

Символ: Пылающий драгоценный камень

Домашний план: Золотые Холмы

Мировоззрение: Нейтральное добро

Сфера: Земля, природа, мертвые

Прихожане: Друиды, элементные архоны (земля), бойцы, гномы, иллюзионисты, торговцы, шахтеры

Мировоззрения клериков: CG, LG, NG

Домены: Пещеры, Земля, Гномы, Добро

Одобренное оружие: "Зовущий Землю" [кристальная палочка] (тяжелая булава)

Сегожан Зовущий Землю (*seh-goe-jann earth-cahl-ur, seh-гоу-джанн урс-кал-ёр*) - земное прагматичное божество, всегда связывающееся направленным и прямым способом. Хотя он и пытается при возможности разрядить обстановку и избежать конфликта, Зовущий Землю - жестокий противник, если он сам или его последователи атакованы, особенно если ему или его последователям угрожают в их логове. Лорд Норы вмешивается сам, только когда угрожают гномам, живущим в земле, обычно при столкновениях между скальными гномами или глубинными гномами и другими расами, населяющими Подземье. Сегожана считают покровителем скальных гномов.

Церковь Сегожана очень заметна в общинах скальных гномов и действует весьма организованным способом, тесно работая с духовенством других богов гномов. Вместе с духовенством Баэrvана Дикого Странника они работают для сохранения и защиты естественного мира, особенно разнообразной экологии, которую можно встретить под поверхностью. Вместе с духовенством Фландаля Стальная Кожа преданные Сегожана контролируют действия горной промышленности и наблюдают за безопасностью и защитой гномов-шахтеров. Вместе с последователями Каллардюрана Гладкие Ладони они работают, чтобы сковать связи между гномами, селящимися на или прямо под поверхностью и глубинными гномами Подземья. Клерики Сегожана идут дальше других в активных поисках и наблюдениях вдоль границ территории рас Подземья и туннелями, уходя глубже, чем обычно заходят гномы. Клерики-скальные гномы, формирующие ядро духовенства Сегожана, часто служат эмиссарами от имени поверхностных общин гномов их глубинным родственникам, и многие стремятся основывать и поддерживать торговые маршруты между этими двумя подрасами. В соответствии с наблюдением их божества за мертвыми, смертные формы которых встречаются в его домене, клерики Сегожана, помимо других своих обязанностей, контролируют большинство похоронных ритуалов Забытого Народа.

Клерики и друиды Сегожана молятся о заклинаниях на рассвете, готовясь к приходящему дню. Сегожана чествуют в ежеквартальных церковных праздниках, которые отмечают первый день каждого нового сезона. Его преданные собираются в откровенно украшенных глиняных логовах и подносят драгоценные камни, обработанные и необработанные, в честь сокровищ земли, которую обеспечивает Лорд Норы. Эти сокровища затем помещают в маленькие отверстия, заранее вырытые барсуками, а затем покрывают их грязью. Сегожан, как считают, нанимает маленьких норных животных, чтобы переносить драгоценные камни в другие места, чтобы гномы могли найти их снова. Несмотря на очень частые и большие раскопки, ни одно из захороненных подношений никогда не было найдено в непосредственной близости от того места, куда они были помещены. Многие клерики и друиды мультиклассируют как элементные архоны (см. Главу 4), бойцы или иллюзионисты.

История/отношения: С известным исключением в лице Урдлена, Сегожан тесно объединен с остальной частью пантеона гномов, поскольку области его управления накладываются на их области. Он когда-то удерживал и другие сферы, но через некоторое время передал их остальным божествам гномов, так как они получили для этого опыт. Среди других богов Сегожан ближе всего объединен с другими богами природы и земли, и, в меньшей степени, смерти. Он - горячий противник богов кобольдов и часто бьется и против различных других гуманоидных божеств. Другие враги включают Аббатара и Цирика. Древняя вражда между Урдленом и пантеоном гномов разворачивается в значительной степени в бесконечных битвах между Другом Земли и Пресмыкающимся Внизу, поскольку из всех гномских богов кампания кровавого террора и разрушений Урдлена прямее всего угрожает именно области Сегожана. Намного больше, чем другие члены пантеона гномов, Сегожан и Урдлен заняты продолжающейся и зверской войной на истощение.

Догма: Земля - сердце и душа Забытого Народа. Из ее заботливых объятий поднялись дети Гарла, на ее поверхности и среди ее туннелей и пещер они живут при жизни, и под ее тихим саваном они остаются после смерти. Сохраните и защитите естественный мир, который лежит под корнями тех, кто стоит на поверхности. Ройте норы и туннели и исследуйте их, ведь Барсук приветствует всех гномов в своем домене. Беспокойтесь о зле, которое ловит тех, кто ослеплен жадностью и разрушительными импульсами Пресмыкающегося Внизу, и Лорд Норы защитит тех, кто селится в его демесне и живет в гармонии с его учением.



Урдлен (Urdlen)

Пресмыкающееся Внизу

Среднее божество гномов

Символ: Белый крот

Домашний план: Золотые Холмы

Мировоззрение: Хаотическое зло

Сфера: Жадность, кровавая жажда, зло, ненависть, безудержный импульс, спригганы

Прихожане: Убийцы, черные стражи, гномы, жулики, спригганы

Мировоззрения клериков: CE, CN, NE

Домены: Хаос, Земля, Зло, Гномы, Ненависть

Урдлен (*urd-len*, *урд-лен*) сокрушает жизнь без сомнений. Нет ничего, что не требуется испортить или уничтожить. Пресмыкающееся Внизу - бесполой, полубезумный, слепой разрушительный импульс. Никто не может предсказать, где он ударит в следующий раз или какое зло причинит его дальнейшие планы Забытому Народу. Характер его планов - нести зло в сердца гномов - не понимают даже другие божества гномов. Говорят, что Урдлен жаждет драгоценных металлов, драгоценных камней и крови любого гуманоида.

Церковь Урдлена скрывается в виде экстремальных убийственных культов внутри общин, в которые она просачивается, или как скрывающаяся угроза - за границами общества. Их своих подземных лабиринтов клерики Урдлена ведут бесконечную войну с общинами Забытого Народу, особенно - с духовенством других божеств гномов. Когда они не охотятся на других существ, члены духовенства работают, чтобы украсть нечто ценное, особенно драгоценные камни и произведения искусства, а затем уничтожают или стирают их с лица земли. Они в общем разделяют любовь своего владыки к злым и смертельным шуткам, направленным против всех существ, включая гномов.

Клерики Урдлена молятся о заклинаниях в полночь, когда мир захоронен во тьме. В регулярном ритуале, известном как Подача, клерики Урдлена успокаивают свое божество, выливая кровь убитых ими существ в землю и захоранивая ее. Также они жертвуют ему драгоценные камни и ценные металлические товары, разрушая (ломаю, тускнея, растаивая) и затем захоранивая их. В ночь Середины Зимы последователи Пресмыкающегося Внизу собираются в подземных пещерах для подношения своему божеству кровавых жертв, чтобы успокоить его гнев. Если Урдлен рассержен объемом крови или ценностью награбленных товаров, подносимых в Ночь Крови, он может появиться и убить всех собравшихся прихожан в оргии необузданного разрушения. Многие клерики мультиклассируют как убийцы, черные стражи, божественные искатели или жулики.

История/отношения: Место Урдлена в пантеоне гномов не оспаривается, хотя этого божества очень боятся и оскорбляет почти весь Забытый Народ. Урдлен страстно ненавидит всех остальных богов гномов, и этим заслужил вражду дварфских и халфлингов божеств. Другие враги включают богов кобольдов и Грумбара.

Догма: Уступите жажде крови. Ненавидьте, жаждайте, сокрушайте, грабьте и убивайте. Пируйте и ликуйте в оргиях смерти и разрушения. То, что живет или создано жизнью, должно быть убито или разрушено. Сильные выживают, а слабые - их жвачный скот. Успокойте Пресмыкающееся Внизу, и он не придет за вами.

Пантеон халфлингов

Божество Йондалла управляет пантеоном народов халфлингов, и группа от нее получила свое общее название - Дети Йондаллы.

Арворин (Arvoreen)

Защитник, Осторожный Меч

Среднее божество халфлингов

Символ: Два пересекающихся коротких меча

Домашний план: Зеленые Поля

Мировоззрение: Законное добро

Сфера: Защита, война, бдительность, халфлинги-воины, обязанности

Прихожане: Халфлинги, бойцы, паладины, рейнджеры, солдаты, воины

Мировоззрения клериков: LG, LN, NG

Домены: Добро, Халфлинги, Закон, Защита, Война

Одобренное оружие: "Сердце Аэгис" (короткий меч)



Когда генерал идет на линию фронта, редко он считает халфлингов своим самым ценным активом. Охота к перемене мест, свойственная хин, предоставляет им небольшое терпение к длинным маршам и унылому ожиданию между битвами, характеризующими большинство войн. Однако, когда захватчики угрожают сообществу халфлингов, жители возносят молитвы Арворину (*arvoh-reen*, *эрр-вох-рин*), прихожане которого следуют доктрине охраны, строгой защиты и агрессивной осторожности. Арворин остается постоянно знающим об опасностях, стоящими перед общинами халфлингов, но предпочитает скорее реагировать, чем действовать. Когда враг ударяет, его служители-халфлинги наносят ответный удар с точностью и решимостью благодаря разведывательным миссиям на вражеской территории и строгому, почти неподобающему халфлингам режиму военного обучения. Из-за этой философии он нравится сильным сердцем халфлингам, и хотя легконогие халфлинги ценят его защиту, они не особо стараются вступить в ряды его духовенства.

Хотя их серьезный взгляд на жизнь и нетерпимость к шуткам и легкомыслию делают их непопулярными в мирное время, все обращаются к духовенству Арворина, когда сообществу угрожают. Они полагают, что большинство проблем, перед которыми стоит сообщество - результат способствования врагам, смешиваясь с другими культурами (особенно людьми), предоставляя им союзников среди немногих изоляционистских халфлингов. Клерики проводят свои дни, строя укрепления, сигнальные системы, маяки и ловушки, защищающие анклавы халфлингов. Они патрулируют сообщество, разнюхивая возможные угрозы изнутри и извне. Многие организуют местную милицию и инструктируют молодых халфлингов в деле изготовления мечей (особенно - коротких мечей). Храмы Арворина обычно похожи на легко защитимые укрепления или редуты и служат последними опорными точками для защиты сообщества от опасности извне.

Клерики Осторожного Меча молятся о заклинаниях на рассвете, обычно перед патрулированием периметра анклава в поисках вторжения врагов за ночь. Если позволяет время, преданные собираются у временного полевого алтаря перед важной битвой, чтобы просить благословения Арворина и прочитать священную мелодию Боевого Гимна Хранителей, живущие устные записи триумфов халфлингов за недавние столетия. Фестиваль Луны приносит еще одну церемонию, важную для веры Арворина - Церемонию Воспоминания. На этом церковном празднике последователи Арворина

собираются, чтобы помянуть имена павших товарищей, отдавших свои жизни ради защиты сообщества. Большинство клериков Арворина мультиклассируют как бойцы, а те, кто защищает сельские общины, обычно мультиклассируют как рейнджеры. Отборный орден последователей Арворина, известный как Истинные Мечи, путешествует от сообщества к сообществу, распространяя слово о движениях местных врагов и передавая учение защитных искусств.

История/отношения: Среди богов халфлингов Арворин более всего близок к Йондалле, Цирроллали и Урогалану. Он не одобряет более капризных членов пантеона, типа Брандобариса. Злые божества, особенно покровители гоблиноидов, вызывают у Арворина великий гнев. Он выступает против Бэйна, Цирика и Божеств Ярости.

Догма: Бдительность против атак защищает сообщество. Готовьте активную защиту, непрерывно тренируйтесь, не пропуская ни малейшего шанса. Подавляйте опасность, не давая ей зайти с тыла. Разыскивайте союзников, независимо от того, каковы они. Кража у других халфлингов или союзников неприемлема никогда, но воруящий не постыден, когда делает это ради того, чтобы потом использовать против врагов.

Брандобарис (Brandobaris)



Мастер Скрытности, Неудержимый Проходимец

Меньшее божество халфлингов

Символ: След халфлинга

Домашний план: Зеленые Поля

Мировоззрение: Нейтральный

Сфера: Скрытность, воровство, приключения, халфлинги-жулики

Прихожане: Авантюристы, барды, халфлинги, рискующие, жулики

Мировоззрения клериков: CN, N, NE, NG, LN

Домены: Халфлинги, Удача, Путешествие, Обман

Одобренное оружие: "Спасение" (кинжал)

Высокие расы никак не могут уразуметь, почему Брандобарис (*bran-doe-bair-iss*, *бран-доу-бэйр-исс*) получил божественную форму. Постоянно коварный, вмешивающийся, любопытный, столь же заинтересованный содержанием кошелька, как и его владельца, Брандобарис тем не менее заработал себе немного врагов, поскольку его остроумие, очарование, симпатичная внешность и способность работать на лету выручает его из неприятностей в тех немногих приключениях, которые идут не так, как надо. Возможно, легендарная удача Брандобариса, играющая центральную роль в бесчисленных рассказах, передающихся от халфлинга к халфлингу, подобно валюте, в путевых станциях по всему Фаэруну, происходит от обросшего слухами его романтического развлечения с Тиморой. Рассказывают, что Брандобарис водил за нос драконов, сбегал от дьявольских орд, унося наполненные сокровищами мешки, и даже прокрался в Цитадель Костей Миркула, спасая души десяти тысяч убитых невинных, оставив взамен вазу с цветами и коробки шоколадных конфет эротической формы. Очевидно, что легконогие халфлинги обожают его.

Церковь Злоключения, как известна "организованная" религия Брандобариса, изобилует дерзкими нарушителями спокойствия, обычно выворачивающимися из какой-либо опасной ситуации, которую сами же и создали. Хотя большинство халфлингов (особенно дети) любят истории об их похождениях, большинство предпочитает, чтобы подобные события происходили как можно дальше от их общин. Многие общины сильных сердцем препятствуют поклонению ему, а затворнические призрачные представляют Брандобариса и его культ как извращение цивилизованного мира. Руки Злоключения, как известные клерики Брандобариса, связываются в трудные и опасные дела типа приключений, всегда ценя историю об успехе гораздо выше, чем физические сокровища, которые может принести этот успех. Хотя Руки часто участвуют в секретных заговорах или воровстве, они делают это ради острых ощущений, а денежная награда дополняет



Арворин

Брандобарис

Цирроллали

Шила Периройл

Урогалан

Йондалла

удовольствие, полученного от делания дел (хотя иногда и незаконных). Церковь Злоключения не имеет храмов - по сути, всякий раз, когда рассказывается история о храбрости Брандобариса, и происходит служение.

Руки Злоключения выбирают одно время дня или ночи, чтобы последовательно молиться о заклинаниях (те, кто предпочитает бравату на обществе, обычно молятся в течение дня, более трусливые и более тонкие Руки молятся под светом луны). У Рук немного формальных церемоний, но ночью в новолуние последователи, как ожидается, перепрячут одно или несколько украденных изделий со старого места в новое, лучшее потайное место, которое смогут найти, в ритуале, известном как Десятина Брандобариса. Как и можно ожидать, мультиклассирование как жулик чрезвычайно популярно среди духовенства, и подозрения (см. Главу 4) не являются чем-то необычным. Они скорее изгоняют, чем упрекают нежить.

История/отношения: Брандобарис хорошо уживается с большинством своего пантеона. Он особенно наслаждается вниманием и уходом своей любовницы Тиморы, хотя их отношения, возможно, лучше всего описать как случайный. Его чувство забавы и навязчивая идея ввязываться в опасности заработали ему уважение и товарищеские отношения подобных Гарлу Сияющее Золото, Базрвану Дикому Страннику, Эревану Илесиру и Вергадэйну. Он уважает Маска как злодея непревзойденных навыков, но жестокость Теневого Лорда препятствует их истинной дружбе. Делишки Брандобариса заработали ему вражду Бешабы и Урдлена. Он не имеет любви к Аббатору, которого он рассматривает только с точки зрения денег. В свою очередь, Аббатор видит в Брандобарисе простого хама, не устаивая его и взглядом.

Догма: Ищите волнение и опасность везде, куда приведут вас ноги, ведь рисковать - значит идти к величайшей награде жизни. Жаждайте острых ощущений, а не сокровищу, ведь жадность затеняет истинный приз - опыт. В конце дней халфлинг с самой дикой историей будет удостоен в глазах Неудержимого Проходимца.

Цирроллали (Cyrrollalee)



Рука Товарищества, Хранительница Очага

Среднее божество халфлингов

Символ: Открытая дверь

Домашний план: Зеленые Поля

Мировоззрение: Законное добро

Сфера: Дружба, доверие, очаг, гостеприимство, ремесла

Прихожане: Ремесленники, повара, охранники, халфлинги, хозяева, владельцы гостиниц

Мировоззрения клериков: LG, LN, NG

Домены: Семейство, Добро, Халфлинги, Закон

Одобренное оружие: "Камарадестейв" [четвертной посох] (дубина)

Тысячелетиями Цирроллали (*seer-oh-lah-lee*, *сиур-ох-лах-ли*) занималась непосредственным наблюдением за мирским бытом халфлингов. Она поощряла среди них дух товарищества, всегда присматривая за безопасностью индивидуального жилья каждого халфлинга. В последнее время, однако, она расширила свой взгляд на дом от словесного до метафорического. Ученые давно говорят, что хин - восходящая раса, юная разновидность, ожидающая культурного и политического расцвета. Цирроллали согласна с этим, веря, что пришло время халфлингов и что для того, чтобы хин поднялись на свое законное место чести и уважения, расе нужна новая родина за пределами границ Люирена. Цирроллали, естественно, будет оберегать такую родину, и ее клерики ведут проповеднические миссии по всему Фаэруну, ища подходящее место для этой родины и убеждая всех халфлингов присоединиться к призыву. Открытая дверь на святом символе Цирроллали имеет свой оригинал, помимо обозначения входа в удобный дом отдельного халфлинга, представляя открытую дверь, приглашающую хин со всего Фаэруна идти по пути великодушного будущего их расы.

Изменение взглядов Цирроллали расширило ряды ее преданных и подбросило ее от статуса послушного божества, которому все халфлинги отдавали почести номинально, до символа гордости хин, спланивающей точки для халфлингов, ищущих лучшее место для себя и своей расы. Ее клерики, известные как товарищи по дому, возглавляют общины халфлингов, служа примерами добросердечной и чистой жизни, образцами дружбы и доброй воли, и основывают храмы, которые служат и местами для самоанализа, и домами для тех, кто далеко от дома, со вполне достаточными комнатами для гостей и полностью оборудованными кухнями. Хотя большая часть современного духовенства интересуется поиском подходящей родины для халфлингов, товарищи по дому защищают культивирование сильных, почтительных отношений с другими видными расами. Поскольку их исследования столь часто посылают их в отдаленные земли, легконогие халфлинги, с их общеизвестной охотой к перемене мест, значительно превосходят численностью другие подрасы хин среди духовенства Цирроллали.

Товарищи по дому молятся о заклинаниях утром, приветствуя солнце нового дня. За последний год многие клерики покинули свои дома, чтобы вести поиски. Те, кто остаются в своих общинах (обычно, но не всегда, это - старшие халфлинги, для которых путешествия и исследования опасны с физической точки зрения), известны как обеспечивающие очаг и всегда уважаются как неотъемлемая часть общества халфлингов. Церковь не признает никаких официальных праздников, но сама Цирроллали считала предстоящий День Открытия всеобщим днем празднований для всех хин. Никто не знает, когда будет обнаружена новая земля, но почти все верят, что это случится при их жизни. Родина хин, которую они ищут - не точка происхождения расы (действительно, пятнистые археологические свидетельства говорят о нескольких таких местах), но место, в котором все ветви расы хин могут сойтись вместе в гармонии и взаимном продвижении. Ясно, что доверие к церкви в Люирене несколько пошатнулось, поскольку жители Люирена полагают, что они живут именно в таком месте. Однако, учитывая, что поиски продолжаются, Цирроллали не согласна с этим. Ее клерики редко мультиклассируют.

История/отношения: Цирроллали наслаждается сердечными отношениями со всем пантеоном, а также практически со всеми остальными мягкосердечными божествами Торила. Также она иногда действует послом Детей Йондаллы, когда возникают разногласия с другими пантеонами. Она несколько разочарована Брандобарисом, чувствуя, что его флиртующие преследования и приключения отвлекают народ халфлингов от достижения им полного потенциала. Любопытный бог, кто встанет на пути судьбы хин, попадет в ряды ее заклятых врагов. К счастью для нее, большинство зловредных божеств Торила или не заметили ее недавнее крещение, или просто полностью проигнорировали его.

Догма: Будьте щедры в дружбе и приветствуйте всех друзей в вашем доме. Никогда не предавайте доверие хозяина, не нарушайте присягу или святость дома другого. Ближится День Открытия, когда все хин сплотятся вокруг нового дома, основанного на достоинстве, товариществе и любви.

Шила Периройл (Sheela Peryroyl)



Зеленая Сестра, Заботливая Мать

Среднее божество халфлингов

Символ: Маргаритка

Домашний план: Зеленые Поля

Мировоззрение: Нейтральное

Сфера: Природа, сельское хозяйство, погода, песни, танцы, красота, романтическая любовь

Прихожане: Барды, друиды, фермеры, садовники, халфлинги, рейнджеры

Мировоззрения клериков: CN, N, NE, NG, LN

Домены: Воздух, Зачарование, Халфлинг, Растения

Одобренное оружие: "Дубовый Шип" (серп)

Отдаленная, несколько сторонящаяся других Шила Периройл (*shee-lah pair-re-roil*, *шии-лах пэйр-ре-ройл*) играет важную роль в культуре призрачных халфлингов, представляя баланс между прирученной землей сельскохозяйственной цивилизации и зеленого роста диких земель. Иногда ее почитают аграрные легконогие халфлинги. Большая часть прихожан Шилы живет под сенью листвы изолированных лесов типа Чондалвуда. Среди цивилизованных халфлингов Шила представляет баланс, связанный с урожаем, не только присматривая за сознательным тяжелым трудом на полях, но также и за радостными празднованиями по окончании работы. Как покровительнице песни, танца и романов, халфлинги возносят молитвы Шиле Периройл во время ухаживаний, празднеств и свадеб. Призрачные халфлинги почитают Шилу как обеспечивающую силу естественного мира, делая ее в своей малоизученной культуре даже более важной фигурой, чем Йондалла.

Построенные из камня и грязи, занавешенные прекрасной виноградной лозой и тщательно сбалансированные между камнями и живущими растениями, открытые небу храмы Шилы, кажутся сотканными из самой земли. Животные свободно бродят среди заплаток диких цветов, садов и сорняков. Те, кто привык к структурированным комнатам "цивилизованных" областей, часто считают здешнюю растительность и жизнь хаотическими и смущающими, но клерики и друиды Шилы, все вместе известные как Зеленые Дети, упорно утверждают, что есть такие образчики и в диких местах и что эти образчики поддерживают тонкий баланс. В сельской местности Зеленые Дети разрешают споры между растениеводами, освящая браки, лечат урожаи от естественных или неестественных болезней и защищают сообщество от животных и тварей, насаждающих раны или голод. В ответ им гарантируют, что общины обращаются с дикими местами с уважением, и что фермы никогда не вторгнутся слишком далеко в естественную среду. Призрачные видят в Зеленых Детях голос Шилы Периройл и полагаются на них как на стражей культуры и защитников дикого.

Зеленые Дети молятся о заклинаниях на рассвете. Каждый месяц несколько преданных Шилы собираются со своими коллегами соседних общинах для организации фестивалей при лунном свете, известных как Сборы. Все жители сообщества, как ожидается, посетят их и сделают подношения, принося что-нибудь из последнего урожая - снятое прямо с полей в теплые месяцы или вынуженное из погребов зимой. Участки этих Сборов ежемесячно проходят по местным общинам халфлинга, усиливая добрососедские отношения. Многие из клериков и друидов Шилы мультиклассируют как рейнджеры. Они скорее изгоняют, чем упрекают нежить.

История/отношения: Шила считает весь свой пантеон союзниками, но ближе всего она к непостижимому Урогалану, учитывая его аспект как Лорда Земли. Все незлые божества природы Торила оценивают ее как холодный разум и уравновешенного мыслителя, способного разрешить напряженные дипломатические проблемы прямой честностью и теплой улыбкой. Такие качества делают ее совершенным "небесным посредником", когда вспыхивают напряженные отношения между такими конкурентами, как Силванус и Вокин. Эта роль выходит и в пределы царства мертвых, где даже некоторые не-халфлинги отдают почести Шиле Периройл перед заключением договора или важными переговорами.

Догма: Жизнь в гармонии с природой требует осторожного баланса между диким и ручным, зверским и заботливым. Потребность сохранять дикую растительность такова же, как и потребность принять урожай. Хоть природу и можно приспособить, ее никогда нельзя вынуждать - работать следует в пределах того, что уже существует.

Урогалан (Urogalan)

Тот кто Должен Быть, Лорд Земли, Черная Гончая

Полубог халфлингов

Символ: Силуэт собачьей головы

Домашний план: Зеленые Поля

Мировоззрение: Законно нейтральное

Сфера: Земля, смерть, защита мертвых

Прихожане: Генеалогики, могильщики, халфлинги

Мировоззрения клериков: LE, LG, LN

Домены: Земля, Халфлинги, Закон, Отдых, Защита

Одобренное оружие: "Роковая Молотилка" [двухголовый цеп] (любой цеп)



Урогалан (*urr-roh-gah-lan*, *app-roh-gah-лан*) защищает души умерших халфлингов и действует как советник Йондаллы и божественный судья. Мудрецы утверждают, что Лелеющая Матриарх ценит его слово выше таковых других. Урогалан ограничивает свои интересы в материальном мире тем, что лежит под его поверхностью - окружающая среда, чужеродная для большинства халфлингов. Таким образом, Урогалан остается отделенным от своего народа, нехарактерно угрюмым и

задумчивым для божества халфлингом. Несмотря на эту перспективу, халфлинги ценят его роль и знают, что Тот-Кто-Должен-Быть будет наблюдать за их душами, когда придет их время перейти из этого мира в объятия Зеленых Полей.

Клерики Урогалана осуществляют контроль над интернированием мертвых и близки ко кладбищам халфлингов. Кроме этих мрачных обязанностей, они вудут записи, архивируют генеалогии и обращают внимание на важные дела тех, кто умер. Их призывают благословить новые строительства и места раскопок, и традиция клерика Урогалана - читать молитву перед первой пищей, съедаемой в новом доме.

Клерики Урогалана, известные как мрачные хранители, молятся о заклинаниях утром. Мрачные хранители отмечают ночи полнолуния как "Восходы Земли" - время, когда последователи Лорда Земли встречаются с родственниками халфлингов, погибших в последний месяц, для специальной церемонии внутри естественного земного бассейна. Участники подают подношения божеству, мягко выпевая похоронные панихиды и элегии, выбивая удары босыми ногами в медленном хороводе вокруг центрального камня. Клерики Урогалана разделяют столь много ритуалов и обрядов с дварфским божеством Думатойном, что часто приглашаются как братья в храмы, посвященные Хранителю Секретов под Горой. Мрачные хранители редко мультиклассируют. Они скорее изгоняют, чем упрекают нежить.

История/отношения: Урогалану не особенно комфортно в компании своего пантеона - он поддерживает на высоком уровне сердечные отношения, но держится на некотором эмоциональном расстоянии. Поскольку его одинокое, мрачное выражение лица столь же несоответствует другим богам халфлингов, как и их легкомыслие и веселье - Урогалану, соглашение неплохо работает в обе стороны. Он имеет некоторые товарищеские отношения с другими владыками земли типа Грумбара, Каллардюрана Гладкие Ладони, Думатойна и Фландаля Стальная Кожа, но чаще он посещает Хрустальный Шпиль и обсуждает природу смерти с подобными Джергалу и Келемвору. Однако, когда требуется управление мертвыми, даже эти нечастые посещения редки. Урогалан не имеет никаких отношений с божествами, имеющими среди своих сфер некромантию и нежить, считая их заклятыми врагами.

Догма: Земля дает и принимает жизнь, обеспечивая защиту, продовольствие и богатство тем, пальцы чьих ног ее касаются. Священная почва должна уважаться как мантия Тех-Кто-Был, и защита Тех -Кто-Будет. Танатопсис Того Кто Должен Быть - показать, что смерть должна восприниматься как естественный конец, таким образом воздавая почести прошедшей жизни.

Йондалла (Yondalla)



Защитник и Поставщик, Лелеющая Матриарх, Благословленная

Великое божество халфлингов

Символ: Рог изобилия на щите

Домашний план: Зеленые Поля

Мировоззрение: Законное добро

Сфера: Защита, щедрость, халфлинги, дети, безопасность, лидерство, мудрость, создание, семейство, традиция

Прихожане: Дети, халфлинги, лидеры, паладины, родители

Мировоззрения клериков: LG, LN, NG

Домены: Семейство, Добро, Халфлинги, Закон, Защита

Одобренное оружие: "Хорнблейд" (короткий меч)

Йондалла (yon-dah-lah, йон-дах-лах) создала расу халфлингов по своему собственному образу, и это из-за ее очаровательной индивидуальности, дружелюбности, любопытства, лояльности и чувства проказ халфлинги - среди лучших по темпераменту рас. Как матриарха пантеона халфлингов (и действительно всей расы) все халфлинги уважают Благословленную. Даже те немногие, кто отклонили традиционные ценности хин, уважают Йондаллу за ее руководство расой в целом. Йондалла служит примером всему своему народу, поддерживая гармонию среди халфлингов, хорошие отношения с другими расами и сильную защиту, когда встречается с оскорблениями врагов. Желание Йондаллы - чтобы все ее дети были в безопасности и преуспевали, по-доброму обращались друг с другом и жили интересной, полной жизнью. Йондалла легко прощает, медленно возмущается, она добра, но когда ее цели под угрозой, она действует с храбростью и свирепостью, которое уважают даже ее самые воинственные современники. Йондалла знает, что ее раса - действительно хорошее создание, и делает все, что в ее силах, чтобы лелеать и защищать ее.

Возможно, это и удивительно, но клерики Йондаллы строят немного храмов. Поклонение Лелеющей Матриарх настолько укоренилось практически во всех аспектах общества халфлингов, что хин посещает идея оказания определенных почестей своей богине максимум раз в десятидневку. Это не говорит о том, что халфлинги имеют теократическую культуру - скорее Йондалла (и далее - ее духовенство) своими действиями (как интерпретируется в историях, рассказываемых всем халфлингам в юности) дарует ценности, которые халфлинг должен охватить, чтобы прожить свою жизнь во всей полноте и принести пользу сообществу, а именно: принятие, сообщество, любовь, веселость, любопытство, лояльность, дипломатия, традиции и хорошо развитое чувство проказ. Тот факт, что многие члены духовенства - также лидеры сообществ, укрепляет влияние кредо Йондаллы на общество халфлингов.

Клерики Защитника и Поставщика молятся о заклинаниях утром. Хотя организованные общие ритуалы и празднования редки, большинство общин халфлингов проводят периодические сборы, при которых клерики Благословленной выступают перед публикой. Даже не-халфлингов приглашают принять участие в фестивалях, следующих за этими конгрегациями, в которые часто входит тур по местному анклаву, дающий старшим деревни возможность поделиться знаниями о местах с молодежью и посетителями, усиливая чувство сообщества. Клерики предлагают своим общинам и светское руководство, часто выступая на важных правительственных ролях. Клерики Йондаллы редко мультиклассируют, хотя некоторые, имеющие воинские склонности, решают стать паладинами.

История/отношения: За тысячелетия Йондалла вырастила сильные отношения с Гарлом Сияющее Золото, Кореллоном Ларетианом и Морадином, и в общем может рассчитывать на их поддержку своей позиции. Хотя ее любовь к халфлингам практически не знает пределов, она еще больше восхищается своими товарищами - членами пантеона халфлингов, иногда известного как Дети Йондаллы. Хотя Благословленная игнорирует тех злых божеств, которые не угрожают ее "семействам" (смертному или божественному), она глубоко недовольна некоторыми злыми божествами, пересекавшимися с ней в прошлом. Эти существа - Бэйн), Цирик, Талона, Талос и Божества Ярости.

Догма: Те, кто стремятся жить в соответствии с путем Поставщика, будут благословлены изобилием богатства. Хотя насилия не должно быть никогда, эгида Защитника простирается на тех, кто отчаянно желает защитить свой дом и сообщество. Ведите примером - зная о делах тех, кого Вы ведете, Вы сможете взять на себя их бремя, если возникнет потребность. Дорожите вашим семейством, ибо ваши родители дали Вам жизнь и ваши дети - ваше будущее. Позаботьтесь о старых и слабых, ибо Вы никогда не знаете, когда можете стать одним из тех, кто внизу.

Малхорандский пантеон

Когда имаскарцы похитили тысячные народы из другого мира, чтобы сделать из них рабов, заключенные принесли с собой свою веру и своих божеств - малхорандский пантеон.

Анур (Anhur)

Генерал Богов, Чемпион Физических Подтверждений, Сокол Войны

Меньшее малхорандское божество

Символ: Ястребоголовый фалчион, перевязанный шнуром

Домашний план: Гелиополис

Мировоззрение: Хаотическое добро

Сфера: Война, конфликт, физическое мастерство, гром, дождь

Прихожане: Друиды, бойцы, монахи, рейнджеры, солдаты, воины

Мировоззрения клериков: CG, CN, NG

Домены: Хаос, Добро, Сила, Шторм, Война

Одобренное оружие: "Военный ястреб" (фалчион)



Анур (*an-heg*, *ан-хер*) реализовывает и сырую ярость, и стратегическое генеральство войны. Он - жестокое божество, но не спешит передать суд другим. В отличие от других военных божеств, Анур - сила добра и борется только против зла. Он не спешит возмущаться, поскольку мудрость его легендарна, но гнев его неизбежен, что заработало Ануру репутацию никогда не снижающего свою бдительность и постоянно будущего начеку. Он никогда не прекращает движение, и глаза его никогда не прекращают осматривать горизонт. В отличие от большинства остальной части малхорандского пантеона, Анур ценит юмор смертных и не обязательно находит их присутствие утомительным. У него сердечный смех и вездесущая улыбка, когда он не занят боем. Тень вины наполняет глаза Генерала Богов, поскольку он никогда не простит себе ранние неудачи в защите Малхоранда, особенно против Красных Волшебников.

Церковь Анура организована в строгую иерархию и управляется с военной эффективностью. Клерики Анура проводят свои утренние часы, совершенствуя свои военные навыки. Полдень они проводят, инспектируя легионы Малхоранда. Вечера они проводят, восстанавливая оружие и доспехи или изучая военные стратегии. Анур ожидает, что его духовенство разовьет и выполнит неортодоксальные и смелые планы по восстановлению прежней славы Малхоранда. Много своего времени его духовенство проводит в преследовании фантастических планов и в противостоянии махинациям клериков Хорус-Ре. Клерики и друиды Анура молятся о заклинаниях на рассвете, в ожидании дня битвы. Месяц Тарсак в Малхоранде считается Временем Штормов, и Анур, как считают, в это время ходит по границам Малхоранда, разыскивая нарушителей, чтобы отбросить их. Духовенство Анура в это время празднует месячный турнир бессмертных боев. Победитель боев в течение следующего года известен как Чемпион Анура. Длящийся месяц турнир заканчивается в Зеленом траве фестивалем, известным как Заострение Меча. В редких случаях, когда Малхоранд занят войной, главные кампании, как правило, начинаются в эту дату или вскоре после нее. В Высокую Жатву празднуется Ритуал Воспоминания. Этот мрачный фестиваль - день самоотражения и времени поминания павших товарищей. Он заканчивается радостной декламацией военных гимнов, благодарящих Анура за военные успехи в прошлом году. Наконец, у духовенства Анура есть многочисленные церковные праздники, празднующие ту или иную большую битву. Хотя эти юбилеи в значительной степени игнорируются за пределами духовенства, цитадели Анура во время этих фестивалей - места весьма энергичных кутежей, и в эти дни в них проходит много конкурсных спортивных событий. Большинство клериков и друидов мультиклассируют как божественные чемпионы или бойцы.

История/отношения: Хотя он номинально и един с Фараоном Богов, агрессивная защита перемен Ануром часто сталкивается с желанием вечности и бесконечного порядка Хорус-Ре. После поглощения сфер Раммана, бывшего унтерского божества погоды, Анур вступил в растущий конфликт с Изис, но в других отношениях они - союзники. Он тесно сотрудничает с Нефтисом, особенно в противопоставлении махинациям Тэя, и имеет некие отношения с Баст (Шаресс), хотя их союз - в основном на словах. Давнишний враг Анура - Сет, но его действия в течение Времени Неприятностей заработали ему вражду с Секолахом (акулье божество сахуагинов) и Хоаром. С войной Малхоранда с Унтером и его интересом к расширению Анур, вероятно, в конечном счете войдет в конфликт с Темпусом.

Догма: Защищайте Малхоранд, поскольку он - ваша мать. Обрушьте на его врагов, как на любого, кто причинил бы боль вашей матери. Покажите в бою храбрость и доблесть и защитите оружием ваших братьев и сестер. Следуйте мудрым советам вашего командира, как таковым ваших родителей, но не предпринимайте действий ради чего-либо плохого. Если ваш командир требует от вас совершить нечто плохое - откажитесь; ваши действия будут судить совет по крайней мере трех равных вам. Защищайте народ Малхоранда и собственность церкви Анура, как ваш дом, который Вы защищаете с яростью львицы, оберегающей своих котят. Остерегайтесь хитрости Сета, поскольку его шпионы повсюду и его действия натравливают брата на сестру и родителя на ребенка; его зараза отравляет воды земли вашего сердца. Защитите от жестоких штормов, несущихся вниз с севера, поскольку они - работа багровой магии. Несите мир и процветание Малхоранда на запад и направляйте народ Унтера, когда ему это необходимо.

Геб (Geb)



Король Богатства под Землей, Отец под Небесами и Песками

Меньшее малхорандское божество

Символ: Гора

Домашний план: Гелиополис

Мировоззрение: Нейтральное

Сфера: Земля, шахтеры, шахты, минеральные ресурсы

Прихожане: Элементные архоны (земля), бойцы, шахтеры и кузнецы

Мировоззрения клериков: CN, N, NE, NG, LN

Домены: Пещеры, Ремесло, Земля, Защита

Одобренное оружие: "Мантия камня" (четвертной посох)

Геб (*gheb, xheb*) был некогда любопытным и вспыльчивым божеством, но он смягчился со времени своего рождения и теперь предпочитает подходить к жизни более уравновешенно, безопасно и осторожно. Он говорит глубоким басом и подчеркивает свои слова, ударяя в землю оконечником своего посоха, создавая каждым ударом незначительные сотрясения. Он веселый и ценит юмор - и тонкий, и широкий. Он редко показывает эмоции, хотя его глаза горят жарче, когда он обнаруживает драгоценный камень или богатую рудную жилу или когда он сердится.

Церковь Геба организована свободно и политически слаба по сравнению с другими храмами Малхоранда. Духовенство Геба проводит свои дни рядом с шахтерами, роющими туннели, с разведчиками, ищущими золото, и с кузнецами, куящими оружие и доспехи. По крайней мере раз в год клерики должны найти новую жилу руды или драгоценных камней. Старшие клерики часто идут в города и ищут финансирование у духовенства Нефтис, чтобы выкопать новые шахты и карьеры.

Клерики Геба молятся о заклинаниях в полночь, когда небо подобно крыше великой пещеры, усеянной драгоценными камнями. Каждый вечер клерик Геба должен найти один драгоценный камень или минерал и захоронить его в грязи при чтении вечерней молитвы. На следующее утро клерик должен выкопать драгоценный камень и поднести его Гебу при повторении утренних солитв. Эти парные церемонии, известные как Скрытый Дар и Обильная Радость, олицетворяют наследие Геба миру и открытие драгоценных секретов земли. В первый день Миртула празднуется фестиваль, известный как Разворачивание. Примерно в это время горные потоки наполняются останками альпийских снегов, часто обнажая новые пещеры и вены, пригодные для разработки. В последний день Найтала, известный как День Тяги Вниз, проводится торжественная церемония, отмечающей смерть тех, кто в течение года умер в глубинах земли и гор. При этом праздновании ежегодно засыпается вход по крайней мере одной покинутой шахты. Многие клерики мультиклассируют как элементные архоны (см. Главу 4) или бойцы. Они скорее изгоняют, чем упрекают нежить.

История/отношения: Одно из самых старых божеств Малхоранда, Геб - отец Изис, Сета, Осириса и Нефтис. Геба давно затмило его потомство, но он все еще един со всеми, кроме Сета. У него также есть союзы вне малхорандского пантеона, включая Фландаля Стальная Кожа, Грумбара и Морадина. Конфликт между Хорус-Ре и Ануром опечалил его, и многие чувствуют, что Геб может передать свою силу другому божеству и вернуться к своей любимой жене Нут, которую он покинул тысячи лет назад, чтобы прибыть на Торил и спасти свой народ.

Догма: Познайте землю. Исследуйте ее красоту и покажите ее скрытые секреты, но делайте это так, чтобы выдвинуть на первый план ее фундаментальные тайны, а не просто чтобы эксплуатировать ее денежную ценность. С уважением защитите тех, кто работает в земле, и наказывайте тех, кто просто насилует ее ради сокровищ. Станьте с землей едины, и Вы познаете Геб, блюдущего ее. Геб приведет Вас к внутреннему миру через твердое знание и предоставит Вам силу живой скалы, чтобы защищать и прикрывать вас, когда это необходимо.

Хатор (Hathor)



Лелеющая Мать

Меньшее малхорандское божество

Символ: Рогатая коровья голова, несущая лунный диск

Домашний план: Гелиополис

Мировоззрение: Нейтральное добро

Сфера: Материнство, народная музыка, танцы, луна, судьба

Прихожане: Барды, балерины, матери

Мировоззрения клериков: CG, LG, NG

Домены: Семейство, Судьба, Добро, Луна

Одобренное оружие: Длинные коровьи рога (короткий меч)

Хатор (*haa-thor, хаа-тор*) известна своей мягкой речью, которая подобна успокаивающим словам после бушующего спора, словам, которые кажутся еще нежнее, потому что они рассеивают гнев и печаль. Ее смех подобен радости младенца, и все младенцы драгоценны для нее. Присутствие Хатор значительно украшает ее окружение и приносит мир и удовлетворенность тем, кто отдыхает в ее тени. Хатор никогда не произносит резких слов, не показывает нетерпения и не теряет своей улыбки. Она говорит искренне и подобострастно, кроме как при исполнении одного из своих танцев или песен, когда она дико жизнерадостна.

Церковь Хатор организована свободно, сторонясь атрибутов теократической силы, обычной для других храмов Малхоранда. Хатор не имеет никакого интереса к политике, и немногие из ее клериков ищут временной силы - это в Малхоранде редкость. Вместо этого ее служители стремятся ухаживать за больными, помогать бедным и защищать всех детей. Клерики Хатор блуждают по Малхоранду, распределяя помощь бедным и растоптанным. Они жертвуют многое

своих денег непосредственно тем, кто в них нуждается, большинство их живет исключительно милосердием тех, кому они помогают. Почти все ее клерики - женщины.

Клерики Хатор молятся о заклинаниях всякий раз, когда луна выше всего в небе - днем или ночью. Клерики Хатор следуют лунному календарю из 30-дневных месяцев, который не включает стандартные особые дни Календаря Харптоса. У них есть цикл молитв, соответствующих каждому дню месяца, который повторяется с каждым полнолунием. В день первого полнолуния после Зеленоотравья духовенство Хатор празднует церковный праздник, известный как Рождение. Клерики стараются подгадать свою беременность, чтобы родить около этого церковного праздника. Всем клерикам Хатор требуется в это время представить народу новую песню, танец или поэму, если они еще не на последней стадии беременности или не родили только что. Канун Разгара Лета известен как Празднование Луны клериками веры, которые проводят день в радостном кутеже, вознося гимны. Ее клерики иногда мультиклассируют как барды.

История/отношения: Отношения Хатор с другими божествами Малхоранда - служение, за исключением Сета и Себека, которых она ненавидит. Многие из малхорандских божеств смотрят на нее свысока, за исключением Осириса, Изис и Нефтис, ценящих ее доброту. Роль Хатор накладывается в некоторых отношениях на таковую Изис, но Хатор рассматривается как мать, а Изис - как жена. Она далека от остальной части своего небесного семейства и, подобно одинокому Гебу, может отказаться от своей силы на Фаэруне, чтобы вернуться к ним.

Догма: Помогите всем, кто обращается к Вам за помощью, будь это раб или свободный, высокорожденный или простолюдин - все дети Малхоранда равны в глазах Хатора. Обеспечьте пропитание голодным, лечение раненым, здоровье больным и защиту тем, кто в опасности. Подобострастие, гордыня и надменность не идут от сердца Лелеющей Матери. Обращайтесь с теми, о ком заботитесь, как с королем, ибо так и о Вас будут заботиться в мирном саду Тихого в загробной жизни. Будьте радостны и распространяйте счастье своими словами и делом. Танцуйте и позвольте вашему сердцу быть легким, ведь совершенство и милосердие должны быть и в этой вашей жизни, и в следующей.

Хорус-Ре (Horus-Re)



Лорд Солнца, Владыка Мести, Фараон Богов

Великое малхорандское божество

Символ: Голова ястреба в короне фараона, окруженная солнечным кругом

Домашний план: Гелиополис

Мировоззрение: Законное добро

Сфера: Солнце, месть, правление, короли, жизнь

Прихожане: Администраторы, судьи, знать, паладины

Мировоззрения клериков: LG, LN, NG

Домены: Добро, Закон, Благородство, Возмездие, Солнце

Одобренное оружие: Анк (копеш)

Хорус-Ре (*hore-us ray, хоур-ас рэй*) - уверенное божество, настоятельно верящее в малхорандскую концепцию маат (правосудие, честь, порядок и справедливость). Это не просто кодекс галантности, маат - естественное состояние вселенной, и ожидается, что все будет ему соответствовать. Только исполняя его, граждане Малхоранда будут в мире с богами и проживут счастливую жизнь. Хорус-Ре полагает, что Малхоранд вечен, и продвигая вечность, нужно отвергать перемены, так что Хорус-Ре пытается препятствовать изменениям.



Геб

Хатор

Анур

Хорус-Ре

Изис

Церковь Хорус-Ре организована строго, и иерархия церквей тесно переплетается с правительственными учреждениями Малхоранда. Клерики Хорус-Ре - предписатели (провинциальные губернаторы и правители городов) и администраторы; они управляют обширными землями и тысячами рабов, занимая самую мощную правительственную позицию Малхоранда после фараона; визирь - положение, традиционно занимаемое клериком Хорус-Ре высшего ранга. Перед Временем Неприятностей духовенство Хорус-Ре было так занято управлением и участием в политической борьбе, что у них было немного времени для собственно религии. Начиная со Времени Неприятностей фараон Малхоранда пытался переориентировать эту высокополитизированную культуру на больший религиозный пыл, чтобы распространить веру и увеличить количество прихожан Хорус-Ре на Фазруне. Его усилия принесли некоторый успех, но несколько запутали многих малхорандцев, в конце концов столетиями привыкших жить без особых перемен. Эти усилия были направлены на то, чтобы взять в руки усилия по расширению сферы влияния Малхоранда на Унтер и земли, оторвавшиеся начиная с последнего пика империи.

Клерики Хорус-Ре молятся о заклинаниях, когда солнце в зените - самая важная церемония дня, когда Хорус-Ре ярко сияет над всем Малхорандом. Сразу перед полуднем большинство жителей Малхоранда собираются перед многочисленными балконами храмов Лорда Солнца. Затем клерики Хорус-Ре читают ежедневную проповедь, известную как Кандидат Зенита. Кроме этого, с каждый восходом солнца они приветствуют возвращение своего лорда набором молитв, известным как Приветствие Лорда. Вечером духовенство Хорус-Ре обязуется охранять Малхоранд в ночные часы в проиватной церемонии, известной как Опоясывние Стражи, вовлекающей опоясывание церемониальным оружием. Самый важный из ежегодных праздников - День Разгара Лета, когда все клерики Хорус-Ре собираются в его храмах, чтобы дать ему похвалы. В отличие от большинства остальной части года, это действительно день религиозной преданности и приего праздновании практически полностью закрывается правительство Малхоранда. Солнечные затмения рассматриваются как еще одно подтверждение вечного правления Хорус-Ре. Многие из клериков мультиклассируют как божественные чемпионы, божественные ученики или паладины.

История/отношения: Хорус -Ре был некогда Хорусом, импульсивным божеством, часто сталкивавшимся с Сетом. После смерти Ра во время Войн Врат Орков Хорус стал Хорус-Ре, главным божеством малхорандского пантеона. При этом Хорус-Ре стало мало чем отличается от индивидуальности Ра, и в нем осталось немного от первоначальной индивидуальности Хоруса. Хотя все малхорандские божества принципиально отвечают перед Хорус-Ре, только Изис, Осирис и Тот могут действительно считаться его союзниками. Как ни странно, Хорус-Ре обеспокоен действиями своего кузена Анура, агрессивного защитника перемен и конфликтов, и обычно противоречит или выступает против его позиции. Амур часто в ответ приказывает своему духовенству принимать активные контрмеры, становясь величайшим противником Хорус-Ре. Латандер, еще одно связанное с солнцем божество, сочувствует Хорус-Ре, поскольку помнит старую индивидуальность Хорус-Ре, во многом подобную его собственной.

Догма: Совершенство, честь и порядок - естественное состояние, и то, что ведет ко злу, предательству и хаосу - по праву неестественно и враждебно. Ведите Малхоранд своим примером и позвольте вашим делам сказать о ваших намерениях. Совершенство и гармония приходят скорее от жизни с маат, чем в борьбе за это. Законы существуют, чтобы нести процветание тем, кто живет под ними. Фараон и церковь Хорус-Ре правят под руководством Хорус-Ре и устанавливают законы как руководящие принципы для благородных дел в малхорандских традициях. Не делайте поспешных перемен или решений, поскольку их последствия всегда подозрительны и могут подорвать устойчивые правила вечности. Защищайте слабых и мстите за всех несправедливо обиженных. Поразите предателей праведной мстостью.

Изис (Isis)



Обильная Леди, Леди Рейверов, Хозяйка Зачарования

Среднее малхорандское Божество

Символ: Анк и звезда на лунном диске

Домашний план: Гелиополис

Мировоззрение: Нейтральное добро

Сфера: Погода, реки, сельское хозяйство, любовь, брак, добрая магия

Прихожане: Тайные заклинатели, друиды, возлюбленные, матери

Мировоззрения клериков: CG, LG, NG

Домены: Семейство, Добро, Магия, Шторм, Вода

Одобренное оружие: Анк и звезда (ударный кинжал)

Изис (*eye-sys, ай-сис*) - женщина со стойким темпераментом и великой посвященностью. Она - королевское и благородное божество, стремящееся поделиться знанием богов с человечеством, и часто идет на огромные расстояния, чтобы представить своим прихожанам новые концепции и идеи. Во многих случаях эти новые идеи принимают форму магических заклинаний. Изис часто находит проделки смертных забавными, но она - добрая, понимающая богиня, много заботящаяся о своих прихожанах и народах Унтера и Малхоранда.

Церковь Изис организована иерархически так, чтобы гарантировать надлежащий посев и сбор урожая. Клерики Изис проводят дни, наблюдая за сельскохозяйственным производством национальных ферм, особенно во время посевов. Высокие клерики Изис используют заклинания контроля погоды, чтобы гарантировать обильный урожай. Члены ее духовенства также управляют в Малхоранде и Унтере церемониями брака, работают свахами для тех, кто ищет пару, служат посредниками для возлюбленных и дают советы молодым матерям, как растить детей. Они часто изготавливают маленькие зачарования для тех, кому покровительствует богиня, и магические изделия, которые будут служить добродушному делу или облегчат бремя простого народа.

Клерики и друиды Изис молятся о заклинаниях как раз перед первым утренним приемом пищи. Два священнейших дня для духовенства Изис - Зеленотравье и Высокая Жатва. Во время первого фестиваля духовенство Изис воздает благодарности богине за ее помощь при посевах, а при втором воздают благодарности Изис и Осирису за их помощь с урожаем. Оба эти дня - случаи для радостного празднования и диких пирушек, и все, кто занимается сельским хозяйством, участвуют в них наряду с духовенством. Клерики и друиды Изис также проводят многочисленные ежедневные ритуалы. Они празднуют Перемену Ветров каждый раз, когда погода меняется к лучшему, и воздают тихую благодарность богине. Каждый раз, когда они пересекают реку, они должны сделать долгий глоток и воздать благодарность богине за щедрость. Наконец, они должны благословить каждую пищу, данную щедростью богини, прежде чем первый раз откусить ее.

Большинство клериков Изис в конечном счете мультиклассируют как волшебники, в то время как друиды ее иногда мультиклассируют как колдуны.

История/отношения: Изис - дочь Геб, жены Осириса, сестра Тота и мать Хоруса, что делает ее самым влиятельным из божеств малхорандского пантеона. Она объединяется с Шаресс и незлыми малхорандскими божествами. Она все еще опечалена давней переменой с Хорусом, произошедшей тысячи лет назад, и иногда разделяет свою печаль с Чонти, своей сельскохозяйственной коллегой фазрунского пантеона.

Догма: Поощряйте любовь, привязанность и брак у граждан Малхоранда. Сейте семена счастья, семейства и продовольствия везде, где Вы проходите, и дайте мудрый совет тем, кому он нужен. Используйте вашу магию для выгоды народа Малхоранда и никогда вредите ему, особенно - формируя погоду для службы народным массам и создавая магические изделия для всеобщей выгоды. Защитите героев Малхоранда и тех, кто влюблен.

Нефтис (Nephthys)



Страж Богатства и Торговли, Защитник Мертвых, Мстящая Мать

Среднее малхорандское божество

Символ: Золотой шар, возглавленный Анком

Домашний план: Гелиополис

Мировоззрение: Хаотическое добро.

Сфера: Богатство, торговля, защитник детей и мертвый

Прихожане: Торговцы, менялы, сборщики налогов, жулики

Мировоззрения клериков: CG, CN, NG

Домены: Хаос, Добро, Защита, Торговля

Одобренное оружие: Анк, тянущий золотую мглу (кнут)

Нефтис (*nef-thiss*, *неф-тисс*) - несколько жадное божество, заинтересованное накоплением богатства своими последователями. Она обычно одобряет это в своих последователях. Ее характер подвижен, она очень надменна и несколько тщеславна. Она больше сосредотачивается на богатстве и статусе, чем на милосердии и добрых делах, но действительно эгоистичные среди ее прихожан часто обнаруживают, что капризная рука судьбы обернулась против них. Нефтис не особенно терпима к недостаткам смертных и часто может быть весьма нетерпелива и неумолима. Однако, она также предана и крайне лояльна тем, чьим сердцам она дороже всего, и тем, кто держится в установленных ей пределах.

Церковь Нефтис управляется подобно мощному и выгодному торговому консорциуму. Клерики Нефтис проводят дни, управляя экономикой Малхоранда. Они заняты бесчисленными политическими ссорами с клериками Хорус-Ре, Анура и Изис по финансированию различных проектов, распределению прибыли других и управлению человеческими ресурсами (рабами) ради лучшего служения экономическим интересам Малхоранда. Они иногда служат сборщиками налогов и менялами. Они дают советы благородному классу об инвестициях и благословляют детей, принесенных к ним (за что ожидают пожертвования). Любый ребенок, которого они благословляют, находится под защитой церкви, пока не достигнет взрослой жизни, и церковь мстит за любой ущерб ему. Церковь Нефтис привлекается к похоронным обрядам любого члена благородного или среднего класса. Духовенство прежде всего ответственно за охрану того, что умирающий желает взять с собой в загробную жизнь. Они также служат исполнителями воли и завещания умершего, если таковые имеются.



Клерики Нефтис молятся о заклинаниях в полдень, когда золотой шар солнца стоит высоко в небе. В календаре духовенства Нефтис немного церковных праздников. Банкет Луны известен как преданным Нефтис как Банкет Серебряной Монеты. В мрачном, но сложном, продолжающемся весь день обряде они воздают благодарность Нефтис за ее благодеяния. Чем большее богатство они вносят в церковь в течение этой церемонии, тем выше персональный статус, который они набирают в пределах церкви. Клерики Нефтис также ответственны за передачу подготовленного тела в палату похорон, установку защитных оберегов и запечатывание склепа, чтобы не дать войти грабителям могил, в великой церемонии, известной как Проход Вперед. Клерики Нефтис редко мультиклассируют, но те, кто делает это, обычно становятся жуликами.

История/отношения: Дочь Геба и давно забытой Нут, Нефтис была некогда замужем за Сетом. Она бросила его после убийства Осириса и помогла своей сестре Изис возродить мертвое божество. У нее немного друзей даже среди своего пантеона. Сейчас, с расширением Малхоранда, Вокин принимает меры против ее вторжения в сферу богатства, в то время как Маск очень заинтересован ее богатством.

Догма: Накапливайте великое богатство, но не ставьте деньги выше вашей преданности богине. Защищайте могилы и останки мертвых и поразите своим гневом тех, кто грабит ушедших к загробной жизни или оскверняет их могилы. Мстите за смерть малхорандцев, убитых Красными Волшебниками Тэя. Будьте преданны вашему мужу и поощряйте верность в других. Защищайте прихожан богини и старательно ищите и уничтожайте зло, особенно - действия Сета.

Осирис (Osiris)



Лорд Природы, Судья Мертвых, Пожинатель Урожая

Среднее малхорандское божество

Символ: Белая корона Малхоранда над перекрещенными крюком и цепом

Домашний план: Гелиополис

Мировоззрение: Законное добро

Сфера: Растительность, смерть, мертвые, правосудие, урожай

Прихожане: Поверенные, друиды, бальзамировщики, судьи, паладины, рейнджеры, искатели законной мести

Мировоззрения клериков: LG, LN, NG

Домены: Добро, Закон, Растения, Отдых, Возмездие

Одобренное оружие: "Просто Награда" (легкий цеп или тяжелый цеп)

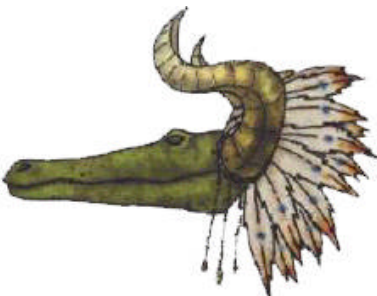
У Осириса (oh-sigh-ris, oh-say-рис) мощное и командное присутствие, но все же тем, чьи сердца чисты и истинны, в его компании очень комфортно. Его строгость могут сломать лишь проделки игривых детей, которые, как известно, вызывали его улыбку и восхищенный смех, и его жена Изис, которую он неистово любит. Однако, при столкновении с теми, кто нарушает принципы маат (правосудие, честь, порядок и справедливость), особенно с грабителями места отдыха мертвых, его злоба ужасна, а его гнев невозможно остановить.

Клерики и друиды Осириса молятся о заклинаниях в сумраке, когда подытоживается сделанное днем. Два важнейших церковных праздника в церкви Осириса - Высокая Жатва и Середина Зимы. Первый - (относительно) радостное празднование щедрости Осириса, к которой приглашают присоединиться всех граждан Малхоранда. Второй - торжественный, приватный день, в течение которого святость каждого похоронного склепа в Малхоранде возобновляется или укрепляется, чтобы мертвые могли продолжать свой отдых. Переход к Вечной Удовлетворенности и Правосудию - священная церемония, исполняемая в течение подготовки и похорон мертвых. Имеются три версии церемонии - Высокий, Средний и Низкий Переход, которые используются при похоронах королевского семейства, знати и обывателей, соответственно. Многие клерики мультиклассируют как паладины, и клерики, и друиды иногда мультиклассируют как рейнджеры.

История/отношения: Осирис - сын Геба и давно забытой Нут. Он был убит Сетом в течение борьбы за власть, последовав за Ра после Войн Врат Орков. Он был возвращен к жизни своими женами Изис и Нефтис, когда они мумифицировали его тело, дав ему вечную жизнь и сделав его божеством смерти. Ныне Осирис и Сет - ожесточенные враги, но Осирис с удовольствием согласился на лидерство Хорус-Ре, когда Ра выбрал своим последователем Хоруса. Осирис также презирает Маска и действует против него. Он дружит с Келемвором, поскольку они имеют подобные идеи о смерти и нежити.

Догма: Совершенство, честь и порядок - естественное состояние, и то, что ведет ко злу, предательству и хаосу, должно быть признано неестественным и незаконным. Совершенство и гармония идут скорее от жизни с маат, а не от борьбы за них. Организованный подход принесет больше добра всем. Законы существуют для того, чтобы нести процветание тем, кто живет под ними. Фараон и его представители устанавливают законы как руководящие принципы для благородных действий в традициях Малхоранда. Эти руководства должны применяться с честью; когда чести в их применении недостает, закон - справедливый суд Осириса. В правосудии Осириса нет пристрастности. Не бывать возмущению без правосудия. Великое - это правосудие, когда оно беспристрастно; в глазах правды раб и фараон едины.

Себек (Sebek)



Лорд Крокодилов, Улыбающаяся Смерть

Малхорандский полубог

Символ: Крокодилия голова в рогатом головном уборе с перьями

Домашний план: Гелиополис

Мировоззрение: Нейтральное зло

Сфера: Речные опасности, крокодилы, крокодилы-оборотни, заболоченные земли

Прихожане: Друиды, жители заполненных крокодилами областей, рейнджеры, крокодилы-оборотни

Мировоззрения клериков: CN, LN, NE

Домены: Животные, Зло, Чешуйчатые, Вода

Одобренное оружие: "Печальное Копье" (длинное копье, короткое копье или полукопье)

Себек (*seh-beck*, *сех-бек*) второй по злу в Малхорандском пантеоне, уступая лишь Сету. Он силен, но также жесток и капризен. Он наслаждается поеданием людей, но его можно поколебать жалобной просьбой (если она сопровождается обещанием большей еды). Он наслаждается жестоким юмором и подлыми шутками. Он ненавидит подлинные показы сердечных эмоций и, как считают, имеет ледяное сердце. Статус Лорда Крокодилов в Малхорандском пантеоне очень ненадежен - факт, который в прошлом эксплуатировался осмеливающимися смертными.

Церковь Себека организована свободно, ее иерархия - немногим более чем постоянно изменяющийся порядок вещей. Крокодилы-оборотни - клерики проводят свои дни, измываясь над своими товарищами, охотясь, заманивая людей на верную гибель и строя фантастические проекты захвата власти в Малхоранде, Унтере и Чессенте.

Клерики и друиды Себека молятся о заклинаниях в сумраке, когда исчезает горячее солнце и приближается время охоты. Сельские жители, стремящиеся отразить атаку крокодилов, надеются успокоить Себека ежемесячным пожертвованием животных (и иногда разумных существ) за пределами святынь, расположенных в глубине болот. Останки жертв оставляются внутри святыни для крокодилов. Многие из прихожан не сумели достаточно быстро уйти после пожертвования и сами стали жертвами челюстей крокодилов, привлеченных к этому месту. Многие клерики и друиды мультиклассируют как бойцы, и большинство их пытается стать крокодилами-оборотнями.

История/отношения: Себек - неважный член Малхорандского пантеона, по сути изгой. Хотя он формально и не изгнан, его просто игнорируют. Большинство малхорандских божеств рассматривает Себека со снисходительным презрением, и Лорд Крокодилов отвечает им антипатией. Себек в прошлом работал с Сетом, но Брат Змей обращается с Себеком с презрением и использует его только в качестве удобного временного союзника. Даже Малар беспокоит Себека, сердящегося на это иноземное божество, держащее крошечную часть сферы ликантропов.

Догма: Охотьтесь, или будут охотиться на вас. Убивайте вторгшихся в болота, избавьтесь от слабых, ужасните людей-обывателей и слабаков, успокаивая Себека, доминируйте над вашими товарищами и в конечном счете обратите мир в одно обширное болото. Ищите признания вашим действиям от имени божества, поскольку он - мощное божество, которое следует бояться. Вас достаточно вознаградят добычей, богатством и территорией, когда Себек наконец займет в пантеоне то место, которого заслуживает.

Сет (Set)



Осквернитель Мертвых, Бог Отвратительных, Отец Шакалов

Среднее малхорандское божество

Символ: Свившаяся кобра

Домашний план: Гелиополис

Мировоззрение: Законное зло

Сфера: Пустыня, разрушение, засуха, ночь, гниль, змеи, ненависть, предательство, злая магия, амбиции, яд, убийства

Прихожане: Убийцы, черные стражи, бандиты, преступники, жулики, воры, грабители могил, волшебники

Мировоззрения клериков: LE, LN, NE

Домены: Воздух, Темнота, Зло, Ненависть, Закон, Магия, Чешуйчатые

Одобренное оружие: "Копье Тьмы" (длинное копье, полукопье или короткое копье)

Сет (*set*, *cem*) - ревнивая персонификация зла. Холодное и расчетливое божество, он всегда действует против интересов мулан и малхорандского пантеона. Отец Шакалов всегда ищет способы завербовать новых последователей и разрушить церкви других малхорандских божеств. Несмотря на его неприятную натуру, Сет хорошо заботится о своих последователях и по своей воле не предает и не отказывается от своего народа, поскольку он находит практичным поддерживать их лояльность. Сет при первом столкновении с ним может быть весьма добрым и очаровательным, но он очень быстро показывает свой истинный цвет. Он упивается своим злом и не старается как-то оправдать свою жестокость или злые действия. Он никогда не смеется, смакуя боль другого существа, и говорят, что звук его смеха - последний предсмертный крик существа. Смертные - всего лишь полезные инструменты, которые можно разбить или заботиться о них - на усмотрение Сета.

Церкви Сета организованы в строгой иерархии, отвечая непосредственно перед божеством. Клерики Сета устремлены на подрывание и свержение теократии Малхоранда и проводят свои дни, исполняя безжалостные и тонкие планы для достижения своих целей. Только вечная бдительность других божеств и их преданных не дает преуспеть большинству этих планов. Клерики Сета часто наблюдают за действиями воров, убийц и других злых существ, даже если они почитают Маска. Многие бандиты и грабители могил поклоняются Сету и используют эти действия, чтобы финансировать свои планы, а также насмехаться и порочить божеств и веру в них. Духовенство Сета возглавляет несколько орденов убийц. Таким клерикам не позволяют предавать членов ордена, и они всегда должны работать для продвижения "братства зла".

Клерики Сета молятся о заклинаниях ночью, всякий раз, когда на земле темнее всего. Они не имеют никаких формальных церковных праздников. Скорее, они исполняют свои важные церемонии и жертвоприношения каждый раз, когда достигают большой

победы во имя Сета. Когда проситель стремится присоединиться к братству зла в качестве полноправного члена, он должен подвергнуться Испытанию Ядом. При этой церемонии проситель должен пройти по яме, полной ядовитых змей или скорпионов. Стремящийся в клерики, переживший церемонию, допускается в духовенство. Духовенство Осириса и Нефтис особенно приводит в бешенство церемония перепосвящения, исполняемая серьезными грабителями, служащими в духовенстве Сета. Эта церемония вовлекает в себя полное осквернение палаты похорон, создание несвятого алтаря Сета, грабеж сокровищ из склепа и оживление тел в виде нежити. Многие клерики и друиды мультиклассируют как убийцы, черные стражи, божественные ученики, божественные искатели, жулики или волшебники.

История/отношения: Сет, брат Осириса - самое злое из божеств, почитаемых в Малхоранде. Сын Геба и давно забытой Нут, он родился ужасающе, поскольку сам вырвался из чрева своей матери и прыгнул в мир как грязное и

отвратительное нечто. Он бросил вызов силе Осириса в лидерстве богов после смерти Ра в течение Войн Врат Орков, обманом убил Осириса (который позже был возвращен к жизни Изис) и затем был побежден Хорус-Рем и вышвырнут. Теперь Сет строит планы против всех малхорандцев, за исключением Себека, которого он эксплуатирует. Его единственный союзник - Тиамат, поскольку оба бога нашли общую причину - подорвать силы других божеств Старых Империй. Его недавние экскурсии за пределы Малхоранда привлекли внимание Бэйна, Цирика и Талоса, и все они желают украсть его силу.

Догма: Цель оправдывает средства, и жизнь - борьба, которую выиграет мощный и безжалостный. Лояльность товарищам замечательна, пока она соответствует побуждениям Сета, и в конце концов, когда Сет возьмет свой законный трон, те, кто хорошо ему служат, будут достойно вознаграждены. Уничтожайте духовенство Хорус-Ре и Осириса, таким образом ускоряя становление Сета на его законном месте короля-бога Малхоранда, и распространяйте учение Сета по всему миру. Жертвуйте во имя Сета и богатство, и служение.

Тот (Thoth)



Лорд Магии, Писец Богов, Хранитель Знаний

Среднее малхорандское божество

Символ: Анк над головой ибиса

Домашний план: Гелиополис

Мировоззрение: Нейтральное

Сфера: Нейтральная магия, писцы, знания, изобретения, секреты

Прихожане: Мастера знаний, писцы, создатели магических изделий, волшебники

Мировоззрения клериков: CN, N, NE, NG, LN

Домены: Ремесла, Знание, Магия, Руны, Заклинания

Одобренное оружие: "Хранитель Знания" (четвертной посох)

Тот (*thoth, mom*) - одно из самых старых божеств малхорандского пантеона, и также - одно из самых энергичных и творческих. Он очень интеллеktуален и редко показывает сильные эмоции, кроме как в горячих академических дебатах. Он говорит рублеными, эффективными фразами, и ведет себя элитарно по отношению к тем, кого считает "некультурные варварами" (категория, включающая большинство иностранцев). Ему дали кредит на создание многих из уникальных малхорандских магических изделий, и его эксперименты с технологией за столетия дали существенные, хотя и постепенные культурные изменения.

Церковь Тота организована в строгую иерархию, хотя индивидуумы свободны следовать практически любым курсом. Тоттиане проводят несколько часов каждое утро в обучении. Они проводят большинство полуденных часов, исследуя магию, служа писцами, клерками или библиотекарями для церкви или государства или преподавая науки молодым. Особенно набожные молодые клерики часто проводят вечера, помогая бедным и необученным в качестве писцов и наставников. По традиции, содержание любого сообщения, написанного писцом Тота, держится в самой строгой секретности как религиозный договор между писцом и персоной, диктовавшей сообщение. Писцы, как правило, не доставляют сообщения сами; это - работа для посыльных.

Клерики Тота молятся о заклинаниях на рассвете, перед новым днем изобретений и открытий. Духовенство Тота надписывает символ своего божества наверху каждой из папирусных страниц перед тем, как написать на этой странице что-либо еще. Перед совершением любого серьезного дела, требующего разработки, написания или магических навыков, преданный Тота рисует символ Тота на тыльных сторонах рук и под сердцем. Вообще, духовенство Тота меньше акцентируется на чрезмерной зрелищности и церемониях, чем большинство другого духовенства Малхоранда; они, чenea время, считают большинство этого ненужным. Во время зимнего и летнего солнцестояний клерикам Тота требуется в течение всего дня поститься, а затем окунуться в ледяную ванну. Церемония Самоанализа, как известен этот ритуал, символизирует их желание истинного понимания и их возрождение в мир с ясной головой и ободренным сердцем. Многие клерики мультиклассируют как тайные приверженцы, мастера знаний или волшебники. Они скорее изгоняют, чем упрекают нежить.

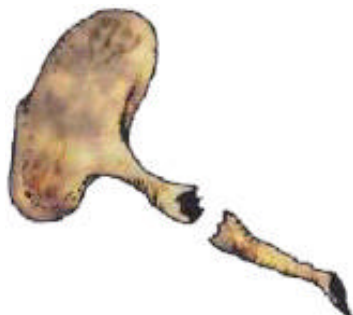
История/отношения: Тот - од но из самых старых божеств малхорандского пантеона, уступая лишь Ра (ныне мертвому) и Гебу. Он объединен с Хорус-Ре, Изис и Осирисом и работает, чтобы выступить против Сета. В недавние годы он также сковал связи с подобно мыслящими богами Фаэрунского пантеона, включая Азута, Денейра, Гонда, Огму, Мистру и Савраса.

Догма: Изучите все, что сможете, и помогайте распространять мудрость по всему миру. Исследуйте магию, защищайте секреты Тота и распространяйте магию по всему Малхоранду. Исследуйте новые изобретения и лучшие пути для исполнения чего-либо, расширяя пределы разработки, архитектуры и создания магических изделий. Защищайте Малхоранд от изменнических Красных Волшебников Тэя и подрывайте их усилия при любой возможности. Используйте вооружение как можно реже, ведь ваше оружие - магия.

Пантеон орков

Злые существа поклоняются злым силам; пример - дроу и их божества. Пантеон орков представляет еще одну подобную группу божеств - возможно, не таких искушенных, но тем не менее мощных покровителей и защитников своего народа.

Бахтру (Bahgtru)



Сильный, Ломатель Ног, Сын Груумша

Меньшее божество орков

Символ: Сломанная бедренная кость

Домашний план: Нишрек

Мировоззрение: Хаотическое зло

Сфера: Лояльность, глупость, грубая сила

Прихожане: Варвары, последователи, орки, физически сильные существа, воины, борцы

Мировоззрения клериков: SE, CN, NE

Домены: Хаос, Зло, Орки, Сила

Одобренное оружие: "Хруст" (шипастая перчатка)

Бахтру (*bog-true*, *бог-трю*) - ужасно глупый бог невероятной мощи, презирает все оружие и вооружение или работу магии и ценящий только физическую силу. Он, как считают, бросает вызов и бьется против всего спектра типичных тварей и бродит по планам, разрывая ландшафт.

Церковь Бахтру в значительной степени подвластна храму Груумша, мало чем отличаясь от отношений между сыном и отцом. Духовенство Бахтру - часто самые сильные члены племени, возглавляющие элитных мужчин племени, служащих телохранителями вождя. Сын Груумша настаивает, чтобы его клерики оставались несомненно лояльными вождю племени, пока он не побежден в вызове физического мастерства или не убит. Они почти постоянно обучаются физически и также подвергают молодых мужчин племени бесконечному обучению, чтобы улучшить их силу и таким образом - всю силу племени. Для преданного Бахтру лояльность простирается только на клан, и, таким образом, конкуренция между кланами должна поощряться, чтобы усилить расу орков в целом.

Клерики и адепты Бахтру молятся о заклинаниях в сумерках, когда Ломатель Ног срывает солнце с неба. Каждый месяц в полнолуние последователи Бахтру, собираются на Фестиваль Силы, на котором проводится множество вызовов физического мастерству. Некоторые вызовы смертельны, неизбежно отсеивая слабых. Многие из клериков мультиклассируют как варвары, даже в достаточно цивилизованных племенах, хотя некоторые мультиклассируют бойцы или воины.

История/отношения: Бахтру - сын Груумша и Лутик. Говорят, что он убил первого бехира, переломав при этом все его ноги, чем и заработал свое прозвище. Другие оркские боги боятся Бахтру из-за его невероятной силы, но все же при необходимости обращаются к нему за помощью. Илневал тайно обижается на глупого, но лояльного сына Груумша, поскольку он не осмеливается бросить вызов Одноглазому Богу, пока Бахтру остается верным ему. Бахтру неумолимо оппозиционен в отношении божеств гоблиноидов, хотя он нападает на них только с позволения Груумша. Он также ненавидит Селдарин и других силванских божеств, физическую слабость которых он презирает. Хотя Бахтру и уважает энергию дварфских богов, он все равно желает сокрушить их черепа. Бахтру также выступает против самых очевидных заговоров божеств обмана, включая Баравара Плащ Теней, Цирика и Маска.

Догма: Могучий сокрушит слабого, таким образом усиливая племя. Презирайте щиты слабости и положитесь только на ваше физическое мастерство, поскольку сила вынесет все. Не думайте лукавых мыслей, иначе подорвете силу племени. Лояльность вашему лидеру - все, что от Вас требуется.

Груумш (Groomsh)



Тот-Кто-Никогда-Не-Спит, Одноглазый Бог, Тот-Кто-Наблюдает

Великое божество орков

Символ: Немигающий глаз

Домашний план: Нишрек

Мировоззрение: Хаотическое зло

Сфера: Орки, завоевания, выживание, сила, территория

Прихожане: Бойцы, орки

Мировоззрения клериков: SE, CN, NE

Домены: Пещеры, Хаос, Зло, Ненависть, Орки, Сила, Война

Одобренное оружие: "Кровавое Копье" [длинное копье] (длинное копье или короткое копье)

Груумш (*groomsh*, *груумш*) - энергичный и агрессивный лидер пантеона орков. Постоянно бьющийся с другими божествами за то, что было похищено у него на рассвете созидания, он заставляет орков мира следовать своему примеру и побеждать и убивать своих врагов. Его великое копье покрыто кровью эльфов, и его вечногорящий факел отражается в его оставшемся глазу.

Церковь Груумша передает легенды об орках из поколения в поколение и распространяет поклонение Груумшу страхом, вдохновением и железной рукой. Церковь принимает активное участие в лидировании клана, подрывая авторитет светского лидера, если он выступает против ее целей. Они также ответственны за устранение больных, слабых, хромых или непригодных членов племени, независимо от их возраста или статуса. Подобно большинству оркского пантеона, его

церковь чрезвычайно патриархальна. Не-клерикам никогда не позволено произносить имя божества, они могут обращаться к нему только по титулу.

Клерики и адепты Груумша готовят свои заклинания в ночной тьме. Их церковные праздники - время новолуния и годовщины великих битв против эльфов, dwarфов или других оркских племен. В диких областях они мультиклассируют как варвары, в то время как живущие около или в цивилизации обычно мультиклассируют как бойцы. Особенно рьяные клерики вырывают свой левый глаз в знак преданности.

История/отношения: Груумш, как считается, потеряет глаз в битве с Кореллоном Ларетианом, хотя версия орков гласит, что у него всегда был один глаз. Мифы орков рассказывают, что, когда расы тянули лоты на земли, Груумшу ничего не осталось, но он взял свое копье и ударил им в землю, создав пещеры, загубленные поляны и разбитые земли, на которых будет жить его народ. Он держит абсолютную власть над своим пантеоном и не считает своим союзником никого из не-орков. Особенно он ненавидит эльфийских и dwarфских божеств.

Догма: Непрерывно ищите войны с вашими врагами и убивайте или поработайте тех, кто противостоит Вам. Забирайте территорию и место для жизни. Уничтожьте эльфов, их дома и их земли. Сокрушите dwarфов и заберите себе их глубинные пещеры. Будьте сильны, и будьте готовы показать свою силу в любой момент. Показать слабость - ключ к ранней смерти. Тех, кто слишком слаб, чтобы биться за ваше племя, надо насадить на копье. Величайший дар, который Тот-Кто-Наблюдает дал оркам - способность выживать там, где умрут более слабые расы. Стройте вашу силу на этих землях и используйте ее, чтобы захлестнуть ваших врагов.

Илневал (Ilneval)



Лидер Орды, Делаящий Войны, Лейтенант Груумша

Меньшее божество орков

Символ: Окровавленный длинный меч

Домашний план: Нишрек

Мировоззрение: Нейтральное зло

Сфера: Война, боевые действия, подавляющее количество, стратегия

Прихожане: Варвары, бойцы, орки

Мировоззрения клериков: CN, LN, NE

Домены: Разрушение, Зло, Орки, Планирование, Война

Одобренное оружие: "Поражающий Противника" (длинный меч)

Илневал (*ill-nev-all*, *илл-нев-алл*) - смелый военный лидер, всегда рвущийся в битву, думая лишь о победе и разрушениях. Однако, прежде чем начинается битва, он тщательно планирует свою стратегию, чтобы максимизировать свои возможности победы и причинить ужасный урон. Илневал хитрее, чем Бахтру, и почти настолько же сильный. Его храбрость вдохновляет великую лояльность среди его последователей, но все же он не передает эту лояльность тем, кто стоит над ним. Делаящий Войны не терпит вызовов своему положению, систематически уничтожая всех потенциальных конкурентов. В Илневале видят покровителя мощных орков-полукровок, особенно огров-орков (орогов) и танарукков.

Церковь Илневала занимает видное положение в племенной жизни орков, уступая лишь церкви Груумша, и они работают вместе для угнетения других вер, чтобы гарантировать, что их позиция останется бесспорной. Многие из членов



духовенства - офицеры племенных армий, отвечающие только перед своим вождем. Хотя церковь Груумша ответственна за призыв к сбору орды, именно к порогу храма Илневала маршируют капризные племена, объединяясь в орду против общего противника.

Клерики и адепты Илневала молятся о заклинаниях в сумерках, при подготовке к ночным битвам. Церковь Илневала соблюдает немного церковных праздников, помимо символического почитания Груумша при расчетливом показе лояльности Одноглазому Богу, поскольку Илневала не интересуют воспоминания о прошлых победах, а лишь планирование грядущих. Самое священное из ежегодных празднований проводится в Зеленотравье, когда клерики Илневала собирают орды воинов-орков для нападения на цивилизованные земли в оргии разрушения и насилия. Много клериков мультиклассируют как бойцы. Только адепты самых примитивных из племен мультиклассируют как варвары.

История/отношения: Илневал служит Груумшу как боевой лейтенант, командуя армиями Одноглазого Бога, когда его владыка не желает делать это сам. Лукавый Воин ранее уничтожил одного или двух орских полубогов, и он тайно работает, чтобы подорвать также и Бахтру. Груумш всерьез не доверяет своему корыстному лейтенанту, но Илневал остается достаточно лояльным, пока Одноглазый Бог и Бахтру остаются на одной и той же стороне. Илневал ненавидит и Шаргааса, и Юртруса, поскольку их закулисный подход пахнет трусостью. Однако, Делаящий Войны достаточно сообразителен, чтобы эффективно использовать их таланты в битвах с богами других пантеонов. Несмотря на его различия с другими орскими богами, Илневал ненавидит богов гоблиноидов, дварфских богов, эльфийских богов и всех других традиционных врагов пантеона орков и никогда не предаст свою расу.

Догма: Сила так же важна для функционирования разума, как и для тела. Тренируйтесь жестко и думайте хитро, когда готовитесь к войне, ведь вся жизнь - бесконечная битва. Объедините ваше племя в бушующий шторм, поскольку в количестве таится великая сила, если все смогут работать вместе. Но как только придет время для боя - неустранимо рветесь в драку, и пусть кровь хлещет везде, где возможно. Только личной храбростью Вы докажете свою пригодность к мантии лидерства.

Лутик (Luthic)



Мать Пещер, Ведьма Кровавой Луны

Меньшее божество орков

Символ: Орская руна дома

Домашний план: Нишрек

Мировоззрение: Нейтральное зло

Сфера: Пещеры, женщины орков, дом, мудрость, изобилие, лечение, рабство

Прихожане: Монахи, женщины орков, рунные заклинатели

Мировоззрения клериков: CN, LN, NE

Домены: Пещеры, Земля, Зло, Семейство, Лечение, Орки

Одобренное оружие: Рука с длинными когтями (наруч-коготь)

Лутик (*looth-ick, лут-ик*) имеет сильную близость к земле, на которой строится ее выносливая сила. Вряд ли добрая, она склоняется к повреждениям с бесцеремонной эффективностью и является тихой скальной постелью, на которой отдыхает пантеон орков. Мать Пещер не любезничает с теми, кто злоупотребляет ее именем, насылая на них болезни. Она имеет противный характер, который может прорваться в любое время. Будучи внешне рабыней мужчинам-богам орков, она достаточно хитра, чтобы управлять Груумшем и Бахтру и часто через них делать свои дела.

Церковь Лутик видна в большинстве орских племен, поскольку может заявить в качестве своих прихожан большую часть женского населения, но внешне она слаба по сравнению с духовенством других орских богов и подвластна духовенству Груумша. По правде говоря, церковь Лутик формирует в большинстве племен устойчивую основу, гарантируя, что ежегодно будут устойчиво рождаться будущие воины. Клерики Лутик обращаются к общему здоровью племени, излечивают раненых в битве, помогают молодежи и женщинам при родах и в общем поддерживают мораль в племени. Они также преподают оркам простое лечение и гербализм - навыки, позволяющие воинам-оркам пережить множество битв.

Клерики и адепты Лутик молятся о заклинаниях ежедневно, когда луна выше всего в небе. Церковные праздники Лутик связаны с новолунием, орским символом изобилия. Банкет Луны последователи Матери Пещер празднуют как Приход Зимней Пещеры, поскольку большинство племен должно на зимние месяцы отступить в домен Лутик. Много молодежи зачато в течение этого фестиваля, обеспечивая новое поколение воинов. Некоторые из клериков мультиклассируют как рунные заклинатели - форма магии, изученная у гигантов, иногда живущих рядом с орскими племенами. Ходят слухи о существовании в нескольких из племен секретной группы монахов-лутикаров, атакующих невооруженными, так как они оставляют использование оружия мужчинам.

История/отношения: Лутик - жена Груумша и мать Бахтру, хотя только последний учитывает это. Сын Груумша ценит команды своей матери даже выше, чем таковые Груумша - маленькое восстание со стороны его в остальном лояльного сына, неохотно допускаемое Одноглазым Богом. Другие боги орков уделяют ей лишь каплю уважения, да и то лишь потому, что она - жена Груумша, она неохотно принимает его как свою партию, даже не переваривая его. Лутик предоставляет кров глубинной вражде с традиционными врагами орского пантеона, включая богов гоблиноидов, дварфских богов и эльфийских богов.

Догма: Жизнь защищена внутри земли, из которой она исторгается. Почитайте мудрость Матери Пещер, сила которой - основа орды и корень доблести в битве. Уясните ваше положение в пределах племени и внесите свою долю, чтобы усилить племя против всех конкурентов. Пещера - защитные объятия Матери Бахтру и бастион силы орков. Вынесите все трудности.

Шаргаас (Shargaas)



Ночной Лорд, Клинок во Тьме, Следящий Снизу

Меньшее божество орков

Символ: Череп на красном полумесяце

Домашний план: Нишрек

Мировоззрение: Хаотическое зло

Сфера: Ночь, воров, скрытность, темнота, Подземье

Прихожане: Убийцы, черные стражи, орки, теневые танцоры, воров

Мировоззрения клериков: CE, CN, NE

Домены: Хаос, Темнота, Зло, Орки, Обман

Одобренное оружие: "Ночной Клинок" (короткий меч)

Шаргаас (*shar-gas*, *шап-гэс*) - темное и задумчивое божество ужасающей жестокости и зла. Даже еще более хитрый, чем Илневал, он коварно-холоден и расчетлив. Его ненависть к не-оркам внедрена в базовую ненависть к самой жизни, и он

даже в орках видит немногим более чем инструменты убийства, которые в конечном счете будут отброшены. Он, как считают, скрывается в глубинах земли, глубоко под пещерами большинства живущих на поверхности орков, и его рассматривают как покровителя племен орков, живущих в Подземье.

Церковь Шаргааса по своей природе скрытна, его сторонники обычно скрывают свою принадлежность к ней от остальной части своего племени. Храм - мощная скрытая сила в большинстве племен, регулярно отбирая слабых, чтобы усилить племя в целом. Клерики Шаргааса могут поразить страхом даже самого мощного вождя орков, поскольку они регулярно устраняют лидеров, которых считают трусливыми или неэффективными с приставленным к спине из темноты острым клинком. Церковь Шаргааса также работает по краям вражеских боевых групп, устраняя тех, кто может поднять тревогу или собрать эффективную защиту против расцветающей орды.

Клерики Шаргааса молятся о заклинаниях в полночь, когда мир окутан тьмой. Духовенство Ночного Лорда собирается в темноте каждого новолуния, чтобы почтить Следящего Снизу в мрачной церемонии, известной как Скандирование в Неослабевающей Темноте. Просителям требуется принести объект великой для предшествующего владельца ценности в жертву Шаргаасу, предпочтительно - сердцем некоего противника. Затем собравшиеся преданные начинают петь ряд ритуальных молитв Ночному Лорду, обязуясь служить ему бесшумным, смертельным оружием. Многие клерики мультиклассируют как убийцы, черные стражи, божественные искатели, жулики или теневые танцоры.

История/отношения: Ненависть Ночного Лорда ко всей жизни простирается также и на ненависть к другим божествам. Однако, он нашел благоразумным объединиться с другими божествами орков и управлять ими для своих целей. Шаргаас поддерживает холодный союз с Юртрусом, частично уравновешивая более милитаристских Груумша, Бахтру и Илневала. Он также тайно предает Илневала Груумшу для укрепления своего положения в пределах пантеона и подрыва позиции слишком уж честолюбивого лейтенанта Одноглазого Бога. Шаргаас не имеет никаких союзников за пределами пантеона орков, но оставляет свою самую большую ненависть к божествам dwarфов, гномов и гоблинов.

Догма: Тьма холодна и постоянна, но обеспечивает темную мантию для клинка в ночи. Тихими шагами и скрытой рукой уберите из племени слабых и устраните все остальные расы. Спуститесь в глубинные туннели и ведите войну с теми, кто смеет залезть в демесн Шаргааса. Будьте бдительны к слабости в глазах вождя, поскольку его ошибки могут повлечь вашу собственную гибель.

Юртрус (Yurtrus)



Белые Руки, Лорд Личинок, Гниющий

Меньшее божество орков

Символ: Белые руки на темном фоне

Домашний план: Нишрек

Мировоззрение: Нейтральное зло

Сфера: Смерть, болезнь

Прихожане: Убийцы, монахи, орки

Мировоззрения клериков: CN, LN, NE

Домены: Смерть, Разрушение, Зло, Орки, Страдание

Одобренное оружие: Бледные белые руки (невооруженный удар)

Юртрус (*yer-truss*, *йер-трасс*) - воплощение жизнеразрушающих принципов, вездесущий ужас, которого страшатся и пытаются успокоить и от которого трепещет большинство орков. Принимая во внимание, что Шаргаас реализовывает страх, следящий из тьмы, Юртрус представляет вездесущую угрозу смерти и болезни, чего

орки должны бояться постоянно. Лорд Личинок не говорит и не общается никаким из способов, хотя иногда он, кажется, воспринимает должным образом почтительные молитвы и жертвы, спасая отдельного индивидуума или племя от разрушительных действий болезни. Он изображается как орк с гниющей воспаленной плотью везде, кроме бледных когтистых рук.

Кроме нескольких монашеских орденов, церковь Юртруса организована свободно, ее духовенство рассеяно среди бесчисленных кланов и племен. Клерики Гниющего редко являются лидерами племен, но ужас, сопровождающий их божество, дает им большую независимость. Члены духовенства действуют как посредники между своим племенем и Юртрусом, ходатайствуя перед ним всякий раз, когда племя разоряется болезнью или чумой. Кроме этого, клерики Юртруса распоряжаются телами мертвых - умерли ли они от болезни, в битве или от старости (что случается редко). Церкви Юртруса также предоставляется власть над запасами пищи племени, и они определяют, гнило ли мясо настолько, чтобы его нельзя было есть, и заражена ли вода. В этом отношении некоторые племена начали уважать Лорда Личинок как божество пропитания и здоровья, и такая перемена многих успокаивает.

Клерики и адепты Юртруса молятся о заклинаниях в сумраке, при смерти дня. Церковь Юртруса признает два главных церковных праздника. Первый, известный как Церемония Инфекции, празднуется в ночь Разгара Лета. В этот день, как считается, укореняется инфекция божества, иссушая мир жизни по неустанной спирали, непреклонно ведущей к зиме и смерти года. После ритуала кровавой жертвы ради спасения орков от разрушительных действий чумы клерики Юртруса идут дальше, распространяя болезнь и смерть по миру, особенно среди других рас. Второй церковный праздник, известный как Гниющая Смерть, празднуется в канун Середины Зимы. В эту ночь духовенство Юртруса распознает смерть мира, символизируя ее пожертвованием разумных существ других рас. Жертвы, как правило, приносятся Гниющему Богу через преднамеренное заражение жертвы особенно ужасной болезнью. Многие из клериков мультиклассируют как убийцы, божественные ученики или монахи.

История/отношения: По самой своей природе Юртрус не склонен формировать отношения. Он оказывает Шаргаасу негласную поддержку в усилиях последнего по тонкому уравниванию влияния трех оркских богов войны. Предполагают, что Гниющий поддерживает некоторый вид отношений с другими богами смерти и болезни, типа Талоны, хотя это может быть скорее конкуренция, чем союз. Подобно остальной части пантеона орков, Юртрус ненавидит богов дварфов, эльфов и гоблинов и выступает против них при любой возможности.

Догма: Смерть непреклонна и в конечном счете заберет всю жизнь. Разрушительные действия чумы - просто смерть, требующая жертв, которые должны все равно пасть в битве, оставляя всем существам лишь выбирать способ, которым может ударить смерть. Касание Белых Рук может быть предупреждено лишь поклоном Гниющему Лорду Бога и прощением его милосердия, но в свое время чума поразит всех живых существ. Бойтесь его из-за смерти, следящей из темных углов пещеры Лутик, ведь она непреклонно придет вновь.

Места ПОКЛОНЕНИЯ

Эта глава представляет три детализированных храма, готовых к использованию в вашей кампании. Каждый имеет полный набор карт, описаний области и статистику всех важных NPC. Первый из этих храмов, Аббатство Меча, посвящен Темпусу Молоту Противника. Второй, Камни Виверна Хуллака - внешняя область, некогда священная Эльдат, но теперь захваченная и развращенная прихожанами Малара. Третий храм, Темный Дом Саэрлуна - храм Шар, скрытый внутри маяка.

Аббатство Меча

Мрачные каменные башни Аббатства Меча возвышаются среди деревьев Кормантора чуть более чем в пяти милях к юго-западу от городка Эссембры и в пределах земель, которые считает своими народ Бэттлдейла. Построенное в оболочке разбитого древнего замка, аббатство - приземистая, невыразительная каменная крепость, посвященная Темпусу, божеству войны, и населенное одинаково мрачными последователями Молота Противника. Аббатство размещает маленькую армию прихожан Темпуса, активно защищающих Бэттлдейл, регулярно сталкиваясь с дроу Кормантора и с другими монстрами.

Прямо после Времени Неприятностей, в течение битвы у Ручья Мечей, Эльдан Амброуз, амнийский клерик Темпуса, видел Молота Противника. Эльдан проследил за первым уверенным обнаружением Молота Противника в Царствах до твердыни Беларуса, давно мертвого прихожанина Темпуса. Находясь там, где некогда был великий зал замка, Эльдан получил видение от Молота Противника, подтверждающего, что это место является для Лорда Битв священным.

Эльдан и его последователи основали Аббатство Меча и приступили к восстановлению замка. Во время этой реконструкции они выкопали глубокие колоды, достигнув озера с прохладной, приятной водой в Подземье.

В течение следующего десятилетия растущая армия клериков и воинов аббатства основала сильный союз с Лордом Илметом, Военным Канцлером Бэттлдейла, и своими соседями-бэттлдарранами. Альянс совместно работал по очистке окружающих Твердынь Привидений и лабиринтообразных туннелей, соединяющих их, от их чудовищных обитателей.

В этот период жители аббатства обнаружили многочисленные *порталы* под аббатством и приступили к их охране. В Году Бесструнной Арфы (1371 DR) силы Ваэронских дроу, авангард кочевого клана Озковин, проник в ранее неизвестный и ненаблюдаемый *портал* и прорвался мимо защитников аббатства. Эльдан Амброуз погиб при нападении, сожженный глазбрузу после уничтожения *портала*. Хотя Бэттлдейл был на сей раз спасен, авангард дроу сбежал и позже открыл другой *портал* где-то в лесах к северу от Бэттлдейла, приведя в Кормантор остальную часть своего клана.

У защитников Аббатства Меча больше нет достаточно воинов для охраны всех *порталов* внизу, и не нашлось клерика веры, который мог бы прочитать *истинное воскрешение*, чтобы вернуть Амброуза к жизни. Что еще хуже, члены Дома Джаэрл, дроу-изгнанники из отдаленного Мензоберранзана, вступили в Кормантор и напали на Долины, стараясь отвлечь народ от своих истинных целей.

Помимо дополнения сил местной милиции, Аббатство Меча служит Бэттлдейлу и его соседей двумя важными путями. Во-первых, аббатство производит хорошее оружие и доспехи и продает их по разумным ценам отдельным жителям Долин и милиции региона. Во-вторых, аббатство дает неоценимое обучение местной милиции - обеспечивая его средствами аббатства и посылая инструкторов в общины региона.

Более дюжины человек ежедневно посещает аббатство; примерно половина их следует Темпусу. Воины всех мастей проделывают путь к Аббатству Меча, чтобы почтить Лорда Битв или получить лечение от его клериков. Дар в виде иссеченного щита или тусклого клинка - самая обычная форма подношений, хотя очень ценятся и монеты для поддержки военных усилий. В местном масштабе многие бэттлдарране уважают Темпуса, хотя большинство почитает его в маленьких святынях сообщества, типа такового в Эссембре, вместо того чтобы проделать путь до аббатства. Низкоранговые клерики аббатства обычно возглавляют услуги по поклонению во всех близлежащих святынях. Постоянные жители аббатства, организованные в строгой военной иерархии под командованием Генерала-Священника - прежде всего жители Долин, хотя встречаются и сембийцы, кормирцы и уроженцы региона Лунного Моря или Васта. Аналогично, они - прежде всего люди, хотя есть и другие расы - особенно дварфы и полуэльфы. Большинство жителей - бойцы, клерики или бойцы/клерики хаотически-добротного или хаотически-нейтрального мировоззрения.

Туннели под Аббатством ведут в Подземье, и на последователей Лорда Битв очень давит неустанный поток существ, выходящих из глубин. Кроме того, многочисленные *порталы* рассеяны по всей подземной области под аббатством, и в настоящее время многие из них остаются неохранными. Нынешний Генерал-Священник хорошо знает, что, если аббатство падет перед атаками из Подземья, вскоре после него могут пасть и Эссембра, и Бэттлдейл. Также он выпустил отчаянную просьбу к авантюристам - дополнить собой боевые силы Присягнувших Мечом.

Церемонии

Важнейшая из дат темпуранского календаря - Банкет Луны, когда мертвых почитают перечислением их величайших дел. Кануны и годовщины великих битв также являются церковными праздниками церкви Темпуса и варьируются от места к месту.

В Аббатстве Меча две таких битвы ставятся выше всех остальных. Одна из них, конечно - Битва Падения Амброуза, отмечаемая на 7-й день Уктара и в последующие несколько месяцев. Отважное самопожертвование основателя аббатства поминается перечислением дел его жизни и постановкой на тренировочном поле аббатства битвы, в которой он пал. Горим надеется, что ряд видений, которые были у склонных к пророчествам членов Набожных, в которых Меч Темпуса разрушает один из *порталов* под аббатством, действительно произойдут. (Видения действительно произойдут. Проявление, подобное мечу *Мордекайнена*, появляется в пределах аббатства на годовщину смерти Амброуза и, если направлено Генералом-Священником аббатства, пытается разрушить один из *порталов*, как заклинание *дизъюнкция Мордекайнена*. Каждый год позволяет лишь одна такая попытка).

Другая великая битва, отмечаемая в Аббатстве Меча, датируется 17-м днем Флеймура в Году Теней. В Битве у Ручья Мечей несколько двадцаток Наездников Мистлдейла и союзнические Арфисты победили тысячисильную армию жентиларов, известную как Меч Юга, в значительной степени благодаря пожертвованию Баэргила, старого Наездника Мистлдейла и клерика Темпуса. Баэргил встретил смерть в призывании *кольца черепов*, поразивших лучами смерти из глазниц орду жентов. Отважное самопожертвование старого Наездника побудило появление на поле битвы аватара Темпуса, и именно после этого появления Эльдан Амброуз позже проследил тропу Темпуса к местонахождению древнего замка Беларуса. В Аббатстве Меча смерть Баэргила почитают размещением круга черепов павших противников вокруг алтаря Темпуса и рассказом об этой великолепной победе.

Каждый день Песня Мечей поется на рассвете в честь почитания Темпусом павших. Затем, в течение практикования с оружием, клерики декламируют имена Доблестных Павших. Затем Генерал-Священника наставляет отряды, направляя их на повседневные дела. На закате чистоголосый член духовенства поет еще один боевой гимн, проводится проповедь, а затем преданные расходятся или занимают свои места на Ночной Вахте, бормоча тихие молитвы Темпусу, чтобы оставаться активными и настороже.

Службы

Многие из жителей аббатства - квалифицированные оружейные мастера и dospешники, способные изготавливать оружие и комплекты доспехов, сделанные из стали превосходного качества. Кроме этого, аббатство также производит достаточное количество оружия и вооружения качества мастерской работы.

Посетители аббатства могут купить любой тип простого или военного рукопашного оружия, сделанного из стали, длинные мечи или боевые топоры мастерской работы. Другое простое и военное рукопашное оружие мастерской работы может быть сделано по запросу. Аналогично, на разовой основе доступно кое-какое экзотическое оружие, но редко качества мастерской работы. Аббатство не производит другие типы оружия и, следовательно, не продает купленное.

Посетители могут также купить цепные рубахи, чешуйчатые кольчуги, цепные кольчуги, нагрудники, наборные доспехи, подбитые кольчуги, полупластинчатые или полные пластинчатые доспехи. Также доступны баклеры, маленькие стальные щиты, большие стальные щиты и башенные щиты. Экстра-предметы, типа шипастых доспехов, запирающихся перчаток и шипастых щитов, доступны по запросу. Версии мастерской работы любого из перечисленных выше типов доспехов также доступны по запросу. Аббатство не производит другие типы доспехов и, следовательно, не продает купленные.

Компоненты, выращенные в садах аббатства, используются для варки микстур *лечения легких ран*, *лечения умеренных ран* и *лечения серьезных ран*, и они варятся в стенах аббатства регулярно. Хотя тех, кому это необходимо, лечат независимо от того, могут ли они оплатить это, авантюристам, стремящимся подготовиться к неизбежным грядущим битвам, приходится покупать эти микстуры. Кроме того, любому индивидууму за десятидневку продают максимум две микстуры, поскольку жители аббатства не могут позволить себе чересчур исчерпать свои собственные запасы.

Во всех случаях цены таковы, как дано в "Руководстве Игрока" и в "Руководстве Ведущего".

Иерархия

Как установлено его амнийским основателем, Аббатство Меча управляется строгим военным способом под ясно очерченной иерархией. Высший командующий Аббатства Меча - Генерал-Священник, положение, которое в течение прошлого года удерживает Горим Харндреккер.

Перед Генералом-Священником отвечают две компании: воины, известные как Присягнувшие Мечом (воин 1), и клерики, известные как Набожные (клерик 1). Первый Меч - командующий Присягнувших Мечом и помазанный чемпион аббатства. Это положение более семи лет удерживает Джарат Бёрлиск в Мантии, святой воин Лорда Битв, носящий известное в регионе имя.

Каждая из компаний насчитывает примерно по полсотни, но их количество продолжает медленно уменьшаться перед лицом бесконечных битв в глубинах и вербовке, недостаточной для покрытия потерь. В пределах каждой из компаний члены

Тропа Плача Темпуса

Много отважных воинов пожертвовало своими жизнями на защите этой долины битв, и намного больше, несомненно, падут в вечном конфликте, чтобы защитить ее, но мы вынесем это. Некоторые, кто не живут среди нас, удивляются, что заставляет нас, преданных Темпуса, так проливать свою кровь в защиту этой земли?

Я отвечаю, что для нас эта земля священна, потому что она находится на шаг ближе к Залам Темпуса, месту, куда все доблестные надеются прийти и воссоединиться со своими щитовыми братьями, когда они наконец падут в этой бесконечной битве, которую мы называем жизнью. Наш Лорд Битв приказывает нам защищать то, что для нас дорого, чтобы никто не уничтожил его, так что мы бьемся честно и неустанно за наше место за его столом.

Хоть путь наш и отмечен багровыми слезами, мы неустрашимо маршируем, ибо во всех нас сверкает доблесть. Тропа Плача Темпуса - всего лишь путь жизни, и каждый день мы продвигаемся еще на шаг.

организованы в команды по пятеро, состоящие из двоих Присягнувших Мечом, двоих Набожных и сержанта от этих двух групп. И Присягнувшие Мечом, и Набожные - посвященные последователи Темпуса, охотно отдающие свои жизни на службе Молоту Противника.

Действующий Генерал-Священник Горим "Светлый Щит" Харндреккер: Мужчина человек боец 2/клерик Темпуса 9/божественный ученик 1; CR 12; Средний гуманоид; HD 2d10 плюс 10d8; hp 56; Инициатива +0; Скорость 20 футов; AC 22 (касание 10, застигнутый врасплох 22); Атаки +11/+6 рукопашная (1d8+2/x3, +1 губитель нежити боевой топор); SA изгнание нежити 11/день; SQ божественный эмиссар; AL CG; Спасброски: Стойкость +11, Рефлексы +5, Воля +12; Сила 12, Ловкость 10, Телосложение 10, Интеллект 13, Мудрость 18, Харизма 18.

Навыки и умения: Концентрация +7, Ремесло (ковка доспехов) +6, Ремесло (изготовление оружия) +6, Дипломатия +9, Излечение +9, Знание (история) +8, Знание (религия) +9, Колдовство +9; Слепая Борьба, Боевое Колдовство, Создание Магического Оружия и Доспехов, Божественная Энергия, Экспертиза, Дополнительное Изгнание, Молниеносные Рефлексы, Священное Заклинание, Фокус Оружия (боевой топор).

Божественный эмиссар: Горим может телепатически связываться с любым аутсайдером в пределах 60 футов, который служит Темпусу или имеет хаотически-доброе мировоззрение.

Подготовленные заклинания клерика (6/6/6/5/5/3; база DC = 14 + уровень заклинания): 0-й - *создать воду*, *лечение незначительных ран*, *руководство*, *очистить еду и питье*, *сопротивление* (2); 1-й - *команда*, *обнаружение зла*, *божественное покровительство*, *вынести элементы **, *удалить страх*, *щит веры*; 2-й - *сила быка* (2) *, *посвящение*, *выносливость*, *защитить другого **, *зона правды*; 3-й - *дневной свет*, *рассеивание магии*, *молитва*, *защита от элементов **, *иссушающий свет*; 4-й - *распускание*, *свобода движения*, *великое магическое оружие*, *восстановление*, *иммунитет к заклинаниям **; 5-й - *пламенный удар **, *метка правосудия*, *праведная мощь*.

* Заклинание домена. Божество: Темпус. Домены: Защита (*защитный оберег* 1/день), Сила (умение силы 1/день), Война (Мастерство Военного Оружия и Фокус Оружия с боевым топором).

Имущество: +2 полупластинчатый доспех, +1 дневного света большой стальной щит, "Бич Духов" (+1 губитель нежити боевой топор)

В юности квалифицированный боец и мастер-тактик, Горим потерял большую часть своего физического мастерства из-за парных эффектов среднего возраста и почти фатального столкновения со стаей духов. Однако, Действующий Генерал-Священника все еще чрезвычайно способен владеть в бою своим любимым топором и, когда потребуется, вернуть энергию своей юности. Кроме того, мастерство Горима в тактике и боевой стратегии только увеличилось с ходом лет, сделав его хорошо подходящим для прямой бесконечной войны аббатства в глубинах и для стычек в окружающем лесу.

Несмотря на свою арьергардную роль военного стратега, Горим всегда подготавливается к рукопашному бою и осторожно использует свои заклинания и магические изделия, чтобы максимизировать свое тактическое преимущество в любой ситуации. Однако, когда начинается бой, вес его лет делает его все увереннее в божественных взрывах энергии и силы. В недавние месяцы он часто предоставлял щит, от которого пошло его прозвище, ведущим членам Присягнувших Мечом, поскольку тот чрезвычайно полезен в битвах против чувствительных к свету дроу.

Несмотря на недавние задержки, Горим твердо убежден в важности работы аббатства, веря, что оно основано по божественной воле Лорда Битв. Он также полагает, что аббатство должно тесно сотрудничать со своими соседями, особенно с жителями Бэттлдейла, и регулярно посылает к ним под своим командованием воинов и клериков в качестве эмиссаров.

Первый Меч Джарат Бёрлиск в Мантии: Мужчина человек боец 8/божественный чемпион Темпуса 5; CR 13; Средний гуманоид; HD 13d10+39; hp 110; Инициатива +5; Скорость 20 футов; AC 20 (касание 11, застигнутый врасплох 19); Атаки +22/+17/+12 рукопашная (2d6+13/17-20, *Тенекол*); или +21/+16/+11 рукопашная (1d8+10/x3, +1 боевой топор); SA поразить неверующих; SQ божественный гнев, *возложение рук*, священная защита; AL CN, Спасброски: Стойкость +13, Рефлексы +4, Воля +4; Сила 22, Ловкость 12, Телосложение 16, Интеллект 10, Мудрость 8, Харизма 16.

Навыки и умения: Подъем +9, Ремесло (ковка доспехов) +4, Ремесло (изготовление оружия) +4, Дипломатия +5, Прыжок +8, Знание (религия) +3, Слушание +2, Поездка (лошадь) +5, Обнаружение +2, Плавание +8; Слепая Борьба, Раскол, Боевые Рефлексы, Великий Раскол, Улучшенный Критический (великий меч), Улучшенная Инициатива, Железная Воля, Лидерство, Силовая Атака, Раскалывание, Фокус Оружия (боевой топор), Фокус Оружия (великий меч), Специализация Оружия (великий меч).

Поразить неверующих (Su): Дважды в день, Джарат может попытаться поразить существо с отличающимся божеством-покровителем (или не имеющее божества-покровителя) одной нормальной рукопашной атакой. Он добавляет +3 к своему броску атаки и наносит 5 дополнительных пунктов урона. Поражение существа с тем же самым божеством-покровителем не имеет никакого эффекта, но тратит способность в течение этого дня.

Божественный гнев: Однажды в день Джарат может передавать силу Темпуса в гнев как свободное действие, что дает ему +3 бонус на броски атаки, урона и спасброски в течение 3 раундов. В это время он также имеет уменьшение урона 5/-.

Возложение рук (Sp): Джарат может излечивать раны касанием как стандартное действие. Каждый день он может вылечивать 8 очков жизни. Джарат может лечить себя и может делить лечение среди нескольких получателей. Он не должен использовать все сразу.

Священная защита: Джарат получает +2 бонус на спасброски против божественных заклинаний, а также против подобных заклинаний и сверхъестественных способностей аутсайдеров.

Имущество: +1 полный пластинчатый доспех командования, кольчужные перчатки Айэнкара, "Тенекол" (+2 великий меч), +1 боевой топор, крылатая маска.

Старший Присягнувший Мечом Аббатства Меча утверждает, что является прямым потомком Айэнкара Бёрлиски, некоторое время правившего из Эссембры несколько столетий назад в качестве Короля в Мантии Долин. Несомненно, храбрость или страсть Джарата соответствуют таковым его легендарного предка, но многие желают, чтобы импульсивная

храбрость Первого Меча была сбалансирована равным количеством терпения и мудрости. В битве, в честь своего павшего предка, Джарат всегда носит его крылатую маску и багрово-красную мантию на своем шлеме, полностью покрывающие его лысину и травмированные в боях черты.

В борьбе Джарат предпочитает владеть *Тенеколом*, но в напряженные моменты он достает свой испытанный боевой топор, извлеченный из тела святого воина-талассана, которого он убил много лет назад, и захватывает большой стальной щит, если это удобно. После бесчисленных битв в туннелях под аббатством Первый Меч стал весьма сведущим в использовании сил своей *крылатой маски*, эксплуатируя чувствительность дроу к свету и не давая им ускользнуть от своего клинка *левитацией*. Джарат владеет большим количеством магии, чем можно обычно ожидать от NPC его уровня. Это - в значительной степени благодаря статусу Джарата как Первого Меча, и потому, что *Тенекол* и комплект доспехов, который он носит, были зачарованы для чемпиона храма Генералом-Священником Эльданом Амброузом перед его смертью, и не являются личной собственностью Джарата.

Джарат подходит к своим обязанностям Первого Меча очень серьезно, до попыток выигрывать каждую битву единолично, если это необходимо. Когда он не тренирует в боевых методах своих товарищей - Присягнувших Мечом и региональную милицию, его обычно можно найти молящимся Темпусу или бьющимся против захватчиков в туннелях под аббатства. С добрым резонансом и великим сожалением другие лидеры храма ожидают, что Джарат однажды погибнет в битве, когда призыв к стратегическому отступлению был бы намного лучшим тактическим решением.

Сержант Набожных (5): Мужчина и женщина человек боец 1/клерик Темпуса 3; CR 4; Средний гуманоид; HD 1d10+1 плюс 3d8+3; hp 22; Инициатива +2; Скорость 20 футов; AC 22 (касание 10, застигнутый врасплох 22); Атака +7 рукопашная (1d8+2/x3, боевой топор мастерской работы) или +3 дальнбойная (1d8/19-20, легкий арбалет); SA изгнание нежити 5/день; AL CG; Спасброски: Стойкость +6, Рефлексы +1, Воля +6; Сила 14, Ловкость 10, Телосложение 12, Интеллект 10, Мудрость 16, Харизма 14.

Навыки и умения: Концентрация +3, Ремесло (ковка доспехов) или Ремесло (изготовление оружия) +4, Излечение +6, Знание (религия) +2, Колдовство +2, Обнаружение +8; Слепая Борьба, Кроуный, Божественная Мощь, Силовая Атака, Фокус Оружия (боевой топор).

Подготовленные заклинания клерика (4/4/3; база DC = 13 + уровень заклинания): 0-й - *руководство, исправление, сопротивление, достоинство*; 1-й - *благословение, магическое оружие *, защита от зла, щит веры*; 2-й - *сила быка, сопротивление элементам, духовное оружие **.

* Заклинание дромона. Божество: Темпус. Домены: Защита (*защитный оберег* 1/день), Война (Мастерство Военного Оружия и Фокус Оружия с боевым топором).

Имущество: +1 полный пластинчатый доспех, +1 большой стальной щит, легкий арбалет, 20 зарядов, боевой топор мастерской работы, микстура темновидения или микстура выносливости, 14 pp, 4 gr.

Набожный (50): Мужчина и женщина человек священник 1.

Сержант Присягнувших Мечом (5): Мужчина и женщина человек боец 4; CR 4; Средний гуманоид; HD 4d10+8; hp 30; Инициатива +2; Скорость 20 футов; AC 21 (касание 11, застигнутый врасплох 20); Атака +9 рукопашная (1d8+6/19-20, +1 длинный меч или 1d8+6/x3, +1 боевой топор) или +6 дальнбойная (1d8/19-20, легкий арбалет); AL CG или CN; Спасброски: Стойкость +6, Рефлексы +3, Воля +3; Сила 16, Ловкость 14, Телосложение 14, Интеллект 10, Мудрость 10, Харизма 12.

Навыки и умения: Подъем +2, Ремесло (ковка доспехов) или Ремесло (изготовление оружия) +4, Прыжок +3, Знание (религия) +1, Плавание +7; Слепая Борьба, Раскол, Железная Воля, Силовая Атака, Фокус Оружия (длинный меч или боевой топор), Специализация Оружия (длинный меч или боевой топор).

Имущество: Мастерской работы полный пластинчатый доспех, мастерской работы большой стальной щит, +1 длинный меч или +1 боевой топор, легкий арбалет, 20 зарядов, микстура лечения умеренных ран или микстура выносливости, 144 gr.

Присягнувшие Мечом (50): Мужчина и женщина человек воин 1.

Инициация

Присоединение к рядам Набожных или Присягнувших Мечом нелегко, но аббатству нужны дополнительные отряды, так что большинство клериков Лорда Битв и большинство воинов, истинно преданных службе Темпусу, с готовностью допускаются в ряды армии церкви. Кандидаты, как ожидается, будут сопровождать патрули в окружающем лесу или в туннелях под аббатством. Предполагая, что персонаж демонстрирует достаточное военное мастерство, определяемое сержантом, возглавляющим командование на оценочной стадии, инициирование - всего лишь клятвенная присяга Лорду Битв служить лояльно и умереть отважно. Уход преданных из рядов аббатства также допускается, но тех, кто владеет

Специальная способность - дневной свет

Дневной свет: Комплект доспехов или щит с этой специальной способностью пылает блестящим светом заклинания *дневной свет* до 30 минут в день. Командное слово активизирует и деактивирует зачарование и обычно надписывается на внутренней части доспеха или на задней части щита. Не в момент свечения доспех или щит кажутся полностью нормальными.

Уровень заклинателя: 3 -й; *Предпосылки:* Создание Магического Оружия и Доспехов, *дневной свет*; *Рыночная цена:* +2,200 gr.

Специальная способность - командование

Командование: Этот доспех или щит всегда кажутся блестящими и сверкающими, независимо от их состояния и несмотря на все попытки закрасить или затенить их. Желаемые военными лидерами всех видов, этот доспех или щит несут мощную ауру, дающую +4 зачарованный бонус к Харизме и +2 бонус морали на спасброски Воли для всех союзников в пределах 30 футов.

Уровень заклинателя: 5 -й; *Предпосылки:* Создание Магического Оружия и Доспехов, *молитва*; *Рыночная цена:* +60,000 gr.

особенно чувствительными тактическими деталями, могут удерживать (добровольно или нет) в темпуранских убежищах до тех пор, пока информация, которой они обладают, не потеряет свою значимость.

Союзники и враги

Хотя Аббатство Меча окружено врагами со всех сторон, его жизненная роль в длительном выживании Бэтлдейла добывает ему поддержку с некоторых неожиданных направлений. Дроу, теперь населяющие Кормантор - главные противники последователей Молота Противника, поскольку эти две группы заняты почти постоянными стычками в окружающих лесах. Однако, несмотря на вражду между кланом Озковин и жителями аббатства, дроу Дома Джаэрл представляют собой намного более непосредственную опасность для Аббатства Меча, учитывая их атаки на Бэтлдейл во время преследования своих секретных целей.

Култ Дракона также работает в оппозиции к последователям Темпуса, хотя открытые стычки между этими двумя группами редки. Култ поддерживает секретную цитадель в подвалах Поместья Айэнкара, самого известного из Твердынь Привидений вдоль Дороги Ротовир. Учитывая, что последователи Темпуса более десятилетия работали совместно с Людьми Лорда Эссембры по очистке Твердынь Привидений от их чудовищных обитателей, лидеры местной ячейки Культа Дракона боятся неизбежного раскрытия логовища Антариккана, молодого взрослого черного драколича-альбинос, в пещерах глубоко под поместьем. (О присутствии Антариккана народу Бэтлдейла неизвестно, потому что он предпочитает разграблять окружающее Подземье, отвергая сжигающие солнечные лучи, которые ненавидел при жизни). Также Култ развел монстров и выпустил их в окружающий лес и туннели в надежде истощить силы защитников аббатства.

Жентарим также желает подорвать Аббатство Меча, поскольку Черная Сеть давно стремится управлять главными торговыми маршрутами в регионе за счет своих торговых конкурентов. Бэтлдейл лежит на Дороге Ротовир, главной торговой артерии между Сембией и Хиллсфаром, и лидеры Черной Сети полагают, что долина была бы гораздо более восприимчивой к манипулированию ей, если бы ее Военный Канцлер не был бы столь энергично поддержан последователями Молота Противника. В последнее время Жентарим намеревался подорвать аббатство, включая поддержку бандитов, обосновавшихся в близлежащих Твердынях Привидений, нападая на караваны, везущие сырье в аббатство, и создавая плохие копии легендарных мечей и доспехов аббатства в надежде подорвать их репутацию и таким образом ликвидировать главный источник дохода жителей аббатства.

Несмотря на своих многих противников, последователей Темпуса также поддерживают мощные союзники. Помимо союза с Людьми Лорда Эссембры, Аббатство Меча плотно объединено с Аббатством Золотого Снопа из соседнего Мистлдейла. Темпуранское оружие и вооружение регулярно обменивается на продовольственные товары, собранные клериками Чонти, и оба аббатства снабжают друг друга посланиями о самых последних действиях дроу. Аналогично, Арфисты снабжают лидеров аббатства сообщениями о движении отрядов в регионе в обмен на лечение и защиту для Тех-Кто-Арфа, когда это необходимо.

Помеченные на карте места

Как и приличествует бывшему замку, в Аббатстве Меча доминирует Великая Башня, которая позже была расширена Северным Пролетом и стеной с башнями, окружающими центральный внутренний двор. Великая Башня и Северный Пролет наполовину отходят от лестницы, что позволяет им использовать одну и ту же центральную лестницу.

Кольчужные перчатки Айэнкара

Предположительно сработавшая для Короля в Мантии в те дни, когда он был семейским наемником, эта пара отполированных стальных перчаток носилась различными потомками Айэнкара начиная со смерти Короля Долин. *Кольчужные перчатки Айэнкара* эквивалентны *перчаткам силы огра*. Однажды в день каждая перчатка также может давать удерживаемому магическомк рукопашному оружию свойство *защиты*. Каждое использование этой способности защиты продолжается 1 час и работает, пока оружие удерживается в руке (если его бросили, метнули, вручили другому существу или удалили из руки персонажа, эффект заканчивается). Для достижения любого из эффектов следует носить обе перчатки.

Уровень заклинателя: 8 -й; Предпосылки: Создание Магического Оружия и Доспехов, Создание Чудесного Предмета, сила быка, щит или щит веры; Рыночная цена: 26,302 gp; Вес: 2 фнт.

Крылатая Маска

Края этой маски, закрывающей лицо целиком, похожи на перья или крылья. Носящий может использовать заклинание *полет* по желанию, но светится белым светом (как заклинание *свет*) всякий раз, когда используется эта способность. Маска считается парой линз для ограничений на ношение нескольких изделий одного и того же типа.

Уровень заклинателя: 5 -й; Предпосылки: Создание Чудесного Предмета, полет, свет; Рыночная цена: 13,000 gp; Вес: 1 фнт.

A1. Стены

Внешние стены аббатства высятся примерно на 30 футов над землей, ограждая внутренний двор. Стены сделаны из толстого гранита и увенчаны парапетом. С внешней стены украшены скрытыми *глифами оберега* и ловушками-стрелами. Охрана патрулирует стены постоянно, днем и ночью.

A2. Кузнечная Башня

Юго-восточная башня возвышается на три этажа над землей. Внутренние этажи отсутствуют и никогда не восстанавливались, хотя до крыши добраться все же можно по лестницам с южного и западного парапетов. Баллиста стоит на верхушке башни, днем и ночью укомплектованная четырьмя охранниками. Внутри башни находится кузница, в которой жители храма день и ночь работают, изготавливая и ремонтируя оружие и доспехи. От башни идет немалый жар, что делает крайне неприятными обязанности охраны на ее верхушке. Патрули Охраны посещают это место нечасто.

A3. Садовая Башня

Юго-западная башня также поднимается на три этажа над землей. Дверь-ловушка, ведущая между этажами, и двери выходят на второй этаж с южного и восточного парапетов. Первый этаж этой

башни содержит различные припасы и инструменты для озеленения. Второй этаж используется для алхимических дел, включая изготовление бесконечного количества *микстур лечения легких ран, лечения умеренных ран и лечения серьезных ран*. Законченные микстуры хранятся в аббатстве, но не здесь. Третий этаж служит оранжереей, где выращиваются редкие растения, используемые при изготовлении микстур. Крыша Садовой Башни частично была заменена постоянной *стеной силы*, позволяя нездешним растениям расти в оранжерее при более холодном климате. Несмотря на беспокойство от нахождения на воздухе обязанность охраны при баллисте на вершине этой башни весьма приятна. Патрули Охраны посещают внутренние комнаты нечасто.

А4. Внутренний Двор

Внутренний Двор затенен большей частью Великой Башни и Северного Пролета. Деревянные конюшни с черепичной крышей идут вдоль северной половины восточной стены, способные содержать 14 тяжелых военных лошадей, а маленький сад идет вдоль южной половины этой стены. Основание Садовой Башни окружено садами, которые выращивают обитатели храма. Остальная часть внутреннего суда служит полем для обучения. Обычно стрельба из лука и марши проводятся вдоль западной стены Внутреннего Двора, в то время как боевой инструктаж проходит между конюшнями и Великой Башней.

А5. Великий колодец

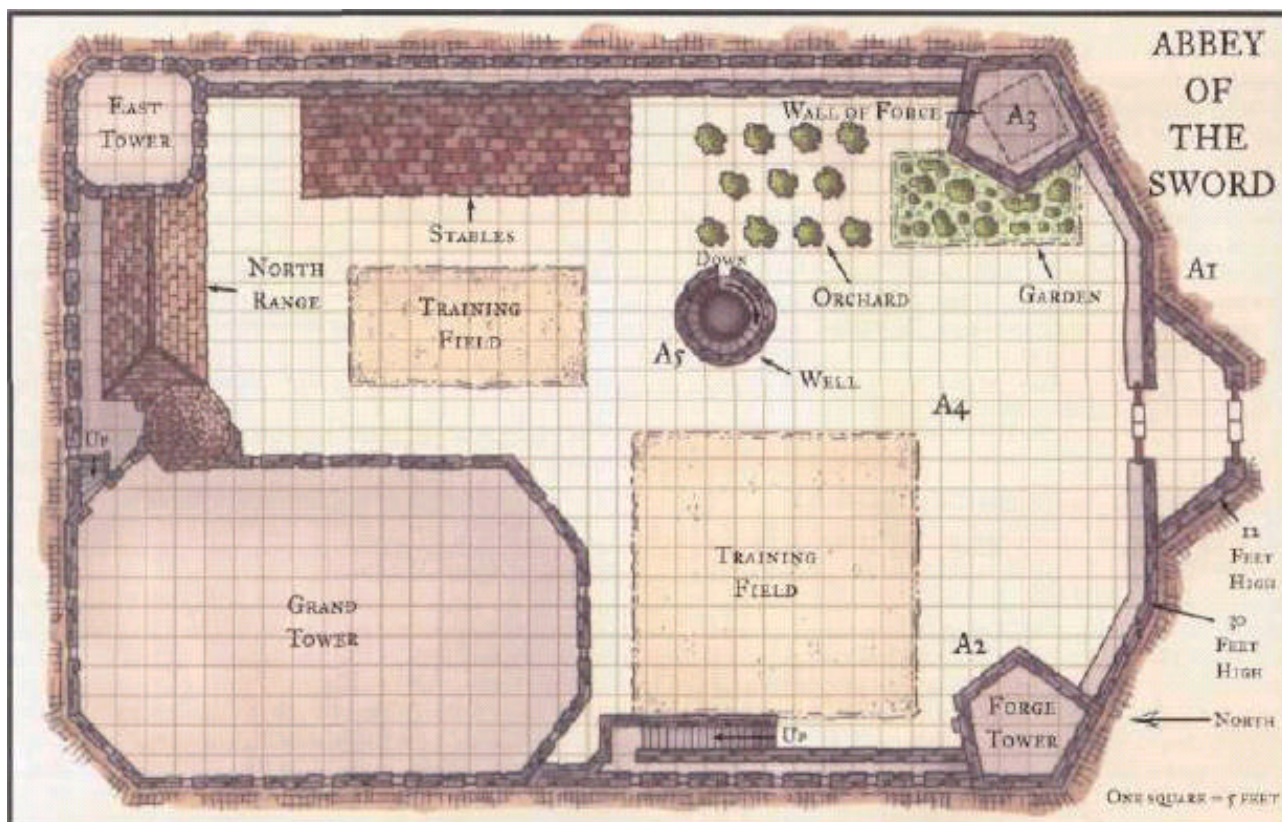
Большой из двух колодцев аббатства выводит в центр Внутреннего Двора. Колодец окружает 5-футовая стена, и каменная лестница по кругу уходит в глубины. По крайней мере дюжина охранников всегда внимательно наблюдает за этим *порталом* в Подземье, поскольку далеко не один бушующий монстр появился из глубин в сердце Аббатства Меча.

Т1. Кухня

Кухня аббатства находится во власти огромного очага на западной стене между парой духовок для хлеба. Несколько деревянных комнат-клетей вдоль восточной стены хранят запасы продовольствия аббатства, и два больших стола для готовки стоят посреди комнаты. Низкие, широкие двойные двери из сумеречного дерева, используемые для подвоза припасов, ведут с юго-западной стены во внутренний двор аббатства. По ночам они запираются на брус. Второй колодец ведет к подземному озеру внизу, хотя по его стене есть лестница. Этот колодец охраняется днем и ночью против возможности проникновения глубинных монстров по крайней мере восемью охранниками. В течение дня перед каждым приемом пищи кухня кипит деятельностью, поскольку еда готовится для небольшой армии.

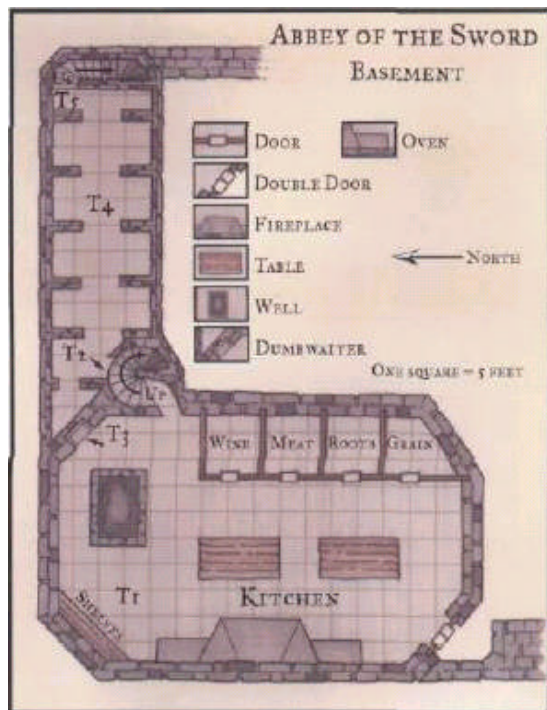
Т2. Центральная лестница

Эта спиральная лестница поднимается по центру аббатства, соединяя кухню, арсенал и угловой вход. Оттуда она бежит мимо нижнего зала, первого наземного этажа северного пролета, Зала Битв (некогда великого зала замка), второго этажа северного пролета, боевой кафедры, третьего этажа северного пролета, квартиры Генерала-Священника и до парапета северного пролета. Центральная лестница почти постоянно используется утром, днем и ночью патрулями охраны и различными жителями, перемещающимися по аббатству. Дверь, ведущая во внутренний двор, сделана из крепкого сумеречного дерева и ночью запирается на брус. Здесь всегда есть двое охранников.



Т3. Подсобный лифт

Эта шахта ведет по северо-западной стене Великой Башни, выходя и к Северному Пролету, и к первоначальной структуре. Поскольку Северный Пролет находится на полпути от Великой Башни, подсобный лифт на каждом из этажей выходит в Северный Пролет на несколько футов выше, чем в Великую Башню. Подсобный лифт используется для перемещения товаров и вооружения по всему аббатству. Патрули Охраны хорошо знают, что это привлекательный для нарушителей путь для достижения верхних этажей.



Т4. Арсенал

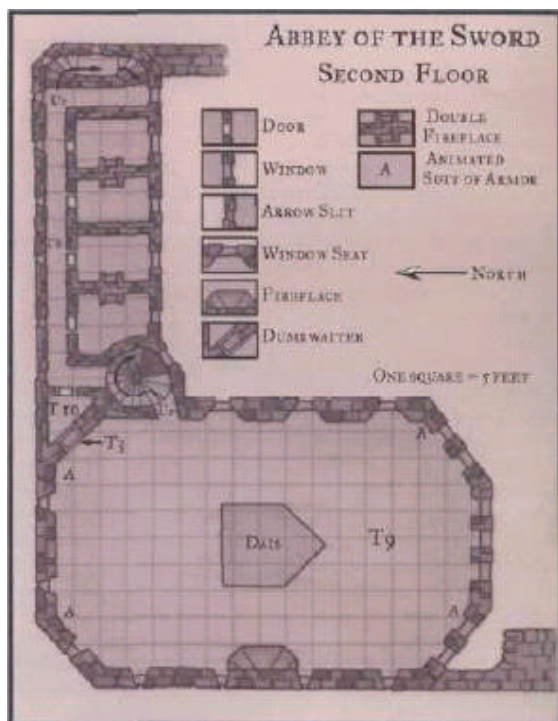
Арсенал находится в основании северного пролета, на полпути от кухни. Крыша арсенала изогнута и поддерживается великими каменными арками. Последователи Темпуса хранят здесь весь спектр оружия и доспехов, обернутых кожей и тщательно смазанных. В дальнем конце арсенала Восточная Ступень ведет к первому наземному этажу Северного Пролета. В арсенале всегда находятся четыре охранника.

Т5. Восточная Ступень

Восточная Ступень - фактически ряд лестниц, ведущих по восточной стене Северного Пролета. Каждый набор ступеней ведет с севера на юг, заканчиваясь маленькой прихожей, ведущей обратно на север началом следующих ступеней. Эта ступень менее загружена, чем центральная, но все равно занята большинство времени дня и ночи.

Т6. Нижний Зал

Нижний Зал Великой Башни теперь служит обеденной областью для жителей аббатства. Шесть огромных столов и седьмой главный стол заполняют комнату наряду с великим камином вдоль западной стены и служебным столом вдоль северной стены. Прислуга поднимает продовольствие из кухонь через подсобный лифт в северо-восточной стене. В южном конце Нижнего Зала парные двери из сумеречного дерева ведут, во внутренний двор аббатства. Эти двери обычно запираются крепким брусом из сумеречного дерева.



Т7. Складское помещение

Складские помещения на 1-м и 3-м этажах Северного Пролета содержат различные инструменты для обслуживания и уборки аббатства, а также запасы заживляющих микстур, сваренных в Садовой Башне. Чистая дорожка ведет от двери к подсобному лифту. Эти комнаты обычно запираются, но у проходящих патрулей охраны всегда есть ключ, и они время от времени заходят сюда на проверку.

Т8. Казармы

Три этажа спален, служащих казармами, доминируют над Северным Пролетом. Каждая комната содержит по крайней мере четыре койки и маленький камин, а также оснащение Присягнувших Мечом или Набожных, размещенных в ней, когда оно не используется. Эти комнаты в значительной степени пусты в течение дня, кроме тех, кто отдыхает после Ночной Вахты. Ночью все комнаты заполнены воинами и клериками, которым сняты битвы. Маленькие группы охранников постоянно контролируют Северный Пролет.

Т9. Зал Битвы

Некогда великий зал Великой Башни, эта двухэтажная палата теперь служит Залом Битв, центральной святыней Темпуса в аббатстве. Великий каменный камин доминирует над западной стеной. С северного конца восточной стены боевая кафедра смотрит на лежащий под ней храм. Вдоль стен висят немагические щиты и оружие павших. Хотя никаких имен не украшает никакое из висящего оружия, каждый житель аббатства может рассказать их истории и назвать их последних владельцев.

В центре комнаты поднимается низкое возвышение в форме щита, которое служит алтарем Темпуса. Над центром возвышения парит *Щит Базргила (+2 большой стальной щит)*, возвращенный с Битвы у Ручья Мечей. Левитируя вверх-вниз по божественной воле Молота Противника, щит содержит образ из 20 красных слез, выстроенных в форме меча. Формой как слезинки, глянцевые кристаллы кроваво-багрового оттенка также известны как Плач Темпуса. Большинство посторонних не знает, что Эльдан Амброуз не следовал по тропе Лорда Битв обратно в разбитый замок Беларуси, идя просто по следам аватара. Бывший Генерал-Священник фактически полагался на тропу слез, уроненных Темпусом, когда тот шел к Битве Меча, где Базргил готовился пожертвовать собой, чтобы нанести поражение Мечу Жентарима армии Юга. Хотя священные реликвии последователи Молота Противника считают бесценными, каждая красная слеза стоит 1,000 gp на

открытом рынке. Воля Темпуса настроила каждый драгоценный камень на содержание отдельного божественного заклинания. Если персона, покровителем которой является Темпус, разбивает драгоценный камень во время битвы, настроенное заклинание накладывается на нее.

По крайней мере четыре клерика Лорда Битв всегда присутствуют в этой комнате.

Существа (EL 14, плюс клерики): Четыре комплекта полных пластинчатых доспехов стоят по стойке "смирно" в этой комнате, по одному в каждом из четырех углов. Каждый из них - фактически ужас в шлеме, проинструктированный защищать палату от тех, кто может осквернить алтарь Темпуса.

Ужас в шлеме: CR 10; Средний конструкция; HD 13d10+0; hp 71, Инициатива +1; Скорость 30 футов, воздушная прогулка 30 футов; AC 19 (касание 11, застигнутый врасплох 18); Атака +12/+7 рукопашная (2d6+4/19-20, великий меч) или +10 дальнобойная (1d10/19-20, тяжелый арбалет); SA сила оружия; SQ воздушная прогулка, черты конструкции, *падение пера*, *видеть невидимость*, иммунитеты к заклинаниям; AL N, Спасброски: Стойкость +4, Рефлексы +5, Воля +7; Сила 16, Ловкость 13, Телосложение -, Интеллект -, Мудрость 16, Харизма 12.

Сила оружия (Su): Ужас в шлеме может давать своему заостренному оружию магическую силу как свободное действие. Магическая сила оружия работает, только пока его держит ужас в шлеме. Магический эффект исходит от существа, а не от самого оружия. Способности оружия функционируют как специальные способности магического оружия с теми же названиями, как описано в "Руководстве Ведущего". По часовой стрелке, начиная с северо-западного угла, силы их мечей - *пламенный взрыв*, *мороз*, *шокирующий взрыв* и *громовой*.

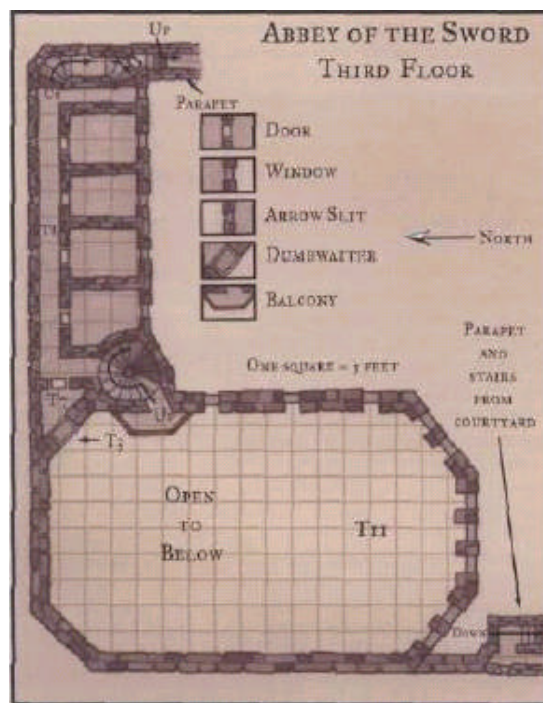
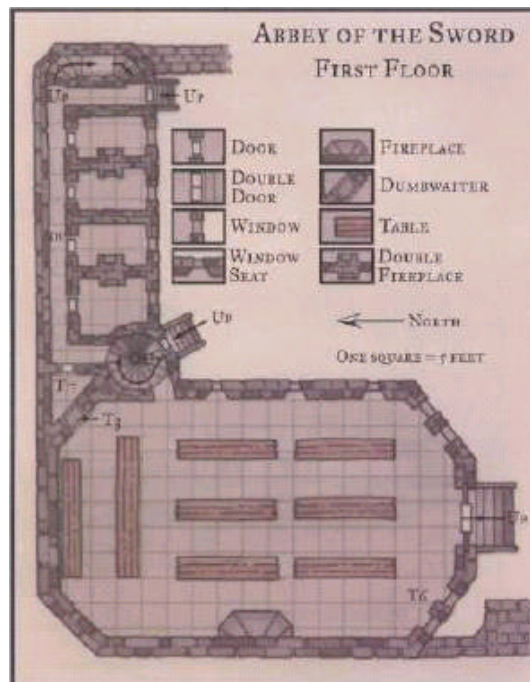
Воздушная прогулка (Ex): Как заклинание с тем же названием, употребляемое только самми ужасом в шлеме.

Черты конструкции: Иммунитет к влияющим на разум эффектам (зачарование, принуждение, фантомы, образы и эффекты морали), отравлению, *сну*, параличу, ошеломлению, болезни, смертельным эффектам, некромантским эффектам и любым эффектам, требующим спасброска Стойкости, если только он также не работает на объектах; не может излечивать урон (хотя регенерация и быстрое лечение все же действуют, если они есть); не подвержен критическим попаданиям, истощающему урону, урону способностям, иссушению способностей или иссушению энергии; не грозит смерть от массивного урона, но уничтожается, когда уменьшен до 0 или менее очков жизни; не может быть поднят или воскрешен; темновидение 60 футов.

Падение пера (Sp): Эта способность функционирует подобно заклинанию с тем же названием, но употребляема лишь на самого ужаса в шлеме.

Видеть невидимость (Su): Ужасы в шлеме естественно видят невидимые объекты и существ, как будто они всегда находятся под заклинанием *видеть невидимость*.

Иммунитеты к заклинаниям (Ex): Эти ужасы в шлеме иммунны к *огненному шару*, *ледяному шторму*, *заряду молнии* и *магической ракете*.



T10. Ризница

В этой комнате хранятся костюмы клериков храма, она содержит только немагические клерические одеяния и предметы для служб. Она обычно заперта, и в ней нет никого, кроме как прямо пере и после служб, хотя большинство патрулей охраны имеет ключи и заглядывает в нее время от времени.

T11. Боевая Кафедра

Некогда галерея менестрелей, Боевая Кафедра простирается над полом Зала Битв. Теперь она служит кафедрой Генерала-Клерика, когда ему требуется произнести проповедь или иначе обратиться к собравшимся внизу отрядам. Когда не проводятся службы, Боевая Кафедра также действует как пост для пары охранников, вооруженных арбалетами и подготовленными зарядами к ним.

Т12. Приемная

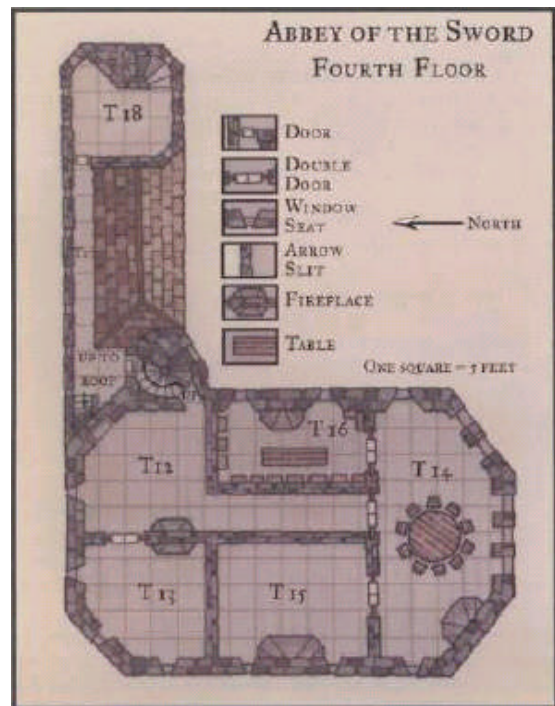
Эта палата, некогда служившая приемной, ведет ко квартирам Беларуси и его семейства. Теперь она служит учебной комнатой, куда удаляются Набожные, чтобы изучить учение божества. Вытертые гобелены с изображением забытых битв украшают стены, и несколько маленьких столов, окруженных стульями, рассеяны по комнате. Эта комната редко занята в течение дневных или вечерних часов. Ночью в ней бывают лишь проходящие патрули охраны.

Т13. Часовня Беларуси

Эта маленькая палата некогда служила частной часовней лорда Великой Башни. Она сохраняет эту первоначальную цель, но также служит Военной Комнатой, в которой лидеры аббатства приватно встречаются, чтобы подготовить военную стратегию. Стены уставлены щитами и рукопашным оружием, многие из которых несут на себе знаки отличия давно мертвых воинов. Заметно выше их на южной стене висит *Щит Беларуси (+1 умеренного укрепления большой стальной щит)*, возвращенный на почетное место в аббатстве после того, как он много лет пролежал забытым в святыне Темпуса в Саэрлуне. В этой палате всегда стоит почетный караул из двух человек.

Т14. Комната для брифингов

Некогда дневная палата лорда и леди замка, теперь эта палата служит почти так же Генералу-Священнику. Горим и его лейтенанты получают в этой палате постоянные брифинги, и в углу ее постоянно есть охранники. Сама комната увешана щитами и оружием павших высокопоставленных клериков Темпуса. Большой круглый стол, окруженный стульями, находится в центре комнаты, покрытый картами и различными сообщениями.



Т15. Квартиры Генерала-Священника

Некогда частные жилые квартиры Беларуси, эти комнаты теперь почти так же служат военному командиру и духовному лидеру аббатства. Стены украшены гобеленами, изображающими ныне забытые битвы. Простые кровати стоят вдоль северной стены, стол - в центре комнаты.

Т16. Военная Библиотека

Некогда частные жилые квартиры леди замка, эта палата была превращена в библиотеку. Великий стол стоит в центре комнаты, покрытый свернутыми картами. Стены уставлены книгами по военной стратегии и военной истории - одно из

Существа из "Монстров Фаэруна"

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

Абаллин: Прозрачный ил, похожий на воду и убивающий, окутывая и топя противников. **Замена:** Серый ил.

Базлнорн: Добрый эльфийский лич, созданный для защиты священных эльфийских мест. **Замена:** Добрый эльф лич волшебник без способности устрашения, плюс способность изгонять нежить как клерик его уровня персонажа.

Мертвый губитель: Интеллектуальная нежить с отвратительными когтями и уменьшением урона, сформированная из прихожан злых божеств. **Замена:** Джаст.

Страж-губитель: Полуинтеллектуальная скелетная нежить, которая может читать *проблеск* и *магическую ракету*. **Замена:** Аллип или джаст.

Бейнлар: Сильный, ядовитый, интеллектуальный колдующее змееподобное существо с головой гуманоида, которое может манипулировать жезлами или кольцами своими лицевыми щупальцами. **Замена:** Темная нага.

Бехолдероподобный, смертельный поцелуй: Бехолдер-мутант с иссушающими кровь щупальцами вместо лучей из глаз. **Замена:** Раст, продвинутый до 12 HD.

Бехолдероподобный, гоугер: Большой вариант бехолдера, разводимый для уничтожения нормальных бехолдеров. **Замена:** Бехолдер.

Волосатый паук: Мелкий ядовитый паук, иногда используемый волшебниками-дроу в качестве фамильяра. **Замена:** Крошечный чудовищный паук.

Ужас в шлеме: Оживленный полный пластинчатый доспех, который может давать своему оружию +1 или +2-эквивалентные магические способности типа *пламенного* или *шокирующего*. **Замена:** Щитовой страж.

Мирлочар: Паукоподобное существо-аутсайдер, которое служит Лолс. **Замена:** Извергский большой чудовищный паук.

Танарукк: Затронутые планами демонические орки, разводимые в подземельях под Хеллгейт Кипом. **Замена:** Извергский полуорк варвар 4.

Иохлол: Аутсайдер -ил со щупальцами, который служит Лолс и может принимать форму гуманоида, паука или газового облака. **Замена:** Извергский серый ил или извергский доппельгангер.

прекраснейших собраний, которые можно найти в Долинах. Персонажи, использующие их, получают +10 бонус по проверкам Знания (история), касающимся войны.

Т17. Крыша Северного Пролета

Узкий парапет бежит по северному краю крыши Северного Пролета. Дверь из сумеречного дерева (которая может быть заперта брусом) в западном ее конце ведет вниз, на центральную лестницу, в то время как другая дверь из сумеречного дерева (которая также может быть забаррикадирована) в восточном конце ведет в Часовню Доблестных Павших. Маленькая каменная ступенька ведет на крышу Великой Башни. По крайней мере двое охранников находятся здесь день и ночь.

Крыша Великой Башни (не показанная) плоская и окружена стенами парапета. По крайней мере четыре охранника размещены здесь днем и ночью.

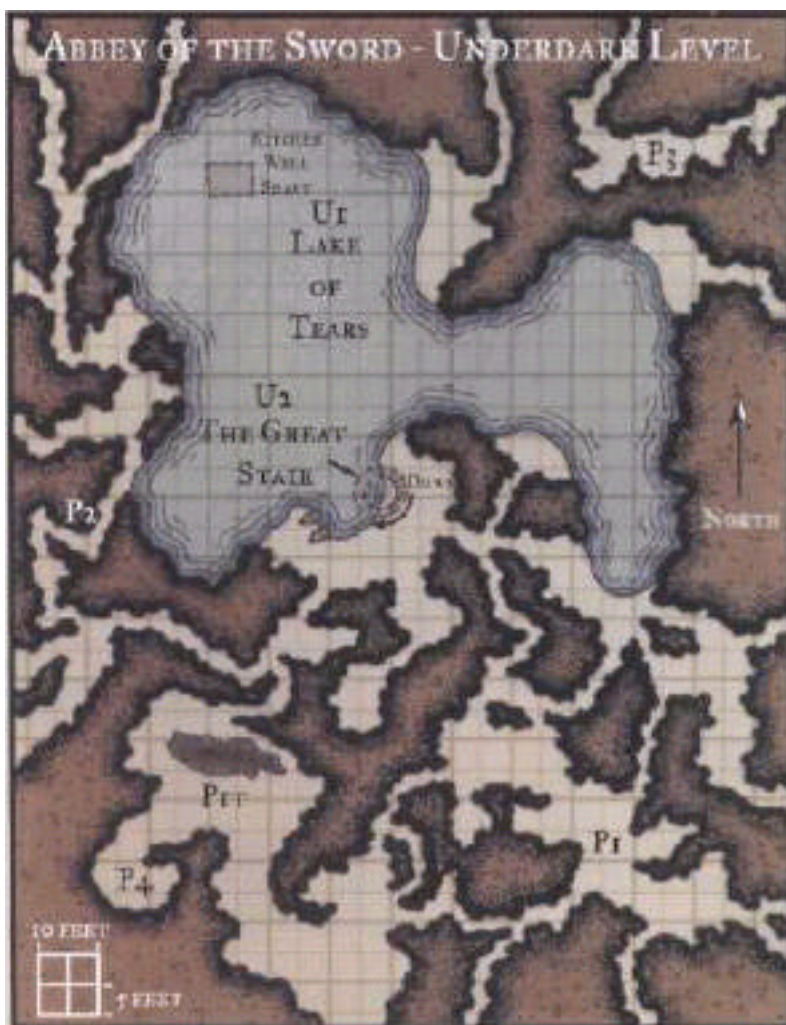
Т18. Часовня Доблестных Павших

Эта тихая палата примыкает к Восточной Ступени и двери, ведущей с Крыши Северного Пролета. Жители аббатства приходят сюда, когда они желают помянуть товарищей, павших в прошлых битвах. Сама комната содержит лишь простой каменный блок в центре, на которой преданные капают единственную каплю крови перед молитвой. Никакое оружие здесь не допускается, кроме военного времени или когда патруль должен пройти сквозь нее по своим обязанностям. Деревянная лестница на южной стене ведет на крышу Восточной Башни, где обычно размещается еще два охранника. В этой палате днем часто есть отдельный клерик или член Присягнувших Мечом.

U1. Озеро Слез

Это маленькое подземное озеро служит первичным запасом пресной воды аббатства. Местами более 50 футов глубиной, озеро питается глубинным пресноводным источником и заполнено прохладной приятной водой. Отряды аббатства рассказывают друг другу о сокровищах в его глубинах, но никаких реальных намеков на такие сокровища никогда не обнаруживалось.

Существо (EL 4): Жители аббатства не знают, что в глубинах озера живет абаллин, время от времени появляющийся, чтобы охотиться на уединенных прохожих. Поскольку отряды из аббатства всегда путешествуют большими группами, ни один из них не был атакован. Однако, уединенные пользователи *портального* нексуса редко бывают настолько удачливыми.



Абаллин: CR 4; Большой ил; HD 3d10+6; hp 22; Инициатива +1; Скорость 20 футов, плавание 40 футов; AC 10 (касание 10, застигнутый врасплох 9); Атака +6 рукопашная (1d8+7, хлопок); Лицом/досягаемость 5 фт x 5 фт/10 фт.; SA утопание; SQ слепое видение, иммунитету, черты ила, пассивное состояние, уязвимость к воздействию на воду заклинаниям; AL N; Спасброски: Стойкость +6, Рефлексы +2, Воля + 0; Сила 21, Ловкость 13, Телосложение 14, Интеллект -, Мудрость 9, Харизма 6.

Утопание: Первая жертва, пораженная псевдошупальцами абаллина, должна делать противопоставленную проверку захватывания с абаллином (бонус монстра по этой проверке - +11). Если абаллин выигрывает эту проверку, он завлекает жертву в свое жидкое тело. Жертва попадает в опасность потопления (см. Водные Опасности в "Руководстве Ведущего"). Поскольку абаллин состоит из кислоты, а не воды, заклинания типа *водного дыхания* не помогут пережить этот эффект потопления.

Пойманная жертва может атаковать абаллина или делать дополнительные проверки захватывания, чтобы избежать схватывания. Персонаж не может читать заклинания с устным компонентом или использовать любые другие предметы или способности, требующие речи. Если другие персонажи используют острое оружие, чтобы атаковать абаллина, пока он удерживает жертву, эти атаки имеют шанс 25% ударить пойманного персонажа, и они не оказывают никакого эффекта на абаллина. Удерживая жертву, абаллин продолжает атаковать своими псевдошупальцами, нанося урон хлопком другим персонажам.

Слепое видение (Ex): Существо маневрирует и бьется как видящее, используя невизуальные чувства. Невидимость и темнота против него не помогают, хотя существо все же не может различать эфирных существ. Существо обычно не должно делать проверки Обнаружения или Слушания, чтобы заметить существа в пределах диапазона своей способности слепого видения (60 футов).

Иммунитеты (Ех): Абаллины не переносят никакого урона от атак энергией, вовлекающих огонь, холод или электричество. Атаки рубящим или колющим оружием имеют шанс 25% нанести удар по персонажу, пойманному внутри абаллина, но они не причиняют вреда самому абаллину. Существо можно повредить только крушащим оружием.

Черты ила: Иммунитет к отравлению, *сну*, параличу, ошеломлению, полиморфу и влияющим на разум эффектам; не подвержен критическим попаданиям или замыканию; слепой.

Пассивное состояние: В своем пассивном состоянии абаллин не может быть поврежден любыми атаками, которые не затрагивают нормальный водоем.

Уязвимость к воздействию на воду заклинаниями (Ех): Заклинания, преобразующие воду в пыль, вынуждают абаллина делать спасбросок Стойкости (стандартный DC для заклинания) или погибать. Заклинание *понижение воды* вынуждает абаллина выпускать пойманного персонажа, если он провалит спасбросок Стойкости.

U2. Великая Ступень

Великая Ступень, охватывающая Великий Колодец, заканчивается здесь. Эта область служит базовым лагерем для патрулей из окружающих туннелей. Две маленьких лодки вытаснены на берег Озера Слез, в первую очередь для использования при спасении кого-либо или чего-либо, упавшего в шахту кухонного колодца.

U3. Шахта кухонного колодца

Шахта колодца в кухне аббатства открывается в этом месте над Озером Слез.

P1. Магический портал

Этот двухсторонний *портал* ведет к пещере на склонах Горы Хелимбрар, к северу от города Уотердип. Банда людей-авантюристов, называющих себя Компанией Быстрого Свитка, использует его для мгновенной переправки сообщений, соглашений и маленьких изделий через пол-Фаэруна. После нескольких кровавых столкновений с преданными Темпуса эти две группы достигли некоторого согласия. Компания Быстрого Свитка ограничивает свои вылазки двумя в месяц и жертвует треть своего дохода аббатству; взамен последователи Темпуса не позволяют никакой другой группе использовать *портал*.

На стеллажах

Примеры заголовков, которые можно найти в Военной Библиотеке:

"Взгляд Воина" Галгарра Тормспура, маршала из Малиха
"Путь Старого Воина" Датланс из Селгонта
"Баллада и Знания об Одной Пыльной Дороге" Шаранрали
"Разбитые Кости и Рассеянные Черепа" Ротглура Орминдэйка
"Хроники Глубиноходца" Халгара "Глубиноходца" Анкаркина из Тетира
"Павшие Наследия" Келбена "Черного Посоха" Арунсун
"Фолиант Латунь" Теллара Мозндата из Лускана
"Золотой Век Гоблинов" Артура Шуртмина, мастера знаний из Бердуска
"Напоминание мне: Мемуары Убийцы Драконов" Аэрнстага Оэблима из Сормантла
"Имаскарская Книга Войны" неизвестного автора; существует лишь в переводах на Общий и Дварфский, оригинального текста нет.
"Никто, но Бессмертный: Мои Дни" Алабаэра Дри, Бича Нежити
"Из Кланов и Столкновений Шантара" Брита Толара из Клана Железный Шлем в Мирабаре
"Жизнь Одного Воина" Азлундара, Льва Невервинтера
"Похвала Павшим" Делдера Морганблейда, Мудреца из Телфлэмма
"Бушующие Клинки: Сказ о Севере" Халвидона Маэрада, Барда из Элтурела
"Красная Книга Тэйвианского Мага" Тэалритина из Тэя
"Полевое Руководство Стальной Принцессы" Ее Королевского Величества Принцессы Алусэйр
"Тактика Пурпурного Дракона" Накасии Обарскир из Кормира
"Трактат Против Кровавого Металла" Фэйрина Ледяная Мантия
"Двадцать Зим Военного Волшебника" Эстимиры Высокого Рога
"Доблестный и Победенный" Глиммердарт Галприна, "Мудреца Гномов"
"Блуждание с Пером и Мечом" Мирта-Ростовщика
"Путь Богов" Талдета Фаэроссдара
"Арсенал Волшебника: Резюме" Келбена "Черного Посоха" Арунсун
"Желтые Звезды Над Моей Могилой" Индрика Дарсиира, "Бессмертного Гнома"
"Клинок Зелтора и Как я Сломал го" Халдегона Марпира, Лорда Твердого Замка

P2. Магический портал

Этот двухсторонний *портал* ведет к поляне в сердце Высокого Леса около Звездных Гор. Бехолдер и пара иллитиды нечасто и нерегулярно используют его. Тиран глаза, похоже, не работает с пожирателями разума совместно, но все же приходит, как только уходят они. Несмотря на повторяющиеся попытки убить иллитидов и бехолдера, преданные Темпуса были вынуждены уступить поле битвы и позволят им проходить в глубины Подземья.

P3. Магический портал

Этот односторонний *портал* ведет из темного переулка космополитического города на другом плане, известного как Сигил. Детали его действия неизвестны, но предполагается, чтобы требовался некий ключ.

P4. Магический портал

Этот двухсторонний *портал* ведет к комнате с невидимыми стенами и полом, висящей приблизительно в 70 футах над глухими улочками Ирайбора. Часть пола отсутствует, и палата имеет одно окно, так что из нее легко выйти кувыркком. Жители Ирайбора, испуганные такими прибытиями, неплохо платят волшебникам за стремительные броски *огненных шаров* в любого, кто появляется над их головами.

Возможность прорваться

Вторжение в Аббатство Меча нелегко, его защитники постоянно начеку. Многочисленные патрули шныряют по окружающим лесам, бросая вызов всем, кого они встречают, а туннели под аббатством в стратегическом плане охраняются хорошо, даже если отрядов недостаточно для охраны каждого из *порталов*. Набожные опутали все укрепление заклинанием *освящение*, обеспечивающим помощь всем, кто уважает Темпуса. Учитывая склонность друу к нападениям после захода солнца, ночная стража еще сильнее дневной. Хотя посетители приглашаются в аббатство и им позволяется оставаться в нем до девяти дней, в это время за ними непрерывно наблюдают, не позволяя ни ошиваться около колодцев, арсеналов или кухонь аббатства, ни сопровождать патрули аббатства.

Если у аббатства и есть слабость, то это - отчаянная нехватка воинов. Также у тех, кто желает присоединиться к рядам Присягнувших Мечом, есть разумный шанс проникнуть сквозь защиту аббатства. Особенно хитрый подход - сначала присоединиться к Людям Лорда Бэттлдейла, часто посещающим аббатство и высоко ценимым последователями Темпуса, хотя и не получающим доступа к исследованиям.

Адаптация храма

Маленькие аббатства типа Аббатства Меча рассеяны по всему Фаэруну, построенные различными верами. Последователи Темпуса, как правило, строят свои аббатства в стиле крепостей в малозащищенных областях, испытывающих недостаток мощной центральной власти, где поддержанная церковью армия может оказаться единственной помощью местным жителям. Север, Западное Сердцеземье, Долины, область Лунного Моря, Вас, Теск, сельский Чондат и даже Шаар - вероятные местоположения для аббатств прихожан Темпуса. Просто замените друу некоторой другой местной угрозой, типа орков для аббатства, основанного у подножия Гор Ровин, и предположите, что это аббатство - просто следующая такая крепость на Тропе Плача Темпуса (см. зацепку для приключения Тропа Слез, ниже).

Аббатство Меча также легко адаптировать к другим верам также, особенно к таковым военного аспекта. Все комментарии о других местах действий, указанные выше, применяются и к аббатствам других вер также. Просто обновите мировоззрения, одобренное оружие и догму, и переделайте магию, нацеленную именно на друу, на того, кто является самой большой региональной угрозой. Затем замените Плач Темпуса на соответствующие реликвии веры.

Азут: Хотя аббатства, посвященные Покровителю Магов, редки за пределами Халруаа, они иногда основываются в тех регионах, где Искусством владеют без ограничения, охватывая землю частыми магическими битвами. Они могут также размещаться поверх *порталов* из других миров, чтобы принимать меры против магических нарушителей. Посвященное Высокому Аббатство Жезла становится местом боевой магии, где регулярно швыряются *огненные шары* и *заряды молнии*. Замените реликвии-красные слезы *слезами Лейрел*, а ряды Присягнувших Мечом -Присягнувшими Свитком волшебниками и колдунами законного мировоззрения. Некоторые из их командиров должны быть тайными приверженцами.

Бэйн: Служители Черного Лорда стремятся расширить тираническое правление своего божества, и аббатства, посвященные Лорду Тьмы, играют критическую роль в расширении тирании Бэйна. Посвященное Черному Лорду Аббатство Волшебной Палочки становится еще более мрачным местом, поскольку армия аббатства направлена на навязывание диктата своего темного прелата. Состояние бесконечной войны, запутывающей отряды аббатства - отважная причина для объявленных вне закона бойцов за свободу, стремящихся освободить свою родину. Замените Плач Темпуса рейвенарами и включите несколько черных стражей в число командующих Присягнувшими Мечом.

Тир/Торм/Хелм: Несмотря на отличие их философии, аббатства этих богов играют почти такую же роль, что и основанные последователями Темпуса. Не жажда битвы, а пыл справедливости подхлестывает битвы в нужное время. Посвященные этому обитатели Аббатства Щита проявляют намного более твердую руку в делах и управлении местным сообществом. Для всех трех богов Присягнувшие Мечом должны быть паладинами, а красные слезы, которые являются реликвиями веры, следует заменить синими кварцами (Тир), огненными агатами (Хелм) или гранатами (Торм).

Как вовлечь игроков

Аббатство Меча может служить разнообразным целям в кампании, основанной в Долинах. Как бастион силы в регионе с быстро повышающейся опасностью, аббатство может изначально служить местом для излечения и перегруппировки, пока персонажи исследуют близлежащие Твердыни Привидений или окружающий лес. Затем проблемы, тревожащие аббатство, могут вовлечь персонажей в политические и коммерческие интриги региона, поставить против постоянно нарастающей войны в глубинах. И наконец, близость аббатства к нексусу до настоящего времени неизведанных *порталов* позволяет мощным персонажам пронестись по большей части Фаэруна в поисках, вновь и вновь возвращаясь на знакомые земли.

Предатель вредит своим

Уход Эльфийского Двора из Кормантора сделал Дорогу Ротоувир намного опаснее. Атаки бандитов-авантюристов, монстров и друу заменили эльфийский присмотр. Сембийские власти полагают, что смогут решить эти проблемы, тайно налаживая дружественные торговые отношения с новыми общинами друу в Корманторе.

Графиня Мирабета Селькирк, кузина нынешнего Покорителя Сембии, недавно приобрела ведущий процент торгового дома Рынок Шести Сундуков, который широко использует Дорогу Ротовир. В надежде на содействие своему личному благосостоянию она отошла от Совета Сембии и внедрила шпиона в ряды Аббатства Меча. Этот шпион сообщил о военных приготовлениях и движениях отрядов в пределах аббатства и передал их через ряд посредников друу Дома Джаэрл, продолжающим атаки на Бэттлдейл, чтобы замаскировать свои истинные намерения (оговаривание старых эльфийских *мифалей*). В обмен на эту информацию Дом Джаэрл гарантировал безопасный проход караванов Рынок Шести Сундуков по Дороге Ротовир.

Слухи об этом предательстве достигли Миклоса Селькирка, сына Сембийского Покорителя и частого посла к друу от имени Совета Сембии. Миклос оказывается в тонком положении, поскольку он не желает раздражать друу или выставить на публику степень деловых отношений Покорителя с друу, но все же он не считает, что падение Бэттлдейла (и, таким

образом, расширение удерживаемой дроу территории) входит в долгосрочные интересы Сембии. Кроме того, если последнее предательство Мирабеты когда-либо будет публично обнародовано, ее действия подорвут и так уже шаткие дипломатические и торговые отношения Сембии со следующими за ней долинами и навлечет позор на все семейство Селькирков. Так что Миклосу требуются авантюристы, которые могли бы без шума разобраться со шпионом, не настраивая дроу против него самого и не показывая последователям Темпуса, что среди них был шпион.

Демон в глубинах

Преподобный Брат Дерим Белошит из Аббатства Золотого Снопса в Мистлдейле послал секретное официальное письмо Действующему Генералу-Священнику Аббатства Меча, передающее непроверенные сообщения о четвероруком собакоголовом демоне, шастающем по туннелям Подземья к северу от Бэтлдейла. Поскольку этот демон соответствует описанию того, который убил и съел его предшественника, Горим ничего не хочет так, как уничтожить изверга, чтобы можно было *воскресить* Эльдана Амброуза, если действительно его дух бродит, пока не выиграна война. Однако, Эльдан обеспокоен тем, что такие слухи могут распускать дроу, совершившие набег на Бэтлдейл, чтобы оттянуть силы аббатства на гонку за диким гусем. Кроме того, он знает Джарата достаточно хорошо, чтобы понять, что Первый Меч скорее всего рванет в глубины, сопровождаемый большинством отрядов аббатства, как только получит намек на это сообщение, оставив аббатство в опасности. Также Эльдану нужно, чтобы маленькая компания авантюристов прибыла в аббатство в облике потенциальной дополнительной военной единицы. Затем Эльдан планирует послать банду в туннели под аббатством, чтобы "показаться", тайно наведя их на отслеживание демона.

Тропа Слез

Горим получает видение, показывающее, что Эльдан восстановил лишь одну секцию тропы Молота Противника после того, как Темпус появлялся в Царствах в течение Времени Неприятностей. Очевидно, Лорд Битв фактически проявился в другом месте Царств, и Тропа Плача Темпуса идет сквозь один из *порталов* под Аббатством Меча. Не желая и далее истощать уже уменьшившиеся ряды аббатства и пока он не знает, через который из *порталов* пришел Молот Противника, Горим нанимает персонажей исследовать, что лежит за известными *порталами*, в поисках следующей красной слезы. Это может привести к учреждению ряда аббатств, посвященных Темпусу, каждое из которых стоит на Тропе Слез, и одно из таких аббатств может быть персонажем, уважающим Темпуса.

Темный Дом Саэрлуна

Те, кто огибают по морю южное побережье Сембии, знают предательские подходы к Саэрлуну как Глотку Амберли - неумолимый залив, полный крошечных островков и бесчисленных скальных обнажений. Некоторые историки заявляют, что Саэрлун (затем называемый Чондатаном) стал выдающейся гаванью Сембии только после того, как в течение господства мастера-торговца Саэра был установлен ряд освещенных бакенов и великий островной маяк. Эти огни держали морских капитанов подальше от скрытых отмелей и вели за собой штурманов, путешествующих по ночам. Во время войны огни могли быть погашены, позволяя естественным опасностям залива усилить защиту города. Гранитный маяк, известный как Маяк Хеземделла, освещал гавань более тысячи лет, пока сумасшедший ураган не разрушил его в течение Времени Неприятностей. Без огней, которые могли бы вести ночных путешественников зажатые в деньгах местные торговцы начали называть следующий год Господством Шар. Даже самые квалифицированные из прорицателей Башни Мистерий Мистры не могли предполагать, насколько точным окажется это утверждение.

Леди Мерелит из Стражи, торговая принцесса Саэрлуна, установила новый маяк в Году Змеи (1359), гарантируя безопасный проход торговцам и путешественникам, движущимся от Города Изваяний Дьяволов по Морю Упавших Звезд. Мерелит назначила Зембрата Клуна, отдаленного кузена из Вестгейта, хранителем маяка. Немногие до этого слышали о нем. Клуна и команда архитекторов вскоре принялись за работу, возвращая свет заливу Саэрлуна.

Построенный около руин Маяка Хеземделла на скалистом Острове Мезекет, новый маяк функционирует скорее как световая станция, поскольку несколько надворных построек поддерживают осветительную башню. Что типично для архитектурного стиля Саэрлуна, каменные здания характерны замечательными скульптурами, смотрящими исподлобья горгульями и усмехающимися извергами под каждой аркой и в каждом углу. Один из немногих городских чиновников, посетивших остров после строительства станции, прокомментировал в своем отчете этих каменных гоблинов, отмечая, что любопытные, заметные вырезанные ухмылки горгулий предполагают, что неодушевленные существа хранят некий секрет об этом месте и его хранителе. Если бы случайное наблюдение этого бюрократа привело к расследованию, торговые лорды Саэрлуна могли бы положить конец тому, что стало самым важным зданием, посвященным темной богине Шар, на всей территории Сембии. Теперь, более десятилетия спустя, маяк Зембрата Клуна действует как пункт конгрегации для прихожан Леди Потерь и важной базой международной транспланарной инициативы, которая может подставить плечо духовенству Шар в духовной войне, бушующей на Фаэруне.

Злые действия Темного Дома, как его в шутку называют Клуна и его соратники, сумел более чем за десять лет остаться незамеченным, благодаря в значительной степени тому факту, что Клуна и его семейство умело служат городу как хранители света, поддерживают связь со своим муниципальным начальством в Саэрлуна через посредника, и в значительной степени замкнуты в себе. Нанятый человек присматривает за овцами, которые, похоже, свободно бродят по острову и, в редких случаях, когда некое критическое положение приводит лодку к берегу западного побережья острова, с посетителями обращаются тепло, предлагая свежую еду и теплые кровати на станции хранителя рядом с маяком.

Только те, кто проходит через Саэрлун с темными делами - торговлей рабами, наркотиками и с убийствами на заказ - слышат рассказы о том, что Клуна - не тот, кем кажется, и Остров Мезекет содержит в себе магическое спасение из города для тех, кто поклялись в преданности Хозяйке Ночи убийством невинной жертвы. Для таких злодеев Темный Дом обеспечивает защиту, лечение и, в конечном счете, побег через необычный *портал*, ведущий к нексусу, скрытому в таинственных изгибах Плана Тени. Этот нексус, Затененный Каликс - дом шейда Волумвакса, нестареющей сущности, утомившейся поддержанием своей роли теневого игрока на политическом пейзаже Фаэруна и открывшей *порталы* к нескольким городам по всему континенту. С этой планарной базы Волумвакс строит заговоры против своих врагов (почти что против вообще всех) и плетет интриги, которые приносят пользу ему и Шар (примерно в этом порядке).



Но были сделаны и ошибки. После десятилетия безупречной и необнаруженной службе церкви Шар Зембрат Клуна стал небрежным. В попытке пожаловаться Волумваксу новых рекрутов-шарран Клуна позволил узнать секреты тем, кого он просто убил бы лет пять назад, и после их возвращения в Саэрлун эти люди рассказывают пьяные истории о царстве мутных образов за башней маяка. Наконец, собственное высокомерие Волумвакса питало таковое Клуна, и вместе они нажили себе врагов типа Жентарима и Красных Волшебников Тэя. В то время как Волумвакс, называющий себя "Лорд Сциаграф", желает быть силовым игроком на Фаэруне, женты и тэйцы - уже силовые игроки, и они не пришли к этому добрыми делами. Статус-кво подходит к концу. Или Волумвакс преуспеет в своем желании господства, или он потерпит неудачу. Возможно, расследование со стороны банды авантюристов станет критическим на чаше весов.

Церемонии

Зембрат Клуна поддерживает тайну, необходимую для его положения; поэтому Остров Мезекет видит немного открытых празднований Леди Потерь. В ночь Банкета Луны шарранский высокий церковный праздник, известный как Возвышение Тьмы, вероятно представляет собой самую существенную угрозу тайне действий Клуна. В эту ночь почти три дюжины преданных Шар проделывают путь от Саэрлуна на Мезекет, чтобы участвовать в церемониях, проводимых в Затененном Каликсе.

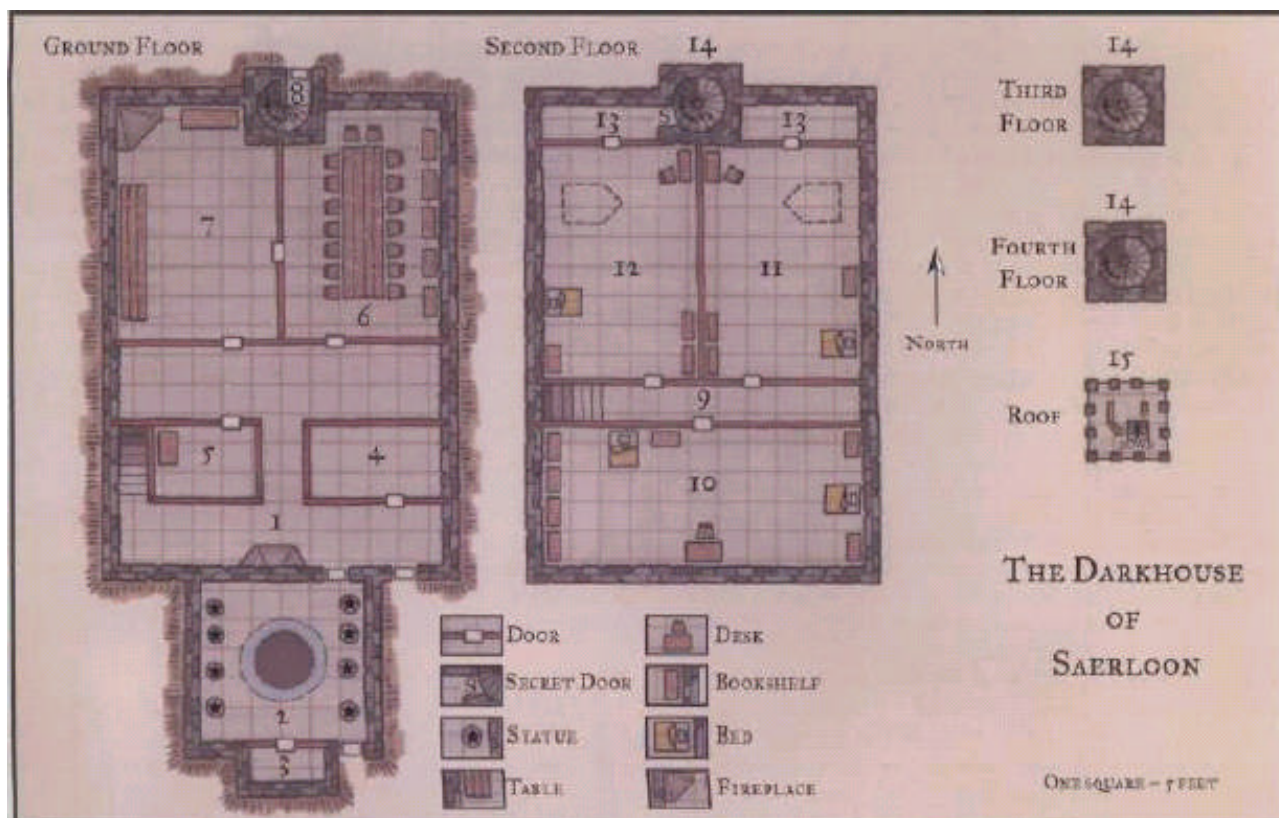
В более ранние годы соискатели приплывали в эту ночь на остров на своих собственных маленьких лодках, но после того, как одна такая лодка в 1364 DR привезла на остров преступника Мериана Гэна, Клуна изменил свою политику. Ранее в тот день Гэн привлек банду охотников за головами, оплачиваемую Стражей Саэрлуна, которая последовала за ним на остров. Преследователей отвлекли жена и дети, пока хранитель света проскочил в Каликс, убил Гэна, принес его обратно на остров и сбросил в старую цистерну. Хотя он обработал тело, чтобы все напоминало о самоубийстве, и помогал охотникам за головами обыскивать остров, пока не была сделана ужасная находка, все его дело было рискованно близко к обнаружению. Теперь бы Возвышение Тьмы все просители привозятся на остров лодчиком Клуна Римрусом на борту "Чондтанской Невесты".

Храмовое кредо Темного Дома

Когда свет луны низвергнется с ночных небес, Лорд Волумвакса торжествующе встанет с кровью Селунэ на своих руках. Он - предвидение, необходимое, чтобы погрузить Торил в Вечную Тьму, когда горечь и негодование мира тьмой своей поглотят доброжелательных и слабых. Ищите убежище в Затененном Каликсе и соберитесь там с вашими братьями и сестрами, чтобы распространить безобразное влияние Шар по всему Фаэруну. Спокойно идите по внешнему миру, всегда нося свое "светлое лицо", ложную личину, порождающую доверие у глупцов. Всегда будьте готовы перерезать горло даже своему самому доверенному союзнику, если таков будет приказ Лорда Сциаграфа, поскольку Волумвакс - воплощение тьмы, и его голосом говорит сама Хозяйка Ночи.

Подобно всем прихожанам Шар, семейство Клунов должно исполнить одно злое действие каждую десятидневку. Частые путешествия Зембрата в Затененный Каликс дают ему множество возможностей заполнить свою квоту. В последнее время его жена и двое детей без энтузиазма исполняют требуемые акты зла, которые варьируются от жестокого обращения с одной из множества овец до нежного поддразнивания Флента, недалекого (и забывчивого) пастуха станции. Клуна чувствует разочарование, что его семейство кажется менее заинтересованным их верой, чем он сам, но отказывается подвергать свою жену и детей ужасам царства Волумвакса. При своих частых поездках в город Римрус не имеет проблем потворствовать своим самым извращенным желаниям на наименее удачливых членах низшего класса Саэрлуна.

Любого незнакомца, высаживающегося на пляж острова и спрашивающего, когда будет проводиться следующий безобразный ритуал Шар, вежливо просят уехать. Преступный



мир Саэрлуна знает, что все контакты следует в первую очередь наводить с Римрусом. Тех, кто не получил его благословения (и, при их первом посещении, разумного пожертвования), заворачивает Клун, хорошо блефующий, когда ситуация допускает компромисс.

Службы

Кроме необходимого обслуживания *непрерывного пламени* маяка и регулярного объезда нескольких дюжин плавучих бакенов с *непрерывным пламенем*, усеивающих подходы к Саэрлуну, Зембрат Клун обеспечивает сообществу немного услуг и редко взаимодействует с широкой публикой. Со всеми контактами и предполагаемыми просителями общается Римрус. Низы общества Саэрлуна знают, что Римрус - человек со связями и что к нему можно обратиться за любыми незаконными услугами.

Те, кто ищут мести против врага, часто приходят к Римрусу, который проводит большинство своего времени в забегаловке, называемой "У Фескума", в сильно пахнущем, полном съемного жилья Районе Причалов Саэрлуна (между открытым Маркером Дельфина, восточной стеной и городскими доками). Искатели мести часто просят, чтобы лодочник убил кого-либо за некое оскорбление, и хотя он обычно при этом выказывает пренебрежение, предложение более 2,000 gr (половину - вперед) обычно привлекает его интерес. В кармане Римруса остается четверть этой платы, остальное он отдает Клуноу. Хранитель света в свою очередь берет 250 gr, относя остальную часть денег в Каликс, где они жертвуются в казну Волумвакса. После этого Лорд Сциаграф определяет одного множества своих агентов (обычно таковых из других городов, соединенных с его царством) как агента мести. Такие убийцы редко получают какие-либо деньги за свои услуги - на убийства обычно назначаются соискатели веры. Тех, кто терпит неудачу, в свою очередь убивают другие агенты - лордусейду не приходится долго искать новичков, желающих испытания.

Большинство же отчаянного люда, приходящего к Римрусу, не ищет мести. Они ищут спасения - от городской стражи, от мощных авантюристов, от Арфистов или от любого из полудюжины секретных обществ, наводняющих Город Изваяний Дьяволов. За эти годы распространились слова о том, что Римрус знает секретный путь из города, но, когда доходит до этого, он заявляет, что не знает ничего подобного, предлагая своему отчаянному посетителю выпивку, чтобы расслабиться. Во время последующего разговора лодочник исследует своего собутыльника на предмет намеков на его религию, иногда отпуская фразы о потере и мести прямо из молебнов Шар. Те немногие, кто отвечают с признанием и принятием пути Леди Потерь, завоевывают доверие Римруса. Он сообщает им, что может обеспечить спасение, но что они должны привести с собой живущую жертву. Он никогда не упоминает в этих сделках Остров Мезекет, вместо этого инструктируя своего нового подопечного встретиться на следующие сумерки на борту "Чондатанской Невесты".

Изредка Римрус протаскивает в город на борту "Невесты" Селис, дочь-подростка Зембрата Клуна. Селис отдается грубому лодочнику в обмен на эти путешествия, но это (по крайней мере для нее) полностью лишено страсти. Будучи в городе, она покидает Римруса ради компании темных дружков, большинство которых - из рядов Ночных Ножей, дискредитирующей ассоциации воров и головорезов. По всей этой организации разошлись слухи, что Селис может манипулировать Теневым Плетением, и она иногда приглашает на полдня молодого друга на остров. Никто больше на острове не знает, что она проводит время на сеновале сарая, уча своих друзей тянуть за нити Теневого Плетения. Она ничего не требует за такие инструкции, предлагая их лишь тем, кто оказал ей поддержку, когда она была в городке. Если она заподозрит, что один из ее друзей использует ее, чтобы подобраться поближе к ее отцу, то не долго думая уничтожит нарушителя.

Иерархия

Хотя Зембрат Клун номинально управляет Островом Мезекет, он и его семейство следуют приказам Волумвакса, который редко покидает Затененный Каликс. На острове Клун - владыка всего. Однако, на Плане Тени он - всего лишь один из многих стражей, гарантирующих, что культ Шар поддерживает свои секретные средства для путешествий по Фазруну. Клун ценит важность своего положения и управляет делами световой станции с апломбом и немалой гордостью. Его семейство следует его приказам беспрекословно, поскольку они видели ужасные последствия его споров и уважают его силу и жестокость. Он обращается со своей женой и двумя детьми с равной привязанностью, что говорит о том, что он считает их несколько более полезными, чем безъязыкий тупой пастух Флент. Хотя он открыто ставит Римруса ниже себя, Клун ценит его посвященность Шар и его готовность испачкать руки на защите секретов острова.

Зембрат Клун: Мужчина человек жулик 6/клерик Шар3/ночной плащ 8; CR 17; Средний гуманоид; HD 6d6+6 плюс 11d8+11; hp 87; Инициатива +5; Скорость 30 футов; AC 20 (касание 15, застигнутый врасплох 20); Атака +15/+10/+5 рукопашная (1d6+4/18-20, +1 *рапира*), или +20/+15/+10 дальнобойная (1d4+4 плюс 1d6 холод/х3 плюс 2d10 холод, +2 *возвращающийся ледяного взрыва чакрам*), SA упрек нежити 5/день, атака крадучись +3d6; SQ заклинания тьмы, диск ночи, уклонение, глаза Шар, разум Шар, теневой разговор, нежность Шар, ловушки, *истинная ложь*, странная увертливость (бонус Ловкости к AC, не может быть замкнут); AL NE; Спасброски: Стойкость +14, Рефлексы +15, Воля +16; Сила 14, Ловкость 21, Телосложение 12, Интеллект 14, Мудрость 13, Харизма 14.

Навыки и умения: Блеф +14, Подъем +11, Концентрация +9, Дипломатия +13, Искусство Побега +14, Подделка +11, Сбор Информации +11, Излечение +8, Скрытность +14, Инсинуация +12, Запугивание +4, Знание (тайны) +5, Знание (религия) +8, Бесшумное Движение +14, Исполнение +6, Профессия (хранитель света) +5, Чтение по Губам +11, Поиск +11, Чувство Мотива +8, Колдовство +8, Обнаружение +10; Слепая Борьба, Мастерство Экзотического Оружия (чакрам), Коварная Магия, Железная Воля, Пагубная Магия, Быстрое Выхватывание, Магия Тепевого Плетения, Фокус Заклинания (зачарование), Фокус Оружия (чакрам).

Заклинания тьмы: Зембрат может просить и получать любое заклинание домена Темноты, как будто оно есть в его списке божественных заклинаний. Заклинание использует ячейку заклинания уровня, равное его уровню в списке домена Темноты.

Диск ночи (Su): Любой чакрам, который использует Зембрат, считается +2 *возвращающимся чакрамом*. Если он не владеет им дольше 1 раунда, он возвращается к своим первоначальным способностям. Если чакрам имеет дополнительные способности (типа мороза), они остаются в силе. Если оружие имеет зачарованный бонус лучше чем +2, используется высший из бонусов.

Глаза Шар (Ex): Глаза Зембрата - полностью черные. Он имеет *темновидение* в диапазоне 60 футов и может видеть сквозь магическую темноту в диапазоне 10 футов в таком же черно-белом спектре, который обеспечивает темновидение.

Разум Шар (Ex): Зембрат добавляет свой бонус Интеллекта ко всем своим спасброскам (включенный в статистику выше).

Теневой разговор (Su): Как свободное действие, Зембрат может мистически связываться через тени разума, шепча короткие сообщения другим прихожанам Темной Богини в пределах 500 футов. Все шарраны или существа-нежить на службе Шар слышат сообщение как шепот в своем разуме. Наблюдатель может делать попытку проверки Слушания (DC 15), чтобы услышать фактический шепот Зембрата, если находится в пределах 15 футов от него, класс сложности увеличивается +5 на каждые дополнительные 5 футов расстояния.

Нежность Шар (Su): Зембрат может окружить удерживаемый чакрам, кнут или кинжал магией Теневого Плетения, временно наполняя их безобразным свойством. Эта способность продолжается 1 раунд при каждом использовании и может быть вызвана как свободное действие дважды за десятидневку. Зембрат должен решить об использовании этой способности прежде, чем проведена атака. Если атака промахивается, то использование способности тратится впустую.

Истинная ложь (Sp): Зембрат может достигать разума существа и немедленно изменять его воспоминания, как заклинанием *изменение памяти*, наложенным бардом 17-го уровня. Он может использовать эту способность дважды за десятидневку.

Подготовленные заклинания клерика (6/7/5/5; база DC = 11 + уровень заклинания): 0-й - *лечение незначительных ран, обнаружение магии, обнаружение яда, причинить незначительные раны* ** (2), *читать магию*; 1-й - *погубление* **, *команда* **, *погибель* **, *вынести элементы, затеняющая мгла* *, *защита от добра, санктуарий*; 2-й - *слепота/глухота* * +, *восторг* **, *удержание персоны* **, *причинить умеренные раны, тишина* **; 3-й - *черный свет* *** +, *инфекция* **, *глубокая темнота* *, *причинить серьезные раны, молитва*.

* Заклинание домена. Божество: Шар. Домены: Темнота (Слепая Борьба как бонусное умение), Зло (заклинания зла накладываются с +1 к уровню заклинателя).

** База DC спасброска = 12 + уровень заклинания.

+ 10-й уровень заклинателя.

Имущество: + 2 *подбитый кожаный доспех*, +2 *возвращающийся ледяного взрыва чакрам*, +1 *рапира*, *главный плащ смещения*, 4 чакрама.

Зембрат Клун служил Шар начиная со своего детства в беднейших районах Вестгейта. После получения некоторого обучения в одной из вездесущих гильдий воров этого города он пробрался на каравеллу "Гордость Иолавай". Там он присоединился к влиятельному клерику Леди Потерь, которая эксплуатировала случайный его интерес к Шар, чтобы привить ему более глубокое чувство лояльности богине.

Теперь ему 44 года, у него есть жена и двое детей, и Клун получил награду за жизнь, проведенную на службе Шар. Он очень гордится своим положением и предпринимает дополнительные предосторожности, чтобы ручаться, что его дела на Острове Мезекет останутся нераскрытыми. С недавних пор он стал очень раздражительным, обнаружив, что его сын Медар пробрался в Затененный Каликс, и с тех пор запретил всему семейству "баловаться" с оборудованием в фонарной палате.

Невысокий, коренастый человек с несколько смуглым цветом лица, Клун совершенно не похож на свою предполагаемую кузину, номинального лидера Саэрлуна Мередит (фактически они и не связаны - Клун получил свой статус хранителя света взятками и магическим принуждением). Его поведение более всего походит на таковое противного бухгалтера - он часто позволяет навязчивым деталям заслонить свой взгляд от больших проблем. Некогда склонный к чрезвычайно сильным вспышкам, он недавно улучшил свой характер после строгого предупреждения Лорда Сциаграфа.

Столкнувшись с угрозой безопасности своего острова, Клун предпочитает полагаться на свои выдающиеся навыки блефа и, в качестве последнего довода - способность *истинной лжи*, предоставленной ему его статусом ночного плаща Шар.

Талис Клун: Женщина человек жулик 7/теневой танцор 3; CR 10; Средний гуманоид; HD 7d6+7 плюс 3d6+3; hp +5; Инициатива +7; Скорость 30 футов; AC 18 (касание 13, застигнутый врасплох 18); Атака +10/+5 рукопашная (1d6+3/18-20, +2 *рапира*); SA атака крадучись +4d6; SQ темновидение 60 футов, уклонение, скрытность на виду, теневая иллюзия, вызов тени, ловушки, странная увертливость (бонус Ловкости к AC, не может быть замкнута); AL CN; Спасброски: Стойкость +4, Рефлексы +11, Воля +4; Сила 12, Ловкость 16, Телосложение 13, Интеллект 15, Мудрость 12, Харизма 14.

Навыки и умения: Баланс +13, Блеф +15, Подъем +11, Дипломатия +17, Искусство Побегая +16, Сбор Информации +12, Скрытность +16, Инсинуация +11, Запугивание +4, Слушание +14, Бесшумное Движение +13, Исполнение +12, Поиск +14; Боевые Рефлексы, Увертливость, Экспертиза, Улучшенная Инициатива, Мобильность.

Темновидение (Su): Талис может видеть в темноте как при нормальном дневном свете.

Скрытность на виду (Su): Талис может использовать навык Скрытности, даже когда за ней наблюдают, пока она находится в пределах 10 футов от тени некоторого вида. Ей не требуется фактический объект, за которым можно скрыться.

Теневая иллюзия (Sp): Однажды в день Талис может создавать визуальные иллюзии от окружающих теней, как тайное заклинание *тихое изображение*.

Вызов тени (Sp): Талис может вызвать теневого компаньона (см. "Руководство Монстров" для статистики тени). Его мировоззрение хаотическое нейтрально, и он не может быть изгнан, осужден или управляем любым третьим лицом. Если тень уничтожена или Талис отпускает ее, Талис должна делать спасбросок Стойкости (DC 15) или потерять 600 XP. Успех уменьшает потерю до 300 XP. Уничтоженный или отпущенный теневой компаньон не может быть заменен в течение года и одного дня. Талис фактически не имела теневого компаньона в течение нескольких лет.

Имущество: +2 *подбитый кожаный доспех*, +2 *рапира*, *перчатки ловли стрел*.

Когда Талис Дегаан встретила Зембрата Клуна 22 года назад, он казался предприимчивым, скандальным и возбуждающий - точный тип человека, о которых она читала в тех книгах, которые ее мать так отчаянно старалась от нее спрятать. Она отказалась от своих друзей из уличной банды Вестгейта, посвященной Маску, и вышла замуж за своего темного, таинственного джентльмена.

После рождения их первого ребенка, Селис, Зембрат стал жестоким. Если бы она не была равна ему в физическом бою, она была бы постоянной жертвой его частых колебаний настроения. Далеко не раз она была вынуждена использовать свою способность теневого танцора для вызова тени в защиту от нежелательных поползновений мужа.

С тех пор как семейство утвердилось на Острове Мезекет, жизнь Талиса стала постоянной скукой. Она больше не любит Зембрата, считает Селис раздражающей и отдалилась от своего некогда любимого сына, которому больше не доверяет. Она имеет бесстрастный роман с подручным Флентом, главным образом потому, что ей больше нечем заняться, и потому что Зембрат годами не притрагивается к ней и запрещает покидать остров. Ей тридцать шесть, она отчаянна, и еще месяц - и она отречется от семейства и Острова Мезекет навсегда. Возможно, она думает возвратиться в Вестгейт и воссоединиться со своими давними компаньонами на службе Маску. Она не особенно задумывается о Шар или о религии вообще, считая всех божеств не хуже и не лучше друг друга.

Селис Клун: Женщина человек волшебник 5/адепт тени 7; CR 12; Средний гуманоид; HD 12d4+12; hp 42; Инициатива +5; Скорость 30 футов; AC 15 (касание 11, застигнутый врасплох 14), Атака +6 рукопашная (1d4+1/19-20, *кинжал яда*) или +6 дальнее касание (заклинанием); SQ темновидение 60 футов, видение при слабом освещении, теневая защита +2, теневая прогулка, щит теней, сила заклинания +2, AL NE; Спасброски: Стойкость +4, Рефлексы +4, Воля +9; Сила 10, Ловкость 13, Телосложение 12, Интеллект 19, Мудрость 11, Харизма 16.

Навыки и умения: Алхимия +12, Блеф +13, Концентрация +11, Дипломатия +5, Маскировка +13, Скрытность +11, Запугивание +5, Знание (тайны) +17, Знание (планы) +12, Знание (религия) +12, Наблюдение +12, Колдовство +14; Боевое Колдовство, Усиление Заклинания, Продление Заклинания, Улучшенная Инициатива, Коварная Магия, Максимизирование Заклинания, Пагубная Магия, Ускорение Заклинания, Написание Свитка, Магия Теневого Плетения, Тихое Заклинание, Стойкая Магия.

Темновидение (Su): Селис может видеть в темноте как под постоянным воздействием заклинания *темновидение*.

Видение при слабом освещении: Селис может видеть вдвое дальше человека при звездном свете, лунном свете, свете факелов и при подобных условиях слабого освещения.

Теневая защита: Это значение добавляется к спасброскам Селис против заклинаний из школ Зачарования, Иллюзий и Некромании и заклинаний с описателем темноты.

Теневая прогулка (Sp): Селис может читать заклинание *теневая прогулка* однажды в день.

Щит теней (Su): Селис может создавать передвижной диск пурпурно-черной силы как стандартное действие. Щит теней имеет эффекты заклинания *щит* и обеспечивает укрывательство на три четверти (30% шанс промаха) против атак с другой стороны щита. Как и для заклинания *щит*, Селис может изменять направление защиты щита теней как свободное действие однажды в раунд на своем ходу. Она может видеть и реагировать сквозь щит, так что он не обеспечивает покрытия или укрывательства противникам. Он продолжается 7 раундов и не обязательно за один раз.

Подготовленные заклинания волшебника (4/5/5/5/4/3/2; база DC = 14 + уровень заклинания): 0-й - обнаружение яда, звук привидения *, читать магию, сопротивление; 1-й - ледящее касание *, обнаружение нежити, доспех мага, необнаружимая аура Нистула *, сон *; 2-й - пятно, когти тьмы *, касание гхола *, теневая маска *, теневой спрей *; 3-й - рассеивание магии, остановка нежити *, удержание персоны *, предложение *, вампирическое касание *; 4-й - расслабленность *, малая сфера неуязвимости, теневое призывание *, твердый туман; 5-й - великое теневое призывание *, кошмар, теневое воплощение *; 6-й - великое теневое воплощение *, оттенки *.

Книга заклинаний: 0-й - тайная метка, ошеломление *, обнаружение магии, обнаружение яда, разрушение нежити *, звук привидения *, рука мага **, исправление **, открыть/закрыть **, ловкость рук, луч мороза, читать магию, сопротивление; 1-й - причинить страх *, зачарование персоны *, ледящее касание *, обнаружение нежити, доспех мага, необнаружимая аура Нистула *, защита от добра, щит, сон *, истинный удар, невидимый слуга; 2-й - пятно, когти тьмы *, темнота *, обнаружение мысли, касание гхола *, невидимость *, малое изображение *, неверное направление *, защита от стрел, видеть невидимость, теневая маска *, теневой спрей *; 3-й - рассеивание магии, смещение *, остановка нежити *, удержание персоны *, сфера невидимости *, обнаружение, скаун-фантом, защита от элементов, предложение *, языки, вампирическое касание *; 4-й - расслабленность *, черные щупальца Эварда, улучшенная невидимость *, малая сфера неуязвимости, наблюдение, теневое призывание *, твердый туман; 5-й - доминирование над персоной *, ложное видение *, великое теневое призывание *, кошмар, изобилие *, теневое воплощение *; 6-й - великое теневое воплощение *, заблуждение *, оттенки *, завеса.

* Базовый DC спасброска = 17 + уровень заклинания.

** Эффективный уровень заклинателя 11.

Имущество: Наручи доспеха +4, кинжал яда.

Восемнадцатилетняя и каждой своей частичкой расчетливая и манипулируемая, как Зембрат Клуна, Селис - истинная дочь своего отца. Бессердечный, надоедливый подросток, она боготворит своего отца, которого считает мощным (несмотря на тот факт, что он смотрит на нее не с большим интересом, чем на любую из овец Флента). Она знает о *портале* в Каликс в фонарной палате и убедила Римруса объяснить ей принцип его действия (она гордится тем фактом, что может достаточно легко заставить лодочника сделать что-либо, что она хочет, всякий раз, когда она захочет этого). Селис изучала магию в Башне Мистерий Саэрлуна, пока не была выгнана четыре года назад после позорного несчастного случая, когда при небрежном эксперименте призывания был убит ее партнер.

Медар Клуна (баатизу гелугон): hp 114; см. "Руководство Монстров".

Медар Клуна был ярким, любопытным девятилетним мальчуганом с копной светло-каштановых волос и готовой улыбкой. Жестоко избиваемый в детстве Зембратором, хитрый Медар научился выживать хитростью и изворотливостью и старался вести себя так, как от него этого ждут. К сожалению, Медар Клуна мертв.

Приблизительно шесть месяцев назад, при исследовании фонарной палаты маяка, Медар случайно активировал *портал* на Затененный Каликс, где он привлек внимание Волумвакса. Разгневанный нарушением безопасности, которая позволила ребенку проникнуть в его логовище, Лорд Сциаграф убил мальчика и послал полиморфированного гелугона по имени Аризидель действовать в его форме в качестве шпиона на Острове Мезекет. Если Клуна допустит еще одну серьезную угрозу безопасности Каликса, Аризидель приказано убить его и занять его место (и его форму).

Римрус: Мужчина человек жулик 11; CR 11; Средний гуманоид; HD 11d6; hp 38; Инициатива +9; Скорость 30 футов; AC 24 (касание 16, застигнутый врасплох 24); Атака +15/+10 рукопашная (1d6+2/18-20, +1 *рапира*); или +14/+9 дальнобойная (1d4+2/19-20, +1 *метательный возвращающийся кинжал*); SA атака крадучись +6d6; SQ уклонение, улучшенное уклонение, ловушки, странная увертливость (бонус Ловкости к AC, не может быть замкнут, +1 против ловушек), AL NE; Спасброски: Стойкость + 3, Рефлексы +12, Воля +5; Сила 13, Ловкость 20, Телосложение 11, Интеллект 14, Мудрость 15, Харизма 12.

Навыки и умения: Оценка +12, Баланс +17, Блеф +15, Дипломатия +5, Маскировка +11, Искусство Побег +11, Сбор Информации +15, Скрытность +15, Инсинуация +14, Запугивание +3, Прыжок +3, Слушание +12, Бесшумное Движение +15, Открывание Замка +19, Очистка Карманов +13, Чувство Мотива +12, Обнаружение +12, Кувырок +15, Использование Магического Устройства +11; Улучшенная Инициатива, Точечный Чистый Выстрел, Быстрое Выхватывание, Ловкость с Оружием (рапира), Фокус Оружия (рапира).

Имущество: +1 подбитая кожа, +2 баклер, амулет естественного доспеха +1, кольцо защиты +1, +1 *рапира*, +1 *метательный возвращающийся кинжал*, плащ арахнида, перчатки Ловкости +2, веревка запутанности, жилет спасения, микстура изменить себя, микстура темновидения, микстура спешки.

29-летний Римрус был садистским молодым убийцей, когда пути его и Зембрата Клуна впервые пересеклись в Вестгейте годы назад. Он несколько смягчился с тех пор, выпуская большую часть своей ярости на спокойное и эффективное расчленение проституток в Районе Доков - преступления, привлекавшие некоторое внимание чиновников Саэрлуна, называющих неизвестного убийцу Джек Потаскуха. Клуна не имеет никакого понятия об этих действиях и об опасности, которую они могут навлечь на его действия на Мезекете.

Римрус служит глазами и ушами Клуна в Саэрлуна, вербует агентов для Затененного Каликса и присматривая за любыми потенциальными неприятностями. Римрус не особенно заботится о Шар, но ценит возможность сделать чью-то грязную работу и отдыхать со знанием того, что при слишком больших неприятностях он всегда может перескочить на План Тени. Он - единственный среди жителей Мезекета, которому позволено входить в Каликс, и иногда он даже встречал самого Волумвакса.

Флент (N мужчина человек обыватель 3, Интеллект 6, Приручение Животного +6).

Медлительный, часто смущенный подручный, безязыкий Флент ответственен за заботу об овцах острова, за стрижку животных и продажу их шерсти и вообще за выполнение работ, требующих сильной спины. Он подозревает, что на

Мезекете все не так, как кажется, но все же понимает, что остров - цитадель зла. Он боится северного пляжа и делает все, что в его силах, чтобы гарантировать, что его животные не забредут туда.

Неспособность Флента говорить вынуждает его держаться в значительной степени замкнуто (одна из первых причин, почему его нанял Зембрат Клун). Несколько месяцев назад Талис Клун начала с ним роман - секрет, который он тщательно (и несколько неуклюже) скрывает от своего хозяина. Он не доверяет Селис и откровенно боится Медара, ощущая в мальчике истинное зло.

Инициация

Желающие получить доступ к Затененному Каликсу должны сначала войти в контакт с Римрусом, который проинструктирует их привести на его корабль по живому пленнику. Как только они прибыли на остров, заключенные и соискатели поднимаются на маяк и получают доступ на План Тени через фонарную палату башни. После первого посещения персоной Каликса она, как ожидается, возьмет своего пленника к Черному Алжибару, пруду в центре теневого кармана. Там проситель перерезает пленнику горло, выпуская его кровь в темный колодец. Когда уходит вся кровь, тело бросают в Алжибар, где его поглощает циркулирующая теневая сущность.

Любого, кто не желает довести церемонию до финала, также приносят в жертву.

Союзники и враги

Темный Дом Саэрлуна не особенно взаимодействует с другими храмами регионе и имеет лишь проходные отношения с другими шарранскими учреждениями, связанными с Затененным Каликсом. Зембрат Клун рассматривает Азената Зешаллу, занимающего место Несущего Ночь в дамарском городе Гелиогабалус, как своего величайшего врага в пределах Затененного Каликса. (Тамошний шарранский культ также связан с Каликсом, и Клун, и Зешалла отчаянно маневрируют за положение "самого одобренного" со стороны Волумвакса).

Помеченные на карте места (Остров Мезекет)

Расположенный приблизительно в двух милях к юго-западу от гавани Саэрлуна, своими зубчатыми скалами Остров Мезекет нарушает поверхность Глотки Амберли близ центра канала, давая хороший вид на все подходы к гавани. Самый большой из нескольких подобных скальных обнажений, Мезекет выделяется благодаря спутанному зеленому кустарнику, доминирующему над большинством острова. Южный и западный берега резко поднимаются из воды, утесы в некоторых местах достигают высоты в 30-40 футов. На неприветливом северном берегу видны руины древнего маяка, а также останки разбитых корпусов и обломки, напоминающие о летальности региона. Скалистый пляж на восточном берегу Мезекета отмечает собой единственный безопасный подход. Большие выбеленные погодой деревянные и каменные постройки стоят около северо-западного угла острова - дом Зембрата Клуна и маяк.

В своем самом широком месте остров имеет приблизительно 1,500 футов с севера на юг и 400 футов с востока на запад.

1. Пляж

В зависимости от приливов, скалистые восточные пляжи Мезекета имеют 10-20-футовое мелководье, и прежде чем "Чондатанская Невеста" Римруса сядет на свое плоское брюхо, она может подойти практически вплотную к берегу. Лодка вмещает до семи Средних гуманоидов.

Перепутанные, непривлекательные кустарники формируют естественную стену между пляжем и населенной частью острова, хотя ясная дорожка около центра кустарников предлагает легкий проход к световой станции. Клун редко выставляет здесь охрану, если только не ожидает посетителей (типа ночи церемонии Возвышения Тьмы).

2. Лодочный гараж

Эта простая хижина служит как грубым укрытием для "Чондатанской Невесты". Когда Римрус уходит на лодке в город, в постройке остается лишь горстка безопасных пауков.

3. Ворота

Железные ворота примерно 4 футов высотой блокируют путь от берега вглубь острова. К западу от ворот грубая дорожка становится хорошо утоптанной земляной дорогой. Плотная листва возвышается приблизительно на 3 фута с обеих сторон ворот, так что желающий миновать ворота, поднимаясь по кустарникам, может сделать это, хотя и переноса при этом -10 штраф обстоятельств по проверкам Бесшумного Движения. Открытие ворот вызывает слышимую тревогу в спальне владельца дома хранителя (область 10). Хотя шум нельзя услышать снаружи дома, он достаточно громок, чтобы разбудить спящего. Утомленный пробуждениями посреди ночи из-за какой-то блуждающей овцы, Клун недавно проинструктировал Флента сделать специальный замок около верхушки ворот, чтобы его не могли открыть животные. Римрус часто ходит здесь по ночам, но он просто взбирается по воротам, чтобы не раздражать своего патрона.

4. Новая цистерна

Прежде чем Клун убедил партнера-волшебника использовать мощную копающую магию для вырывания колодца, семейство использовало эту цистерну для сбора дождевой воды для питья и кухни. Якобы сконструированная для подачи воды к силовой установке парового туманного сигнала, цистерна практически не используется для этой цели. Флент все еще

использует цистерну, поскольку его хозяева не позволяют ему использовать колодец семейства для ухода за простыми животными. Цистерна имеет глубину приблизительно в 25 футов и обычно остается наполненной где-то наполовину.

5. Нефтяной дом

После беспорядка и катастроф Времени Неприятностей, когда магия стала капризной и, казалось, издевалась над правилами, которые обычно управляли ей, правители Саэрлуна утвердили, что световая станция должна иметь резерв для своего первичного маяка *непрерывного пламени*. Свет на башне маяка может быть заменен мощным нефтяным фонарем, топливо для которого хранится в этой маленькой надворной постройке. Дверь этой постройки обычно остается незапертой, поскольку в ней нет ничего интересного, кроме нескольких полок, содержащих около восьмидесяти 5-галлонных кувшинов нефти.

6. Отхожее место

Эта маленькая постройка служит единственным санитарным отхожим местом на Мезекете. Флент держит ее чистой, хотя неприятный запах овечьих загонов поблизости, конечно же, хорошо маскирует любые искусственные запахи.

7. Сарай

Большая, крытая соломой постройка используется прежде всего для обслуживания овец Мезекета, в сарае есть кабины для кормления, станция для стрижки и многочисленные инструменты для ремонта и т.п. Сарай вмещает примерно 35 овец, которые проводят большинство своих дней, свободно блуждая по острову.

Флент спит здесь в маленькой комнате в углу сарая, которую он попытался (несколько неудачно) оживить грубыми стенными циновками, сотканными из остатков шерсти. Большую часть его комнаты, которую он иногда использует для своих похотливых встреч с Талис Клун, занимает сломанный ткацкий станок.

Селис иногда использует сеновал сарая как студию, чтобы практиковать и преподавать манипуляции Теневого Плетения. Соответственно, любой делающий проверку Обнаружения (DC 10) на сеновале обнаруживает изменившийся цвет древесины, прожженные метки в полу и большое зеленое пятно напротив южной стены (результат неудавшейся попытки одного из студентов Селис вызвать малого изверга).

8. Древний менгир

Древний, потрепанный временем каменный столб стоит в густом кустарнике близ южного побережья острова. Тяжело наклонившийся от старости, надломленный 4-футовый обелиск во многом выглядит подобно любой из бесчисленных таких структур, которые можно найти по всему Фаэруну, за исключением того, что он несет любопытную надпись, написанную на древнем Джаамдатанском письме. Клун обнаружил каменный менгир при планировании световой станции в 1359, но, поскольку он не особо интересовался историческими артефактами и не распознал угловатые, неуклюжие слова, он уделил ему мало внимания.

Если РС наложат на надпись *постигать языки* или попытается использовать Расшифровку Записи (DC 30), они обнаруживают следующий текст:

В эти дни мы, трое, разыскиваем силу, престиж и вечное постоянство.

Планы открылись перед нами, показывая свои ужасные секреты.

На полях зловонного Резамарка, в Озере Кипящей Грязи, мы сделали шаги вдалеку от смертности.

Борем, покровитель гнева, больше не дышит.

Его неразрушимое сердце захоронено на этой несчастной скале, где оно должно лежать вечно.

Мы всегда будем внимательно наблюдать за ним.

РС, делающие успешную проверку Знания (религия) или бардских знаний (DC 30), распознают в имени Борем ("из Озера Кипящей Грязи") одного из таинственных древних божеств, часто называемых "Утерянными Богами". Согласно некоторым оккультным традициям, по крайней мере один из этих семи богов был убит Бэйном, Баалом и Миркулом, когда это трио искало божественность.

Записи о точном местоположении Озера Кипящей Грязи, геологической особенности, предположительно связанный с сущностью Борема, весьма различны. Немногие ученые, которые вообще знают о таких вещах, соглашаются, что озеро больше не существует, но большинство полагает, что его можно было найти где-нибудь в существовавшем до Отсчета Долин королевстве Джаамдат (которое могло находиться поблизости от Сембии).

Если прорыть на 35 футов прямо вниз от каменного менгира (сквозь твердую скалу), то обнаружится маленькая, совершенно сферическая палата. Теплое, влажное помещение имеет диаметр около 3 футов и содержит два важных артефакта, *Кинжал Джатимана* и *Сердце Трясины Борема*. Железный кинжал пронзает очень медленно пульсирующее сердце.

9. Колодец

Этот простой колодец обеспечивает питьевой водой людей - жителей острова.

10. Дом хранителя/Маяк

Самая внушительная структура Острова Мезекет служит и как главной световой башней, и удобным домом для Зембрата Клуна и его семейства. Построенный из камня с деревянной кровлей, дом демонстрирует многочисленных горгулий в саэрлунском стиле. Световая башня имеет пять этажей, и свет на ней пылает от заката до рассвета (хотя при случае свет кратко и загадочно мигает, заставляя ворчать капитанов, часто посещающих городскую гавань). Округленная крыша маяка похожа на маленькую религиозную пагоду или святыню-колоннаду. Внутренние детали можно уточнить ниже.

11. Здание туманного сигнала

Темнота сама по себе представляет значительную трудность для тех, кто пытается войти в гавань Саэрлуна, но зимние месяцы часто приносят с собой чрезвычайно густой туман, серьезно противостоящий даже мощным фонарям маяка. В течение столетий закутанные в туман ночи объясняли большинство навигационных потерь. Однако, семь лет назад Зембрат Клун нашел разочаровавшегося, но блестящего молодого гнома из Лантана, который обратился к шарранизму и прибыл на остров через Затененный Каликс.

Вместе они разработали сложный туманный сигнал - достижение, которое приносит тепло в ту маленькую частичку сердца Зембрата Клуна, в которой он рассматривает себя как честного хранителя световой станции. Сигнал работает на основе паровой технологии гномов с использованием воды, забираемой из новой цистерны. Получающийся шум можно услышать на расстоянии до пяти миль.

Сигнальное устройство, похожее на мешанину труб и механизмов, связанных с большим рогом, установлено на маленьких каменных роликах и может быть оттащено от стены при успешной проверке Силы (DC 18). Устройство прикрывает дверь-ловушку размером с человека, ведущую вниз к короткому туннелю, выходящему в секретную палату в 15 футах под поверхностью острова. Палата содержит дюжину маленьких кроватей и шкафчиков и используется всякий раз, когда культистам приходится оставаться на острове в течение длительного времени.

12. Старая цистерна

Эта цистерна, расположенная около руин Маяка Хеземделла, не представляла бы особого интереса, если бы не тот факт, что Зембрат Клун сбросил в нее несколько лет назад тело преступника Меридиана Гэна. Хотя охотники за головами убрали из нее труп Гэна вскоре после его обнаружения, дух преступника остается привязанным к этому месту, терроризируя любого, кто приближается к старой цистерне или руинам Маяка Хеземделла.

Гэн за годы на берегу собрал немалое количество сокровищ, включая сияющий брусок серебра (300 gp), который он прячет на дне цистерны 30-футовой глубины, чтобы заманивать кого бы то ни было в ее темноту. Как альтернатива, он использует свою способность злодеяния, чтобы заставлять исследователей "случайно" падать в цистерну. Затем он пользуется захваченным персонажем как марионеткой, убеждая других нырнуть ему на помощь. Спасатели становятся целями способности *телекинеза* Гэна, которую он может использовать как свободное действие. Он подталкивает их к воде, надеясь утопить, продолжая изображать жертву персонажем, которым обладает.

Единственный способ действительно уничтожить Меридиана Гэна - показать ему доказательство того, что Зембрат Клун был убит.

Меридиан Гэн: Мужчина человек привидение боец 11; CR 13; Средняя нежить (бестелесный); HD 11d12; hp 71; Инициатива +5; Скорость полета 30 футов (совершенно); AC 24 (касание 14, застигнутый врасплох 23); Атака +17/+12/+7 рукопашная (1d10+8/17-20, +2 *полуторный меч касания призрака*); SA ужасающая внешность, злодеяние; SQ бестелесный, проявление, омоложение, телекинез, сопротивление изгнанию +4, черты нежити; AL NE; Спасброски: Стойкость +7, Рефлексы +4, Воля +4; Сила 17, Ловкость 13, Телосложение -, Интеллект 10, Мудрость 12, Харизма 16.

Навыки и умения: Подъем +12, Приручение Животного +17, Скрытность +4, Слушание +9, Поездка (лошадь) +17, Поиск +8, Обнаружение +9; Раскол, Увертливость, Мастерство Экзотического Оружия (полуторный меч), Великий Раскол, Улучшенный Критический (полуторный меч), Улучшенная Инициатива, Мобильность, Точечный Чистый Выстрел, Силовая Атака, Фокус Оружия (полуторный меч), Специализация Оружия (полуторный меч).

Кинжал Джатимана

Кинжал Джатимана (малый артефакт):

Этот простой железный клинок, созданный буквальным самопожертвованием тридцати девяти членов нетерезского Культа Джатимана, предоставляет своему владельцу особенную силу над судьбой божественных существ. Опасные ненавистники всего божественного, джатимиты полагали, что смертные могут свергнуть богов грубой силой, вилетая мощную тайную магию в физическую форму через жестокое самоуничтожение.

После создания *Кинжала Джатимана* сам Джергал уничтожил целую секту, заманив в ловушку сто сорок девять членов в великом колизее, медленно сжимая их и затем оживляя как гголов - принуждая их наблюдать за своими друзьями со смесью ужаса и непристойного голода. После мрачного пира Джергал захватил оружие, в конечном счете позволив ему попасть в руки Бэйна задолго до того, как тот стал божеством.

Кинжал Джатимана - +5 безобразный кинжал, полностью игнорирующий любой божественный бонус к классу доспеха у того, кого им атакуют.

Сердце Трясины Борема

Сердце Трясины Борема (главный артефакт): *Сердце Трясины Борема* - влажная, мясистая масса коричневой кожи и мускулов, источающая зловонную грязь и слизь при малейшем касании. Она медленно пульсирует раз в 30 секунд. Последние останки убитого божества Борема из Озера Кипящей Грязи, *Сердце Трясины* предоставляет множество сил своему владельцу, пока проткнуто *Кинжалом Джатимана* или неким другим клинковым оружием со статусом по крайней мере малого артефакта.

Обладатель *Сердца Трясины Борема* получает +5 божественный бонус к классу доспеха и спасброскам и может свободно дышать, как будто нося *ожерелье адаптации*. Он может идти по поверхности грязи, как будто нося *кольцо водной прогулки* и идя по воде.

Если кинжал вытащить из *Сердца*, получившееся отверстие начинает изрыгать теплую, застойную грязную воду, как гейзер *графина бесконечной воды*. Единственный способ заткнуть отверстие - заменить оружие, что требует опасно сложной проверки Силы (DC 30). Если *Сердцу* позволяют свободно истекать в течение тридцати дней, оно по сути превращается в Озеро Горящей Грязи. Легенды утверждают, что, если дать этому произойти, на Торил вернется сам Борем - таинственное развитие событий, которого некоторые из ученых ожидают с той или иной степенью энтузиазма.

Ужасающая внешность (Su): Любое живущее существо в пределах 60 футов, которое смотрит на Меридиана, должно преуспеть в спасброске Стойкости (DC 23) или немедленно перенести 1d4 пунктов постоянного иссушения Силы, 1d4 Ловкости и 1d4 - Телосложения. На существо, успешно сделавшее спасбросок против этого эффекта, нельзя воздействовать ужасающей внешностью Меридиана в течение одного дня.

Злодеяние (Su): Однажды в раунд Меридиан, будучи в эфирной форме, может сливать свое тело с существом на Материальном Плана. Эта способность подобна *магической фляге*, наложенной колдуном 11-го уровня, за исключением того, что не требует сосуда. Если атака преуспевает, тело Хуллака исчезает в теле противника. Цель может сопротивляться атаке успешным спасброском Воли (DC 18). Существо, успешно сделавшее спасбросок,免疫но к злодеянию Меридиана в течение одного дня.

Бестелесный: Меридиан может быть поврежден только другими бестелесными существами, +1 или лучшим магическим оружием, заклинаниями, подобными заклинаниям способностями или сверхъестественными способностями; иммунен ко всем немагическим формам атаки; шанс 50% игнорировать любой урон из материального источника (кроме силовых эффектов, типа *магической ракеты*, и атак, сделанных оружием *касания призрака*); может проходить сквозь твердые объекты (но не эффекты силы) по желанию; атаки игнорируют естественный доспех, доспехи и щиты (хотя бонусы отклонения и силы работают как обычно); перемещается бесшумно (нельзя услышать проверками Слушания, если он этого не желает).

Проявление (Su): Когда он проявлен, Меридиан может ударить своим полуторным мечом, чтобы затронуть существ и на Материальном, и на Эфирном Плана. Он может аналогично быть атакован противниками с обоих планов.

Омоложение (Su): Уничтоженный, Меридиан может вернуться в свои старое обиталище при успешной проверке уровня (1d20+11) против DC 16.

Телекинез (Su): Меридиан может использовать *телекинез* однажды в раунд как свободное действие, как наложенный колдуном 12-го уровня.

Сопровождение изгнанию (Ex): На Меридиана сложнее воздействовать клерикам или паладинам. При расчете попыток изгнания, упрека, командования или поддержки он получает бонус +4.

Черты нежити: Меридиан иммунен к отравлению, *сну*, параличу, ошеломлению, болезни, к смертельным эффектам, некромантским эффектам, влияющим на разум эффектам и любым эффектам, требующим спасброска Стойкости, если они также не работают на объектах. Он не подвержен критическим попаданиям, истощающему урону, урону способностей, иссушению способностей или иссушению энергии. Негативная энергия излечивает его, ему не грозит смерть от массивного урона, но он уничтожается при 0 или менее очков жизни. Он имеет темновидение 60 футов. Меридиан не может быть поднят, и воскрешение работает, только если он этого пожелает.

Имущество: +2 полный пластинчатый доспех, +2 полуторный меч касания призрака

13. Разрушенный маяк

Несмотря на слухи о сокровищах, захороненных под старым маяком, распространяющиеся по тавернам и гостиницам Саэрлуна, все, что осталось от некогда внушительного Маяка Хеземделла - полуразрушенное основание примерно 3 футов высотой в самой высокой точке. В больших горах щебня ютится маленькое семейство из четырех ужасных крыс.

Ужасные крысы (4): 5 hp; см. "Руководство Монстров".

Помеченные на карте места (Темный Дом Саэрлуна)

1. Прихожая

Главная дверь открывается к довольно-таки неописуемой прихожей. На южной стене есть камин, и двери с обеих сторон зала ведут в различные комнаты первого этажа. Ступеньки вдоль западной стены ведут до второго этажа.

2. Палата Хранителей Света

Эта комната содержит восемь статуй, увековечивающих известных хранителей света, наблюдавших за старым (ныне разрушенным) маяком на северном берегу. Каждая держит фонарь с масляной свечой. Плиточный пол украшен мозаичным узором, образующим черным круг с пурпурной каймой вокруг него (символ Шар, но он очень стилизован и его трудно увидеть ясно, если только не знать, что именно нужно искать). Клун и его соотечественники по культу Шар используют эту палату для разнообразных темных церемоний, обычно перед этим наполняя комнату *глубокой темнотой*. Немалое количество засохшей крови можно заметить между тонкими мозаичными плитками при успешной проверке Поиска (DC 20).

3. Шкаф для хранения

Этот крошечный чулан содержит множество свеч для использования в фонарях статуй из области 2. Общая небрежность позволила семи черным свечам, проштампованным святым символом Шар, затесаться среди обычных масляных свечей.

4. Комната для хранения

В этой маленькой комнате хранятся многочисленные вышедшие из употребления изделия, от старой одежды до садовых инструментов, купленных Талис несколько лет назад в прерванной попытке подобрать себе новое хобби. Ложный

пол в северо-западном углу скрывает тайник религиозных изделий, используемых в шарранских церемониях - графины, черные роботы и ритуальные ножи. Проверка Поиска (ДС 15) показывает переключатель для открывания ложного пола.

5. Уборная

Эта комната используется Талис для чистки одежды и некухонных хозяйственных работ. Женщина иногда привлекает к этим делам по дому Селис - задача, которая становится все труднее, поскольку решительный подросток становится старше и меньше интересуется внутренними делами.

6. Столовая

В этой достаточно броско украшенной палате есть длинный стол с несколькими стульями, а также шкафчики вдоль стен для столового серебра и тарелок.

7. Кухня

Поскольку семейство проводит так много времени на изолированном острове, они обычно хранят в этой хорошо оборудованной кухне много продовольствия. И Талис, и Селис любят готовить, и меню семейства настоятельно предпочитает соленое мясо и сушеные овощи. Флент не обедает с семейством, а Римрус вообще берет себе пищу в городе.

8. Вход в башню

Спиральная лестница ведет вверх по тесному первому этажу главной структуры башни маяка. Металлическая выглядит недолговечной, но на самом деле очень надежна.

9. Прихожая

Площадка над прихожей может похвастаться набором дешевых картин на военно-морскую тематику, которые Римрус набрал во время одной из своих вылазок на художественный рынок города. Говоря напрямую, у Римруса ужасный вкус.

10. Спальня мастера

Эта большая, удобная комната занимает большинство второго этажа постройки. Так как Клун редко покидает остров Мезекет, он вложил большинство своей прибыли от культа в улучшение своей квартиры. Драпировки, импортированные из Калимшана, покрывают южные окна, а мебель в палате несет на себе отпечаток работы эльфийских мастеров по дереву. Внушительный каменный камин стоит между окнами южной стены. Талис предпочитает держать огонь растопленным всякий раз, когда она находится в комнате, что бывает большинство времени.

Клуны спали в отдельных кроватях начиная с рождения Медара девять лет назад.

Полностью забитая полка, изобилующая зачитанными книгами, вдоль западной стены свидетельствует о немалой скуке хорошей жены Клуна. Среди множества непристойных романов и собрания непристойных гравюр по дереву можно найти (проверка Поиска, ДС 15) три работы, представляющие интерес для прихожан Шар.

"Тяжелое Положение Сестры-Ночи" похоже на дрянную беллетристику, от которой ломится полка. Однако, в отличие от других фантазий, ее главная героиня, жрица Шар по имени Черная Бетикан, убивает безнаказанно и обычно убивает клериков Селунэ после их быстрого и полного соблазнения. Примерно в середине книги кто-то рассеянно начирикал женским почерком черную маску, очень похожую на святой символ Владыки Всех Воров.

Бессвязное духовенство Шар имеет в своем перечне несколько темных либрамов, но один из самых позорных - "Пассажи Теневого Натиска", копия которых лежит на полке у основания книжного шкафа. Книга содержит несколько четверостиший, цитирующих основы шарранской доктрины, и была запрещена в большинстве королевств (включая Сембию). Она стоит 100 гр на черном рынке и десятидневку тюрьмы любому, пойманному с ней.

Самая проклинаемая книга в собрании Клуна - несомненно, огромный том, называемый "Основы Теневого Плетения", собрание учебных эссе от гнусного архимага Вонталлиона Роуза. Успешная проверка Знания (тайны) (ДС 20) показывает персонажам, что эта книга - очень спорный том, связанный с Теневым Плетением. Владения книгой достаточно для отлучения от церкви Азута и Мистры, и она запрещена многим организациям магов по всему Фаэруну.

Огромный том, переплетенный в мягкую черную кожу с золотой филигранью, книга гордо несет свое название на сложной кожаной обложке. Однако, содержимое либрама тщательно вырезано из обложки и заменено страницами из романа подобного размера, называющегося "Вегелда и Семь Непристойных Кентавров". Селис Клун украла книгу несколько лет назад и использовала ее, чтобы обучиться теневой магии. Внутренности книги все еще у нее, и ее родители о воровстве ничего не знают.

На северной стене спальни есть привлекательная статуя-барельеф русалки, сидящей на большой скале, окруженной океанскими брызгами. Если сработала тревога у ворот (область 3, снаружи), русалка оживает и поет приятную, но громкую песню. Оба Клуна приучились просыпаться сразу, когда русалка начинает петь.

Хотя Талис Клун можно найти здесь каждую ночь, Зембрат проводит примерно 25% своих вечеров в Затененном Каликсе.

11. Комната Медара

Маленькая комната Медара заполнена удобной кроватью, маленьким столом и большим моряцким глобусом, который Зембрат обнаружил выброшенным на северный пляж и починил для своего сына семь лет назад. Комната странно чиста для таковой 9-летнего мальчика - множество игрушек тщательно расставлено четкими рядами на поверхности стола. Проверка Обнаружения (ДС 25), сделанная любым, кто смотрит на стол, показывает, что игрушки отсортированы в строгом алфавитном порядке слева направо (согласно строго-законному складу ума гелугона). Порядок - маленький абакус, черед шаров и медведей, деревянная собака, плюшевый дракон и игрушечная лютня. Окно в центре склоняющейся крыши дает хороший вид на восточное побережье острова.

12. Комната Селис

Комната Селис выглядит во многом подобной таковой ее младшего брата, хотя она немного беспорядочнее, и среда в ней решительно более женская. В дне ящика у основания стола спрятаны вышеупомянутые "Основы Теневого Плетения". Среди общих советов о том, как выявлять Теневое Плетение, и трех глав хаотичной прозы о красоте Шар есть обширные формулы для тайных заклинаний *когти тьмы, великое теневое призывание, оттенки, теневой призываний, теневое воплощение, теневая маска и теневой стрей*.

Селис знает о секретной двери в своем туалете, но к настоящему времени использует ее лишь для того, чтобы выбраться из дома для своих многочисленных вылазок в город с Римрусом и не смеет красться в фонарную палату из страха вызвать гнева своего отца.

Окно в центре склоняющейся крыши дает хороший вид на западное побережье острова.

13. Туалет

В туалетах, примыкающие к детским комнатам, сложена одежда, неиспользуемые игрушки и другие изделия, слишком ценные, чтобы выбрасывать их, но и слишком редко используемые, чтобы держать их где-то кроме полузабытой коробки. Секретная дверь (DC Поиска 10) на стене туалета Селис ведет к лестнице на второй этаж башни маяка.

14. Лестница

Тесная и несколько заплесневелая, металлическая лестница ведет пятью пролетами от земли до фонарной палаты высоко наверху. Секретная дверь на западной стене второго этажа примыкает к туалету Селис.

15. Фонарная палата

Лестница башни ведет в открытую палату, увенчанную столбами и округленным куполом, что делает ее похожей на внушительную пагоду. Вездесущие горгульи здесь заговорщически усмеваются, высывая языки, выглядя даже более демоническими, чем их сородичи в других местах острова. В центре комнаты - большая параболическая лампа, окруженная стеной многогранных зеркал и установленная на вращающееся основание. Большие стеклянные линзы, обычно находящиеся ячейках на полу, можно вставлять в лампу, сжимая или расширяя фокусировку света, как пожелает хранитель света. Сверкающий комплект с *непрерывным пламенем* служит нынешним фокусом лампы. Клун позволяет огню гореть день и ночь, но обычно удаляет проецирующие линзы в течение ясных дней.

Вращающееся основание лампы содержит секретную ячейку (DC Поиска 15), в которой находится большая линза, сделанная из угольно-черного гладкого материала. Если эта линза помещена в лампу, свет, проходящий сквозь нее,

Волумвакс и Затененный Каликс

Волумвакс (NE полуизверг человек шейд клерик Шар 7/адепт тени 8/ божественный ученик 5) служил Леди Потерь тысячами, в конечном счете достигнув частицы божественности (божественный ранг 0) в обмен на преданную службу. Неспособный справиться с расширившейся перспективой божественных дел, он вскоре опрокинулся в вихрь безумия. Чтобы не дать ему нанести слишком много урона своим делам на Торице, Шар забросила его в темный укромный уголок Плана Тени и выбросила его из своей памяти.

Хотя и безумный, Волумвакс все еще обладал рвением и хитростью, которые сделали его столь ценным агентом. Он поработил близлежащих жителей Теневого Плана и вынудил их построить ему великую башню в центре выгнутой впадины на одной из множества гор плана. Он назвал впадину Затененным Каликсом и открыл скрытые *порталы* к шарранским анклавам в соответствующих местах (местоположения *порталов* указаны в круглых скобках):

Саэрлун (Темный Дом)

Гелиогабалус (газебо в обширных садах торгового дома Зешалла)

Скалд (покинутый храм Геба, теперь разрушенный)

Муранн (палата в подвале покинутой гильдии воров)

Илжак (неиспользуемое крыло декадентской бани)

Калимпорт (самый верхний этаж Кровавого Шпиля в Храме Старой Ночи)

Зазесспур (полая голова медной статуи, известной как Бдительный Колосс)

Лутчек (позолоченная карета, принадлежащий истощенному торговому принцу-калишиту Иззизу бин-Храдаху)

Башня Волумвакса стоит в центре Каликса, и эти восемь *порталов* формируют примерный круг вокруг нее на расстоянии приблизительно 300 футов вдоль края планарной впадины. *Порталы* напоминают маленькие пагоды, подобные той, что венчает Темный Дом Саэрлуна. Под башней, несколько подобной впалому цилиндру, лежит Черный Алжибар, по-видимому безграничная яма мутной теневой сущности, в которую бросаются трупы жертвованных невинных для создания теневых душ для армии Волумвакса. Циркулирующая колонна тьмы течет из Алжибара до башни и в небо над ней, очевидно, подпитывая силу Волумвакса.

Сам Лорд Сциаграф выглядит как высокий, внушительный человек с угольно-черной кожей, носящий запятнанные наручи из слоновой кости, украшенные символом Шар. У него кожистые крылья, рога, подобные бараньим, и он очень, очень привлекателен. В части своих безумных заблуждений Волумвакс мечтает стать одним из шадевари, исконных существ тени, существование которых предшествовало созданию Шар и самого Торила - и имеет высокомерие приспособливаться к такому смелому происхождению. Он не носит оружия, предпочитая полагаться на свое остроумие и магические способности, не говоря уже о армии теневых существ и подобранных им смертельных помощников. Последняя группа включает его подруг, коварную эльфийку по имени Велисандрин (LE женщина солнечный эльф волшебник 9/адепт тени 7) и злодейку Гобитран "Веселушку" Филиминус (NE женщина скальный гном жулик 10/убийца 7), убийцу, собирающую высушенные глазные яблоки и отрезавшую свой собственный язык, чтобы гарантировать своему владыке, что никогда не предаст его. Помимо многочисленных злых NPC, в любое время Каликс населяют по крайней мере тридцать пять "обычных" культистов (NE человек клерик Шар 5) и сотня обывателей на службе Хозяйки Ночи.

становится магической *темнотой*, заслоняющей всю фонарную палату. Темнота служит переключателем *портала*, встроенного в магический фонарь, и любой стоящий в комнате, не касающийся самого фонаря, немедленно транспортируется на уровень наземной (но в остальном идентичной) пагоды на краю теневого кармана, известного как Затененный Каликс.

Любая попытка видимого персонажа, не являющегося членом семейства Клуна, взлезть в фонарь любым способом приведет к оживлению четырех 12-HD горгулий, которые вскакивают с башни и идут в атаку.

Продвинутые горгульи (4): CR 12; Большая магическая тварь (земля); HD 12d10+72; hp 138; Инициатива +1; Скорость 45 футов, полет 75 футов (средне); AC 16 (касание 10, застигнутый врасплох 15); Атака +12 рукопашная (1d4+4, 2 когтя) и +10 рукопашная (1d6+2, укус) и +10 рукопашная (1d6+2, бодание); Лицом/досягаемость 5 фт до 5 фт/10 фт; SQ уменьшение урона 15/+1, темновидение 60 футов, застывание, видение при слабом освещении; AL CE; Спасброски: Стойкость + 14, Рефлексы +9, Воля +4; Сила 19, Ловкость 12, Телосложение 22, Интеллект 6, Мудрость 11, Харизма 7.

Навыки и умения: Скрытность +7, Слушание +8, Обнаружение +8; Настороженность, Атака с Лета, Мультиатака, Ловкость с Оружием (коготь), Ловкость с Оружием (укус), Ловкость с Оружием (бодание).

Темновидение: Существо может видеть в темноте как при нормальном дневном свете.

Застывание (Ex): Горгуля может удерживаться настолько неподвижной, что кажется статуей. Наблюдатель должен преуспеть в проверке Обнаружения (DC 20), чтобы заметить, что горгуля фактически жива.

Видение при слабом освещении: Существо может видеть вдвое дальше человека при звездном свете, лунном свете, свете факела и при подобных условиях слабого освещения.

Возможность прорваться

Местоположение Острова Мезекет и враждебность окружающих вод дают Темному Дому защиту, которой может позавидовать большинство военных фортов. Зембрат Клун знает это и в результате стал несколько высокомерным. Если его подозрения не поднялись в связи с предшествующим нападением или перешептываниями в преступном мире города, перехваченными Римрусом, Клун не выставит охрану. Однако, если есть причины опасаться, он вызывает из Каликса двенадцать 9-HD теней, помещая их по три в каждой из точек компаса на побережье острова.

Адаптация храма

Темный Дом Саэрлуна лучше всего функционирует как храм Шар, План Тени более всего подходит прихожанам Ночной Хозяйки. Многие из божеств Торилы могут извлечь выгоду из планарного нексуса, связанного с городами по всему Фаэруну, и осторожный Ведущий может сохранить большую часть прикладного материала, связанного с храмом, изменив лишь благочестивую преданность Зембрата Клуна и его сумасшедшего выводка. Рассмотрите следующие возможности:

Маск: Темный Дом, посвященный Лорду Теней, вероятно, имел бы более коммерческую наклонность - в этом случае Волумвакс может быть менее заинтересован поднятием армии теней, чем накоплением богатства, которое он затем сможет использовать в неких дьявольских целях. Вместо обеспечения кровавой жертвы после своего первого посещения Каликса, претенденты-масканы могут вместо этого потребовать десятину в форме украденных монет или товаров стоимостью по крайней мере 1,000 гр. В этом случае замените дьявола, изображающего из себя Медара Клуна, доппельгангером с необходимыми уровнями классов жулика и, возможно, теневого танцора.

Ловиатар: Самые низкосортные из прихожан Девы Боли получают ненормативное удовлетворение от своей игры с болью - удовлетворение, которое трудно достичь при свете дня или даже в большей части заведений в ветхом Округе Доков Саэрлуна. Ищущие удовольствие на грани боли знают, что следует войти в контакт с Римрусом для экскурсии в Мезекет, где никто не задает вопросов, и треск кнутов и лязг цепей слышны от заката до рассвета. Если делать установку на Ловиатар, насилие Римруса над проститутками меняется на полностью дружественный патронаж, и пол Палаты Хранителей Света следует заменить на множество затвердевших от крови подушек вместо мозаики в вышеупомянутом описании области. Планы Волумвакса изменяются с политического доминирования к раздвиганию пределов страдания человека, а Зембрат Клун служит разведчиком и желающих, и нежелающих участников извращенных экспериментов Лорда Сциаграфа.

Как вовлечь игроков

Темный Дом Саэрлуна предлагает множество возможностей для Ведущих, управляющих кампанией в Сембии. Его связи с транспланарным Затененным Каликсом обеспечивают соединение с горячими точками Фаэруна. Большинство преступников в Городе Изваяний Дьяволов видит в Темном Доме средство для спасения, но нет причин, по которым он не может играть противоположную роль. Подобные злодеи из других городов, соединенных с Каликсом, несомненно, рассматривают Саэрлун как убежище, место, где можно лечь на дно от преследователей, и основывают магазины в новом городе, что делает Темный Дом идеальным средством представления в кампанию новых злодеев.

Возможно, игровые персонажи расчистят анклав Шара в начале своей карьеры, но обнаружат новый шарранский культ всего лишь десятидневку спустя. Подсказки типа акцента, характерного для отдаленных земель, могут в конечном счете привести игроков к решению, что подкрепление прибывает из некоего неизвестного *портала*, намного раньше, чем они услышат об Острове Мезекет или получают какую-либо причину не доверять этому.

Если ваша кампания проходит не в Сембии, достаточно легко адаптировать Темный Дом к любому прибрежному городу где угодно на Фаэруне. Следующие зацепки для приключений представляют способы ввести Темный Дом в вашу кампанию.

Темные вести

При подходе к городу через опасности Глотки Амберли РС внезапно замечают, что проблеск с башни маяка внезапно становится черным как смоль на очень краткое время. Член команды корабля сообщает им, что такое случается достаточно регулярно и что тот, кто следит за светом, должен следить за собой, или на его руках будет кровь целой команды.

Хотя этого, вероятно, недостаточно, чтобы заставить РС исследовать остров, это должно заложить в них семя подозрения, которое легче втянет их в приключение, связанное с Темным Домом, когда придет для этого время.

Удача Хеземделла

Слухи в тавернах по всему Городу Изваяний Дьяволов говорят, что Время Неприятностей разрушило Маяк Хеземделла потому, что его магический фонарь давал огромное напряжение на Плетение. Согласно городской легенде, свет должен был поддерживаться самым мощным из колдунов, последний из которых (Вастикан или Ворууст, в зависимости от рассказчика) предположительно захоронил великое сокровище в основании Маяка.

В этом рассказе нет ничего, кроме досужих размышлений, но его должно быть достаточно, чтобы соблазнить жадную партию по крайней мере начать задавать вопросы.

Искренне Ваш, Джек Струмпет

После длительных уродований и убийств "женщин удовольствия" в Округе Доков группа проституток (возможно, знакомая с кем-либо из игровых персонажей) подходит к партии и просит расследовать это. "Неудачницы" не могут предложить большую оплату, помимо некоторых невысказанных "услуг", но их отчаянно тяжелое положение должно пробудить симпатию в альтруистических душах. Исследования приводят к Римрусу, который в конечном счете представляет Темный Дом.

Жестокая судьба Джехарода Тота, волшебника

Ведущие, желающие включить Затененный Каликс в приключение высокого уровня, могут выбрать более прямой подход. В этом случае с РС входит в контакт Адокен Тхул, Красный Волшебник Тэя, в настоящее время продающий оборудование на рынке Саэрлуна. Тхул объясняет, что Джехарод, мощный маг из влиятельного семейства Тот из Безантура, недавно исчез из Саэрлуна после попытки просочиться в среду Ночных Ножей, дискредитирующую банду уличных головорезов. Расследование дел Ножей вовлекает Селис Клун, которая, очевидно, совратила волшебника и увела его на свой островной дом.

Тот в настоящее время живет в камере на одном из самых высоких уровней башни Волумвакса. Адокену Тхулу неизвестно, что в настоящее время агенты Лорда Сциаграф в Телфлэмме делают попытки выкупить волшебника в анклав в этом городе. Тхул, надеясь на престиж возврата Красного Волшебника-ветерана в Безантур предлагает РС 10,000 gr за возврат ему Джехарода Тота живым.

Камни Виверна Хуллака

Двенадцать Камней Виверна Хуллака лежат скрытыми в западных пределах Леса Хуллака, к северу от восточной протоки Вод Виверна, в северо-восточном пределе Лесного Королевства Кормир. Этм древние гранитные стоячие камни, почти 12 футов в высоту над землей и 6 футов в диаметре, вместе формирует круг приблизительно 60-футового диаметра. Горизонтальные камни формируют массивные арки над самой северной, самой западной и самой восточной парами стоячих камней, а четвертый взломанный и разбитый горизонтальный камень лежит около самой южной пары каменных столбов. Маленький питаемый источником пруд с водой приблизительно 30 футов в диаметре находится в сердце Камней Виверна. Внутри этого водоема не растет никаких водорослей или растений, и в 4 футах под гладью воды ясно видно устланное камнем дно. На внутренних сторонах каждого из Камней Виверна, под толстым слоем мха и лишайника, лежат древние друидские руны, вырезанные на камне. С внешней стороны камней нет никакого мха или лишайников, и высеченные изображения древних вивернов ясно видимы тем, кто находит круг стоячих камней.

Скандирование Кровавой Луны

Приветствуйте восход окровавленной луны. Время охоты почти пришло. Лорд Тварей учит, что сильный и стойкие будут охотиться на слабых и, делая так, очистят земли от немощи и болезни.

Пусть под этими древними ветвями беспрепятственно правят твари, и те, кто несут топоры и плуги, умрут, если покусаятся на демесн Малара.

Присоединяйтесь ко мне в форме твари, когда мы гонимся за жертвенным оленем. Присматривайте за нарушителями, которые хотят рубить деревья и пахать поля, ведь они - расцветающая чума, сокрушающая естественный цикл. Охотьтесь, завывайте и скандируйте Кровавую Песнь, и пусть лес окропится кровью!

Хотя Камни Виверна некогда служили центром Круга Виверна, группы, в основном включавшей друидов, посвященных Эльдат, последователи Зеленой Богини не проводят активных служб среди Камней Виверна более двух столетий. Камни Виверна теперь служат центром мерзкой банды ликантропов, почитающих Малара Лорда Тварей и относящих себя к Народу Черной Крови. Круг Кровавой Луны был основан в 1363 DR в течение празднования Банкета Луны, и сила его быстро выросла. Двенадцать нынешних членов этого Круга активно охотятся на тех, кто устраивает фермы, селится или иначе приручает эти первобытные лесистые места.

Хотя о Камнях Виверна Хуллака кормирцы часто рассказывают у домашнего очага, немногие знают их точное местоположение, и еще меньше смеют разыскивать кольцо древних каменных столбов. Несколько охотников, базирующихся в Громовом Камне, посещают их время от времени, но всегда подносят Малару недавно убитого оленя (чтобы заодно успокоить любого из его последователей, который нестати может оказаться голодным). Служение Лорду Тварей являет собой охоту в лесу на интеллектуальную добычу под разносящееся и растущее гудящее скандирование Кровавой Песни. Часто пленник освобождается в

окружающем лесу и затем преследуется членами Круга. Как только добыча загнана в центр кольца, члены Круга Кровавой Луны атакуют в диком безумии, пока Пруд Эльдат не станет красным от крови, а жертва не будет полностью сожрана.

Правящий триумвират Круга Кровавой Луны включает Талгаэрта Волспаана, естественного медведя-оборотня, Джалию Амаратарр, полуэльфийку-сокрушенного вервольфа, и Гролшара Пару Бивней, полуорка-сокрушенного кабана-оборотня. Все члены Круга, помимо принятия уровня-двух в престиж-классе божественного чемпиона, являются ликантропами той или иной формы. Вервольфы и медведи-оборотни - самые частые формы, хотя есть и другие типы ликантропов-плотоядных животных (например, пантеры-оборотни). Большинство членов Круга - друиды, рейнджеры или варвары, хотя среди них представлены и другие классы. Все они - люди или полулюди, хотя люди все же преобладают.

Никто из живущих ныне не знает, что Камни Виверна гораздо больше, чем они выглядят, поскольку каждый из них уходит приблизительно на 60 футов в глубину земли. Подземный грот открывается вокруг основания Камней Виверна, его выгнутая крыша находится на высоте 30 футов, поддерживаемая камнями как столбами. Эльфийская Твердыня, как известна в легендах эта пещера, когда-то служила усыпальницей эльфов Дома Амаратарр, и их останки замурованы в маленьких склепах, вырытых в стенах грота. Основание каждого из камней исписано рассказами о павших Тел'Куэссир, написанными на древнем Хамарфэй. Легендарный Хуллак, человек-друид Эльдат, имя которого теперь носит окружающий лес, также похоронен в этих склепах. Говорят, что его привидение является всем, кто входит в Эльфийскую Твердыню с миром, ища лишь давно утерянных знаний.

Церемонии

Круг Кровавой Луны празднует Пир Оленя далеко не так, как большинство стай маларитов. Хотя он все еще празднуется на Высокую Жатву, в этот день Круга Кровавой Луны проходят парадом через Лес Хуллак, неся головы гуманоидов-нарушителей, которых они убили за последнюю десятидневку в своих взбешенных оргиях убийств. Многих плотоядных и всеядных жителей леса тянет аромат свежего мяса, и они идут за этим парадом к кольцу стоячих камней Круга, чтобы питаться трупами этих убитых. Гуманоиды, выслеженные Кругом Кровавой Луны - главное блюдо на этой ненасытной двухдневной пирушке. Малариты используют заклинания, чтобы не дать тварям нападать друг на друга в течение пира, но в остальном просто упиваются дикостью.

Высокие Охоты празднуются четыре раза в год, на Банкет Луны, в Середине Зимы, на Зеленоотравье и в фестиваль в дни Разгара Лета. Каждый член Круга Кровавой Луны появляется в форме твари, формируя кольцо приблизительно в одну милю в диаметре вокруг кольца Круга стоячих камней. Затем их добыча - всегда разумный гуманоид, обычно человек-мужчина - освобождается в центре Камней Виверна, вооружается и облачается всеми немагическими изделиями, которыми пожелает, в разумных пределах, и затем на него охотятся до смерти во славу Малара. Если добыча выживает до тех пор, пока солнце не показалось из-за горизонта на следующее после начала охоты утро, она считается достойной присоединения к Кругу Кровавой Луны и ей предлагается получить ликантропию через укусы одного из членов Круга. (Тех, кто отказываются от "дара" ликантропии, разрезают на куски как недостойных трусов). Круг не предоставляет таким выжившим свободу или любое другое благо, в отличие от маларитов в других местах.

Услуги

Круг Кровавой Луны не предлагает посетителям никаких божественных услуг, кроме быстрой смерти тем, запах кого они учуют. Однако, время от времени волшебник, действующий от имени богатого торговца или мощных членов знати, контактирует с Кругом издалека (как правило, через заклинание *посылка*) и сообщает им о действиях в Лесу Хуллак или по его окраинам. Обычно такая информация дается в надежде анонимно вытеснить конкурента или подорвать конкурирующее коммерческое предприятие, чему члены Круга обычно счастливый потворствовать, если это совпадает с их собственными планами.

Камни Виверна также сами по себе очень мощны и содержат много секретов эльдаатинов, остающихся нетронутыми с тех дней, когда Круг Виверна правил этим лесом. В частности, Камни Виверна исписаны рунами, соответствующими заклинаниям, разработанным Хуллаком и его соотечественниками, но ныне утерянными. Даже уже сработавшие руны могут использоваться для повторного обнаружения утерянных молитв Зеленой Богине (см. ниже о предложениях). Кроме того, несколько древних друидов-эльдаатинов (хотя и не Хуллак, умерший прежде, чем смог подвергнуться ритуалу) слили свои сущности с этими древними каменными столбами. Они живут, равнодушные к ходу столетий, и с ними можно войти в контакт посредством заклинания или подобной заклинанию способности *сообщение камня*. Если убедить их, эти древние друиды могут обеспечить ключ к давно забытым божественным заклинаниям посредством недавно появившихся рун, или они могут отдать утерянную реликвию эльдаатинской веры достойному просителю. Многие погибли, борясь против бехолдеров, которым служили багбиров, горгульи и злые фей, и все еще обладают мощными магическими изделиями, которые можно использовать в таких целях.

Все заклинания в пределах кольца Камней Виверна, наложенные друидом, почитающим Эльдат или Малара, работают с +3 к уровню заклинателя.

Иерархия

Круг Кровавой Луны организован по линиям стаи, со строгой иерархией, определяемой ритуальным боем, который происходит внутри кольца стоячих камней после того, как формально брошен вызов. В настоящее время лидер стаи - Талгаэрт Волспаан. Его помощница, Джалия Амаратарр, удерживает в стае вторую позицию. Третий в иерархии стаи - Гролшар Пара Бивней, воздерживающийся от вызова Джалии исключительно из страха того, что ему ответит Талгаэрт.

Все члены Круга отчаянно лояльны друг другу, когда встают против чужаков. Однако, в пределах стаи постоянно идет битва за превосходство среди отдельных членов. Хотя все члены поддерживают общую цель - сохранение Леса Хуллак диким и неприрученным, есть внутренние дебаты по поводу лучшего подхода. Талгаэрт предпочитает сохранять стаю ограниченной членами Круга, чтобы не привлекать к своим действиям ненужного внимания. Гролшар - ведущий член меньшей фракции, предпочитающей создать в регионе столько инфицированных ликантропов, сколько возможно, в надежде, что их подавляющее количество остановит поток поселенцев, прибывающих из западного и южного Кормира.

Талгаэрт Волспаан: Мужчина человек медведь-оборотень друид Малара 12; CR 14; Средний меняющий форму; HD 12 d8+12; hp 72; Инициатива +4; Скорость 30 футов; AC 17 (касание 10, застигнутый врасплох 17); Атака +13/+8 рукопашная (1d6+3, +1 *ранящий наруч-коготь*); SQ дополнительная форма, животный компаньон (4 бурых медведя), ликантропическое сочувствие (медведи), чувство природы, сопротивление соблазну природы, бесследный шаг, иммунитет к яду, дикая форма 4/день, шаг лесистой местности; AL NE; Спасброски: Стойкость +11, Рефлексы +5, Воля +13; Сила 14, Ловкость 10, Телосложение 12, Интеллект 14, Мудрость 16, Харизма 17.

Навыки и умения: Животное Сочувствие +13, Концентрация +15, Дипломатия +8, Приручение Животного +10, Излечение +8, Чувство Направления +8, Знание (природа Кормира) +9, Знание (религия) +4, Слушание +10, Поездка (лошадь) +2, Поиск +8, Обнаружение +10, Плавание +7, Знания Дикой Местности +15; Мастерство Экзотического Оружия (наруч-коготь), Улучшенный Контроль Формы, Улучшенная Инициатива, Ликантропическое Заклинание, Фокус Оружия (коготь), Фокус Оружия (наруч-коготь).

Дополнительная форма (Su): Талгаэрт может изменяться в форму бурого медведя, как использованием заклинания *полиморф себя*, хотя его оснащение не изменяется. Изменение в форму медведя или обратно - стандартное действие. После принятия любой формы он восстанавливает очки жизни, как будто отдохнул в течение дня. Если убит, он возвращается к своей гуманоидной форме, хотя и остается мертвым. Отделенные части тела сохраняют свою животную форму.

Животные компаньоны: Талгаэрт имеет четырех бурых медведей в качестве животных компаньонов.

Ликантропическое сочувствие (Ex): Талгаэрт может связываться и сочувствовать нормальным медведям, а также ужасным медведям, что дает ему +4 расовый бонус по проверкам для влияния на отношение животных и позволяет связать простыми концепциями и (если животное дружелюбно) командами, типа "друг", "противник", "бежать" и "атаковать".

Чувство природы: Талгаэрт может идентифицировать растения и животных (их разновидности и специальные черты) с совершенной точностью. Он может определить, является ли вода безопасной для питья.

Сопротивление соблазну природы: Талгаэрт получает +4 бонус на спасброски против подобных заклинаниям способностей фея (типа дриад, нимф и спрайтов).

Бесследный шаг: Талгаэрт не оставляет тропы в естественной среде и не может быть прослежен.

Иммунитет к яду: Талгаэрт иммунен ко всем органическим ядам, включая яды монстров, но не к минеральным ядам или ядовитому газу.

Дикая форма (Sp): Талгаэрт может изменяться в Крошечное, Маленькое, Среднее, Большое или ужасное животное и обратно 4 раза в день. Он может принимать только одну форму при использовании способности. Талгаэрт восстанавливает очки жизни при каждом использовании, как будто он отдохнул в течение дня.

Шаг лесистой местности: Талгаэрт может двигаться сквозь естественные шипы, колючие кустарники, заросшие области и подобный ландшафт со своей нормальной скоростью, не перенося урона или другого ухудшения. Однако шипы, колючие кустарники и заросшие области, которые зачарованы или магически управляются для препятствования движению, все же затрагивают его.

Подготовленные заклинания друида (6/6/5/5/3/3/2; база DC = 13 + уровень заклинания): 0-й - *создать воду, лечение незначительных ран, обнаружение магии, узнать направление, свет, исправление*; 1-й - *животная дружба, лечение легких ран, огонь фейри, невидимость для животных, магический клык, проход без следа*; 2-й - *леденить металл, удержание животного, меньшее восстановление, сопротивление элементам, говорить с животными*; 3-й - *лечение умеренных ран, великий магический клык, защита от элементов, силовое дыхание*; 4-й - *лечение серьезных ран, рассеивание магии, свобода движения*; 5-й - *пробуждение, лечение критических ран, вызов природного союзника V*; 6-й - *нахождение пути, круг излечения*.

Имущество: +2 шкурный доспех, +1 *ранящий наруч-коготь*, кольцо падения пера, свиток вызова природного союзника VI.

Талгаэрт Волспаан (форма медведя): Мужчина человек медведь-оборотень друид Малара 12, CR 14; Большой меняющий форму, HD 12 d8+60; hp 108; Инициатива +5; Скорость 30 футов; AC 17 (касание 10, застигнутый врасплох 16); Атака +19 рукопашная (1d6+10, 2 когтя), +16 рукопашная (1d6+5, укусы); Лицом/досягаемость 5 фт. до 5 фт/10 фт.; SA улучшенный захват; SQ дополнительная форма, животный компаньон (4 бурых медведя), проклятие ликантропии, уменьшение урона 15/серебро, нюх, ликантропическое сочувствие (медведи), чувство природы, сопротивление соблазну природы, бесследный шаг, иммунитет к яду, дикая форма 4/день, большой шаг лесистой местности; AL NE; Спасброски: Стойкость +15, Рефлексы +6, Воля +13; Сила 30, Ловкость 12, Телосложение 20, Интеллект 14, Мудрость 16, Харизма 17.

Навыки и умения: Животное Сочувствие +13, Концентрация +19, Дипломатия +8, Приручение Животного +10, Излечение +8, Скрытность -3, Чувство Направления +8, Знание (природа Кормира) +9, Знание (религия) +4, Слушание +14, Поездка (лошадь) +3, Поиск +12, Обнаружение +14, Плавание +15, Знания Дикой Местности +15; Слепая Борьба, Мастерство Экзотического Оружия (наруч-коготь), Улучшенный Контроль Формы, Улучшенная Инициатива, Мультиатака, Ликантропическое Заклинание, Силовая атака, Фокус Оружия (коготь), Фокус Оружия (наруч-коготь).

Проклятие ликантропии (Su): Любой гуманоид, пораженный атакой укусом Талгаэрта, когда он находится в форме медведя, должен преуспеть в спасброске Стойкости (DC 15) или получить ликантропию.

Нюх (Ex): Талгаэрт может обнаруживать приближающихся врагов, различивать скрытых противников и проследивать обонянием.

Талгаэрт был рожден в Высокой Долине парой естественных медведей-оборотней. Когда его родители были по ошибке убиты чрезмерно фанатичными людьми-лесорубами, его обуяла великая ярость и жажда крови, и вскоре он обратился к поклонению Малару, отказавшись от учения своих родителей, которое не смогло спасти их. Твердо оппозиционный в отношении приручения последних остающихся диких мест Кормира, Талгаэрт было инструментом основания Круга Кровавой Луны. Он не особенно использует маларитов в других местах Кормира, чувствуя, что они терпят неудачу в своей обязанности противостоять неустанному вторжению Кормира.

В бою Талгаэрт всегда предпочитает биться в форме медведя. Он рыщет по лесу в поисках потенциальной добычи, перед тем как направить для нападения других членов Круга. Затем он остается позади, преследуя любую цель, которая окажется способной избежать атаки пакета.

Талгаэрт - квалифицированный и хитрый стратег, хорошо сведущий в тактике как Пурпурных Драконов, так и маленьких банд авантюристов. Хотя и бесстрашный, в некоторых отношениях он весьма осторожен, редко начиная битву, если думает, что его стая не сможет победить.

Джалия Амаратарр: Женщина полуэльф вервольф колдун 5/друид Малара 5; CR 12; Средний меняющий форму; HD 5d4 плюс 5d8; hp 44; Инициатива +2; Скорость 30 футов; AC 16 (касание 12, застигнутый врасплох 14); Атака +7 рукопашная (1d6+1, +1 *подкашивающий четвертной посох*); SQ дополнительная форма, животный компаньон (5 волков), черты полуэльфа, ликантропическое сочувствие (волки), чувство природы, сопротивление соблазну природы, бесследный шаг, дикая форма 1/день, шаг лесистой местности; AL NE; Спасброски: Стойкость +10, Рефлексы +6, Воля +14; Сила 11, Ловкость 14, Телосложение 11, Интеллект 16, Мудрость 17, Харизма 16.

Навыки и умения: Животное Сочувствие +11, Концентрация +13, Контроль Формы +15, Скрытность +15, Знание (тайны) +11, Знание (природа Кормира) +9, Слушание +8, Бесшумное Движение +16, Поиск +8, Колдовство +11, Обнаружение +8, Знания Дикой Местности +9; Великая Стойкость, Удача Героев, Ликантропическое Заклинание, Фокус Оружия (четвертной посох).

Дополнительная форма (Su): Джалия может изменяться в форму волка, как использованием заклинания *полиморф себя*, хотя ее оснащение не изменится. Изменение в форму волка или обратно - стандартное действие. После принятия любой формы она восстанавливает очки жизни, как будто отдохнула в течение дня. Если убита, она возвращается к своей гуманоидной форме, хотя и остается мертвой. Отделенные части тела сохраняют свою животную форму.

Животные компаньоны: Джалия имеет стаю из пяти волков в качестве животных компаньонов.

Черты полуэльфа: Иммуниет к заклинаниям и эффектам магического *сна*; расовый бонус на спасброски против заклинаний и эффектов зачарования; видение при слабом освещении (может видеть вдвое дальше человека в условиях слабого освещения); +1 расовый бонус на проверки Слушания, Обнаружения и Поиска (уже включенные в статистику, данную выше).

Ликантропическое сочувствие (Ex): Джалия может связываться и сочувствовать нормальным волкам, а также ужасным волкам, что дает ей +4 расовый бонус по проверкам для влияния на отношение животных и позволяет связь простыми концепциями и (если животное дружелюбно) командами, типа "друг", "противник", "бежать" и "атаковать".

Чувство природы: Джалия может идентифицировать растения и животных (их разновидности и специальные черты) с совершенной точностью. Она может определить, является ли вода безопасной или опасной для питья.

Сопротивление соблазну природы: Джалия получает +4 бонус на спасброски против подобных заклинаниям способностей фея (типа дриад, нимф и спрайтов).

Бесследный шаг: Джалия не оставляет тропы в естественной среде и не может быть прослежена.

Дикая форма (Sp): Джалия может изменяться в Маленькое или Среднее животное и обратно однажды в день. Она может принимать только одну форму за использование способности. Джалия восстанавливает очки жизни с каждым использованием, как будто она отдохнула в течение дня.

Шаг лесистой местности: Джалия может двигаться сквозь естественные шипы, колючие кустарники, заросшие области и подобный ландшафт со своей нормальной скоростью, не перенося урона или другого ухудшения. Однако шипы, колючие кустарники и заросшие области, которые зачарованы или магически управляются для препятствования движению, все же затрагивают ее.

Подготовленные заклинания друида (5/4/3/2; DC = 13 + уровень заклинания): 0-й - *создать воду, обнаружение магии, обнаружение яда, узнать направление, очистить еду и питье*; 1-й - *обнаружение животных или растений, вынести элементы, магический клык* (2); 2-й - *зачарование персоны или животного, задержка яда, сопротивление элементам*; 3-й - *великий магический клык, яд*.

Известные заклинания колдуна (6/7/5; база DC = 13 + уровень заклинания): 0-й - *ошеломление, обнаружение магии, обнаружение яда, ловкость рук, читать магию, сопротивление*; 1-й - *причинить страх, быстрое отступление, доспех мага, магическая ракета*; 2-й - *сила быка, зеркальное изображение*.

Имущество: *Наручи доспеха* +2, +1 *подкашивающий четвертной посох, наруч-коготь, ботинки эльфоподобных, брошь цита, плащ эльфоподобных, кольцо животной дружбы*.

Джалия Амаратарр (волчья или гибридная форма): Женщина полуэльф вервольф колдун 5/друид Малара 5; CR 12; Средний меняющий форму, HD 5d4+10, 5d8+10; hp 64; Инициатива +8; Скорость 30 футов; AC 18 (касание 14, застигнутый врасплох 14); Атака (как гибрид) +8 рукопашная (1d6+2, +1 *подкашивающий четвертной посох*) и +4 рукопашная (1d6, укус) или +9 рукопашная (1d6+1, укус) или Атака (как волк) +9 рукопашная (1d6+1, укус); SA Подсечка; SQ дополнительная форма, животный компаньон (5 волков), уменьшение урона 15/серебро, черты полуэльфа, ликантропическое сочувствие (волки), чувство природы, сопротивление соблазну природы, нюх, бесследный шаг, дикая форма 1/день, шаг лесистой местности; AL NE; Спасброски: Стойкость +12; Рефлексы +8, Воля +14; Сила 12, Ловкость 18, Телосложение 15, Интеллект 16, Мудрость 17, Харизма 16.

Навыки и умения: Животное Сочувствие +11, Концентрация +15, Контроль Формы +15, Скрытность +17, Знание (тайны) +11, Знание (природа Кормира) +9, Слушание +12, Бесшумное Движение +18, Поиск +12, Колдовство +11, Обнаружение +12, Знания Дикой Местности +9 (+4 бонус при прослеживании нюхом); Слепая Борьба, Великая Стойкость, Улучшенная Инициатива, Удача Героев, Ликантропическое Заклинание, Ловкость с Оружием (укус), Фокус Оружия (четвертной посох).

Подсечка (Ex): Если Джалия поражает атакой укусом, она может делать попытку подсечки своего противника как свободное действие без необходимости делать атаку касанием и не вызывая атаку возможности. Если ее попытка терпит неудачу, ее противник не может реагировать на ее подсечку.

Нюх (Ex): Джалия может обнаруживать приближающихся врагов, различать скрытых противников и проследить обонянием.

Хотя Джалия - потомок Дома Амаратарр, она не сознает, что ее предки лежат глубоко под ее охотничьими угодьями. Джалия родилась в Диппингдейле у пары женатых полуэльфов-колдунов. Она сбежала ребенком после того, как ее родители были убиты при нападении волка (фактически во главе с вервольфом) и вскоре после этого обнаружены, что сама из-за своих ран стала вервольфом. Что-то тянуло Джалию на запад, к Камням Виверна, хотя она никогда не признавала в этом призыв своих предков, стремящихся освободить ее от проклятия. Джалия изначально столкнулась с Талгаэртом в Лесу Хуллак, когда он искал Камни Виверна, и сразу потянулась к нему. За годы после их первого столкновения она сама по себе стала мощным друидом и активным участником основания Круга Кровавой Луны.

Джалия предпочитает избегать рукопашного боя, предпочитая вместо этого иметь рядом свою личную стаю воров. Она обычно читает *зеркальное изображение*, принимает форму волка и затем использует умения Тихое Заклинание и Неподвижное Заклинание, чтобы скрытно накладывать заклинания из середины стаи, полагаясь на то, что большинство противников неспособны отличить одного волка от другого.

В своей личности Джалия все еще сохраняет многое из своей девичьей невинности, хотя девочка очень близка с собаками всех видов. Однако, в гибридной или волчьей форме ее характер меняется, и немногие из членов стаи кровожаднее ее. Под руководством Талгаэрта она не пренебрегает использовать свою внешность, чтобы заманить какого-нибудь одинокого лесоруба или фермера в лес для свидания, после чего на него набрасывается стая разъяренных ликантропов.

Гролшар Пара Бивней: Мужчина полуорк кабан-оборотень рейнджер 9; CR 11; Средний меняющий форму; HD 9d10 + 36; hp 98; Инициатива +0; Скорость 30 футов; AC 17 (касание 10, застигнутый врасплох 17); Атака +14/+9 рукопашная (1d6+6/17-20, +1 *губитель людей наруч-коготь*) и +14/+9 рукопашная (1d6+3/17-20, +1 *губитель людей наруч-коготь*); SQ дополнительная форма, животные компаньоны (4 кабана), темновидение 60 футов, одобренный враг (люди +2, животные +1), ликантропическое сочувствие (кабаны); AL CN; Спасброски: Стойкость +12, Рефлексы +3, Воля +8; Сила 20, Ловкость 11, Телосложение 18, Интеллект 10, Мудрость 16, Харизма 12.

Навыки и умения: Животное Сочувствие +6, Контроль Формы +13, Скрытность +9, Знание (природа Кормира) +5, Слушание +7, Бесшумное Движение +9, Поиск +4, Обнаружение +7, Знания Дикой Местности +13; Мастерство Экзотического Оружия (наруч-коготь), Улучшенный Критический (наруч-коготь), Улучшенная Борьба Двумя Оружиями, Прослеживание, Фокус Оружия (наруч-коготь).

Дополнительная форма (Su): Гролшар может изменяться в форму кабана, как использованием заклинания *полиморф себя*, хотя его оснащение не изменяется. Изменение в форму кабана или обратно - стандартное действие. После принятия любой формы он восстанавливает очки жизни, как будто отдохнул в течение дня. Если убит, он возвращается к своей гуманоидной форме, хотя и остается мертвым. Отделенные части тела сохраняют свою животную форму.

Животные компаньоны: Гролшар имеет стадо из четырех кабанов в качестве животных компаньонов.

Одобренные враги: Гролшар выбрал людей в качестве своего первого одобренного врага и животных - в качестве второго. Он получает +2 и +1 бонус соответственно на свои проверки Блефа, Слушания, Чувства Мотива, Обнаружения и Знаний Дикой Местности при использовании этих навыков против этих типов существ. Он получает тот же самый бонус на броски урона рукопашного оружия против этих существ и на броски урона дальнего оружия, если цель находится в пределах 30 футов.

Ликантропическое сочувствие (Ex): Гролшар может связываться и сочувствовать нормальным кабанам, а также ужасным кабанам, что дает ему +4 расовый бонус по проверкам для влияния на отношение животных и позволяет связать простыми концепциями и (если животное дружелюбно) командами, типа "друг", "противник", "бежать" и "атаковать".

Подготовленные заклинания рейнджера (2/1; база DC = 13 + уровень заклинания): 1-й - *проход без следа*, *сопротивление элементам*; 2-й - *силок*.

Имущество: +2 *подбитый кожаный доспех*, +1 *губитель людей наруч-коготь* (2)

Гролшар Пара Бивней (форма кабана): Мужчина полуорк кабан-оборотень рейнджер 9; CR 11; Средний меняющий форму; HD 9d10+63; hp 125; Инициатива +4; Скорость 30 футов; AC 18 (касание 10, застигнутый врасплох 18); Атака +16 рукопашная (1d8+10, бодание); SQ дополнительная форма, животные компаньоны (4 кабана), проклятие ликантропии, уменьшение урона 15/серебро, темновидение 60 футов, одобренный враг (люди +2, животные +1), свирепость, ликантропическое сочувствие (кабаны), AL CN; Спасброски: Стойкость +15, Рефлексы +3, Воля +8; Сила 24, Ловкость 11, Телосложение 24, Интеллект 10, Мудрость 16, Харизма 12.

Навыки и умения: Животное Сочувствие +6, Контроль Формы +13, Скрытность +9, Знание (природа Кормира) +5, Слушание +11, Бесшумное Движение +9, Поиск +8, Обнаружение +11, Знания Дикой Местности +13; Слепая Борьба, Мастерство Экзотического Оружия (наруч-коготь), Улучшенный Критический (наруч-коготь), Улучшенная Инициатива, Улучшенная Борьба Двумя Оружиями, Прослеживание, Фокус Оружия (наруч-коготь).

Проклятие ликантропии (Su): Любой гуманоид, пораженный атакой боданием Гролшара, когда он находится в форме кабана, должен преуспеть в спасброске Стойкости (DC 15) или получить ликантропию.

Свирепость (Ex): Гролшар продолжает биться без штрафа, даже когда выведен из строя или умирает.

Выросший среди орков южных Каменных Земель, Гролшар был производной от вынужденного союза между воином-орком и пленницей, захваченной в караване, идущем в Тилвертон. Гролшар получил ликантропию во время охотничьей экспедиции в Лес Хуллак

Специальная способность - подкашивание

Подкашивание: Эта специальная способность предоставляет оружию +4 бонус на любые проверки Силы владельца, сделанные как часть попытки подсечки противника оружием.

Уровень заклинателя: 5 -й; **Предпосылки:** Создание Магического Оружия и Доспехов, **сила быка**; **Рыночная цена:** +1 бонус.

и решил остаться в первобытном лесу, впав в безумие жажды крови и убив своих товарищей-охотников.

В отличие от большинства других членов Круга, Гролшару удобнее атаковать в гуманоидной форме, чем в форме твари. Он любит врываться в бой со своими наручами-когтями, рубя противников на части, особенно если они люди. Гролшар обычно возглавляет остальную часть стаи на охоте.

Гролшар воистину упивается охотой, восхищаясь преследованием добычи настолько же, насколько и последующим неизбежным безумием жажды крови. Полуорк рассматривает свое проклятие просто как отпирающее зверский аспект, свойственный всем существам, и смакует идею становления Лесного Королевства, в котором внутренняя тварь есть в каждом существе и все гуманоиды воют при полной луне.

Инициация

Только ликантропы, уважающие Малара, могут быть допущены в Круг Кровавой Луны. Перед присоединением к Кругу претендент должен охотиться с Кругом в форме твари и участвовать в преследовании и убийстве по крайней мере трех гуманоидов в интервале между любыми двумя полнолуниями. После того, как он одобрен для рассмотрения, претендент должен вести ритуал присоединения, ложась среди кольца Камней Виверна в полночь в ночь полнолуния. Претендент должен подвергнуться кровавой присяге (включающей в себя деление кровью претендента по крайней мере с тремя другими членами Круга) Кругу и Малару, после которой он признается полноправным членом Круга.

Союзники и враги

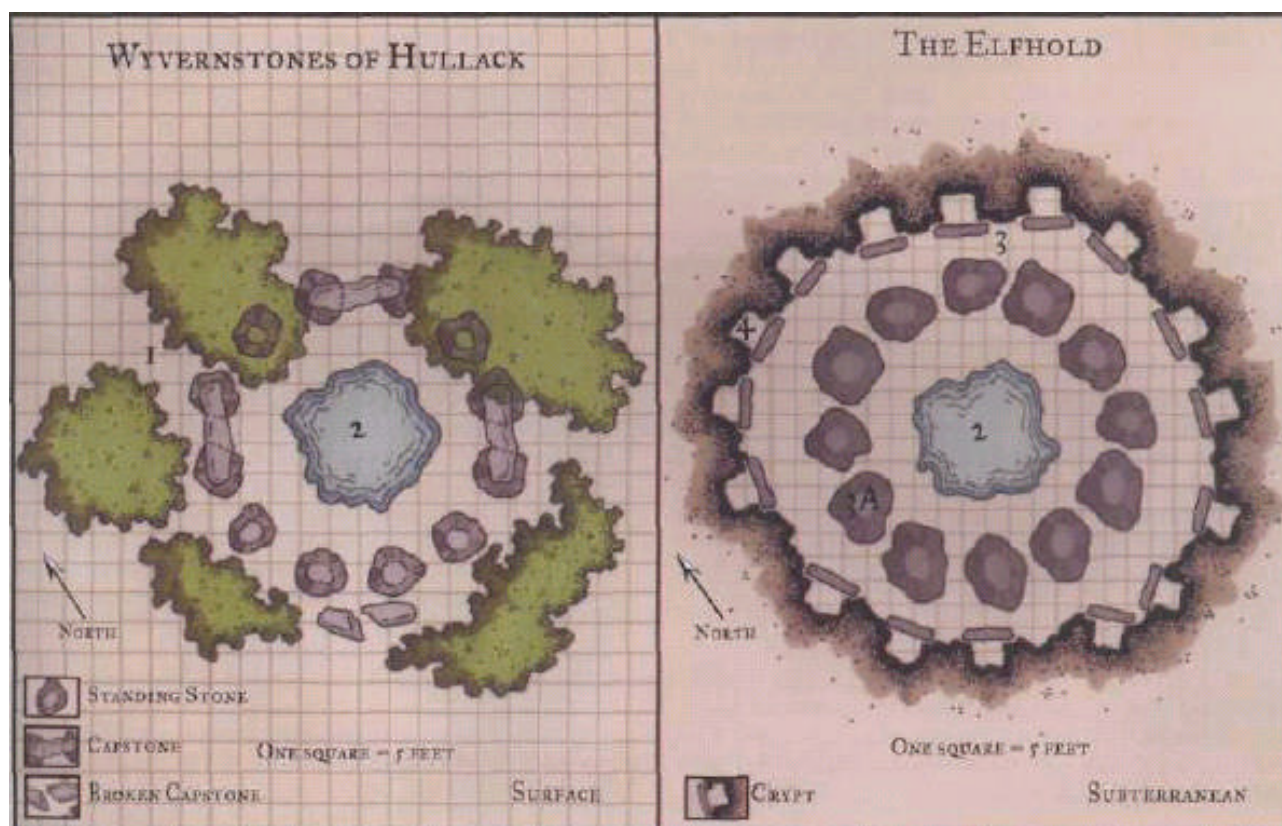
Круг Кровавой Луны имеет немного союзников в своих усилиях сохранить западный Лес Хуллак первобытным, помимо монстров, живущих в лесу и тоже охотящихся на вторгшихся на их территорию. Поскольку приручение Леса Хуллак - одна из целей короны Кормира, Круг Кровавой Луны противостоит всем, кто действует от имени монархии. Кроме того, Круг Кровавой Луны также противостоит тем немногим эльфам, которые остались под сенью ветвей Леса Хуллак и не согласны с методами Круга, не то что с их целями. Однако, несомненно, самыми совершенными противниками Круга являются последователи Эльдат, действующие в регионе, и человеческие и полуэльфийские последователи Милики, живущие в Порогах Кувыркающихся Звезд. (Эта скрытая горная долина находится там, где Иммерфлоу вытекает из Громовых Пиков Грома и падает вниз по склонам горы, питая реку, впадающую в Воды Виверна).

Помеченные на карте места

1. Кольцо Камней Виверна

Двенадцать Камней Виверна, изрезанных рунами и заросшие с внутренних сторон, формируют круг примерно 60 футов в диаметре. Листва окружающих деревьев полностью нависает над плотно утоптанной грязью в центре круга стоячих камней. Земля запятнана с темной высохшей кровью.

Как отмечено ранее, все Камни Виверна гравированы магическими рунами, соответствующими заклинаниям, некогда используемым членами-эльдатоинами Круга Виверна. Многие из этих рун соответствуют божественным заклинаниям, ныне неизвестным. (Предложения включают заклинания с названиями *вопящий ветер*, *касание серпа*, *пламенный щит* и *касание*



почвы; думается, что все они записаны в давно утерянном "Томе Круга Вод Виверна"). Несколько надписанных рун остаются несработавшими, хотя для определения этого надо провести обширные исследования. Кроме того, с семью из двенадцати стоячих камней слиты сущности давно исчезнувших друидов-эльдаатинов. С сущностями внутри этих каменных столбов можно входить в контакт посредством заклинания *сообщение камня*.

Кольцо Камней Виверна находится под эффектами заклинания *неосвящение*, наложенного друидами-последователями Малара. *Сопrotивление элементам* (огонь) - заклинание, привязанное к заклинанию *неосвящение*, воздействуя на прихожан Малара в пределах области заклинания.

Наконец, Кольцо Камней Виверна включает три активных двухсторонних *портала* и один работающий со сбоями *портал* между нынешними камнями и камнями, теперь или некогда лежавшими на столбах сверху. Три активных *портала* ведут к эльдаатинским центрам поклонения в других местах Царств, и все они открываются под воду. Западный *портал* ведет к Лощине Сумеречного дерева в Амне, к востоку от Эшпурты, где воды Реки Римрил падают с западных утесов Горы Эльдата в Горах Троллей по Порогам Зеленой Богини, спускаясь более чем на 400 футов и затем идя через ряд водоемов и меньших порогов (называемых Шагами) в Змеиный Лес. Северный *портал* ведет в Элах'зад (Дом Луны), древнее эльдаатинское святое место в северо-западной части Шпилей Скимитара в Анораче. *Портал* открывается посреди нескольких озер в священной роще, окруженной более чем сотней маленьких источников. Круглый роскошный храм, сформированный из меловой полупрозрачной пустынной скалы, лежит в центре озера. Восточный *портал* открывается под водой в храме в шаларинском городе Ус'даан под водами Моря Упавших Звезд. Место назначения четвертого, теперь работающего со сбоями *портала* было утеряно, хотя оно предположительно находится далеко на юге, на краю Великого Моря. *Порталы* могут быть активизированы только существами доброго мировоззрения, несущими святой символ Эльдат и принявшими форму рыбы (обычно дикой формой, хотя подходят и другие формы магического превращения), прежде чем они пройдут через *портал*.

2. Пруд Эльдат

Пруд Эльдат - питаемый источником водоем с прозрачной водой примерно 30 футов в диаметре и 4 фута глубиной, с выложенным камнем дном. В водоеме нет никаких водорослей, растений или животных. Хотя часто заражаемый красной кровью при кровавых услугах почитания Лорда Тварей, Пруд Эльдат со светом восхода всегда возвращается к своему чистому состоянию. Пруд Эльдат также действует как двухсторонний *портал* к Эльфийской Твердыне. Он может быть активирован лишь представителями эльфийской крови, несущими белого голубя в одной руке и камня, на котором высечен символ Дома Амаратарр - в другой. Однако, после того как *портал* активирован, любое существо, касающееся активированного *портала* в том жеранде, что и существо, активизировавшее его, может также использовать *портал*.

3. Эльфийская Твердыня

Эльфийская Твердыня - обширный естественный грот более 100 футов в диаметре, формой походящий на слегка приплюснутую сферу. В центре пещеры стоит двенадцать гранитных столбов (основание Камней Виверна, каждый 15 футов в диаметре у подножия) кольцом 60-футового диаметра, простираясь от пола до потолка. Каждый столб исписан древними письменами Селдруина на алфавите Хамарфэй, описывая дел тех, кто взаимодействовал с Эльфийской Твердыней. Один из столбов (3А) рассказывает о делах легендарного Хуллака из Круга Виверна, человека-друида, который был истинным другом эльфов. В стенах грота высечены древние запечатанные склепы Дома Амаратарр. Каждое хранилище запечатано большим надгробием, представляющим собой 20-футовый квадрат, на котором высечена диорама из эльфийской жизни тех дней, когда Кормиром правил Илйфар Нелньюви, Лорд Скипетров.

В центре грота, приблизительно в 20 футах над Прудом Эльдат, парит крошечный алмаз, его прохладное сияние освещает весь грот словно звездным светом. Драгоценный камень - эльфийская *великая кишра*, также известная как *тел'кишра* или *драгоценный камень знаний*, полумудрое хранилище знаний, относящихся к дням, предшествующим возведению мифали над Миф Драннором. Он может благополучно использоваться лишь отпрыском Дома Амаратарр с Интеллектом 15 или выше. Другие рискуют бешенством и безумием, хотя они могут оказаться способными извлечь некие крупницы эльфийских знаний, если будут достаточно удачливы, чтобы разорвать контакт с *кишрой*, прежде чем сойдут с ума.

4. Склеп Хуллака

Склеп Хуллака находится на западном краю грота Эльфийской Твердыни. Его надгробие уникально - оно изображает человека-друида, стоящего рядом с эльфийскими воинами в битве с тиранами глаза, темными фейри и волосатыми гоблиноидами. Любог, кто касается надгробия Хуллака или столба, перечисляющего его дела, заставляет привидение Хуллака проявиться. Аналогично, любой, кто пытается разграбить могилу или убрать *тел'кишру*, предварительно не объяснив, для чего он делает это, также вызывает дух Хуллака, хотя в гораздо более сердитом настроении.

Хуллак: Мужчина человек привидение друид Эльдат 18/иерофант 2; CR 22; Средняя нежить; HD 20d12; hp 130; Инициатива +2; Скорость полета 30 футов (совершенно); AC 17 (касание 17, застигнутый врасплох 15); Атака +15 рукопашное касание (1d4, бестелесное касание) или +17 дальнее касание (0, +1 *сеть*); или +17/+12/+7 рукопашная (1d6+3, *посох лесистых земель*); SA искажающее касание, злодеяние; SQ тысяча лиц, животный компаньон, божественная досягаемость, бестелесный подтип, проявление, чувство природы, сила природы, омоложение, сопротивление соблазну природы, бесконечное тело, бесследный шаг, сопротивление изгнанию 4, черты нежити, иммунитет к яду, дикая форма (6/день, элементар 3/день, +1 дополнительное использование в день любого типа), шаг лесистой местности; AL N; Спасброски: Стойкость +16, Рефлексы +8, Воля +20; Сила 12, Ловкость 14, Телосложение -, Интеллект 16, Мудрость 23, Харизма 21.

Навыки и умения: Животное Сочувствие +25, Концентрация +20, Дипломатия +23, Приручение Животного +16, Излечение +30, Скрытность +10, Чувство Направления +14, Знание (история) +8, Знание (природа) +23, Слушание +14, Профессия (гербалист) +12, Поездка (лошадь) +4, Наблюдение +16, Поиск +11, Колдовство +20, Обнаружение +14, Знания Дикой Местности +26; Создание Портала, Увертливость, Мастерство Экзотического Оружия (сеть), Экспертиза, Великая Стойкость, Улучшенное Разоружение, Улучшенная Подсечка, Ускорение Заклинания.

Искажающее касание (Su): Если Хуллак поражает живущую цель своей бестелесной атакой касанием, он наносит 1d4 пунктов урона.

Злодеяние (Su): Однажды в раунд Хуллак может сливать свое тело с существом на Материальном Пlane. Эта способность подобна *магической фляге*, наложенной колдуном 20-го уровня, за исключением того, что не требует сосуда. Если атака преуспевает, тело Хуллака исчезает в теле противника. Цель может сопротивляться атаке успешным спасброском Воли (DC 20). Существо, успешно сделавшее спасбросок,免疫но к злодеянию Хуллака в течение одного дня.

Тысяча лиц (Su): Хуллак может изменять свою внешность по желанию, как использованием заклинания *изменить себя*.

Животный компаньон: Нет в это время.

Божественная досягаемость: Хуллак может использовать заклинания с дальностью касания на целях на расстоянии до 30 футов. Если заклинание требует атаки касанием, он вместо этого должен делать дальнюю атаку касанием. Эта способность позволяет ему использовать любые заклинания касанием в его проявленной форме для затрагивания материальных существ.

Бестелесный подтип: Может быть поврежден только другими бестелесными существами, +1 или лучшим магическим оружием, заклинаниями, подобными заклинаниям способностями или сверхъестественными способностями; иммунен ко всем немагическим формам атаки; шанс 50% игнорировать любой урон из материального источника (кроме силовых эффектов, типа *магической ракеты*, и атак, сделанных оружием касания *призрака*); может проходить сквозь твердые объекты (но не эффекты силы) по желанию; атаки игнорируют естественный доспех, доспехи и щиты (хотя бонусы отклонения и силы работают как обычно); перемещается бесшумно (нельзя услышать проверками Слушания, если он этого не желает).

Проявление (Su): Проявляясь, Хуллак становится видимым, но остается бестелесным. Он остается на Эфирном Пlane, но может быть атакован противниками и с Материального, и с Эфирного Плана. Будучи проявленным, Хуллак может ударять существа на Материальном Пlane своей атаккой бестелесным касанием, оружием касания *призрака* или любым оружием с зачарованным бонусом по крайней мере +1. Его заклинания затрагивают существа и на Эфирном, и на Материальном Планах как обычно, за исключением того, что он использует свою способность божественной досягаемости со всеми заклинаниями, которые имеют дальность касания, так как иначе они не работали бы на материальных целях.

Чувство природы: Хуллак может с совершенной точностью идентифицировать растения и животных (их разновидности и специальные черты). Он может также определять, является ли вода безопасной для питья.

Сила природы: Хуллак может временно передавать одну или более своих специальных друидских сил желающему существу. Передача длится где-то от 24 часов до десятидневки (выбираясь во время передачи), и пока передача действует, Хуллак не может использовать переданную силу. Он может передавать любую из своих друидских специальных способностей, кроме колдовства и животных компаньонов. Способность дикой формы может быть передана частично или полностью. Например, он может передать получателю способность дикой формы однажды в день и сохранить остальную часть ее использований для себя. Получатель может принимать те же формы, что и Хуллак.

Если Хуллак уничтожен, он возвращается в свое старое место обитания за 2d4 дней.

Спротивление соблазну природы: Хуллак имеет +4 бонус на спасброски против подобных заклинаниям способностей фей (типа дриад, нимф и спрайтов).

Спротивление изгнанию (Ex): На существо не так легко воздействовать клерикам или паладинам. При попытках изгнания, упрёка, командования или поддержки существо получает бонус +4. Таким образом, он изгоняется, как если бы имел 24 HD.

Черты нежити: Иммунитет к отравлению, *сну*, параличу, ошеломлению, болезни, смертельным эффектам, некроантским эффектам, влияющим на разум эффектам и к любым эффектам, требующим спасброска Стойкости, если они также не работают на объектах, не подвержен критическим попаданиям, источающему урону, урону способностям, иссушению способностей или иссушению энергии; не может излечивать урон, если не имеется показателя Интеллекта (быстрое лечение и регенерация работают как обычно); лечится негативной энергией; не умирает от массивного урона, но уничтожается при 0 или менее очков жизни; темновидение 60 футов; не может быть поднят; воскрешение работает, только если сам Хуллак этого пожелает.

Дикая форма (Sp): Хуллак может изменяться в Крошечное, Маленькое, Среднее, Большое, Огромное или ужасное животное и обратно 6 раз в день, как заклинание *полиморф себя*. Кроме того, он может использовать дикую форму, чтобы принимать форму Маленького, Среднего или Большого воздушного, земного, огненного или водного элементала 3 раза в день. В отличие от стандартного использования заклинания, он может принимать только одну форму при использовании способности. Он восстанавливает очки жизни, как будто

Торк животной речи

Это побитое стальное ожерелье не украшено подвесками или иными украшениями. Носящий его может использовать эффект *говорить с животными* по желанию.

Уровень заклинателя: 6 -й; Предпосылки: Создание Чудесного Предмета, *говорить с животными*; Рыночная цена: 12,000 gp; Вес: 1 фнт.

отдохнул в течение дня. Одевание друида Хуллака позволяет ему одно дополнительное использование в день дикой формы (тип - на его выбор).

Подготовленные заклинания друида (6/7/7/6/6/5/5/3/3/2; база DC = 16 + уровень заклинания): 0-й - *создать воду, лечение незначительных ран, обнаружение яда, исправление, сопротивление, достоинство*; 1-й - *животная дружба, успокоить животных, лечение легких ран, обнаружение животных или растений, запутывание, добрые ягоды, невидимость для животных*; 2-й - *животный посыльный, животный транс, зачарование персоны или животного*,

задержка яда, удержание животного, меньшее восстановление, говорить с животными; 3-й - *лечение умеренных ран, доминировать над животным, нейтрализация яда, защита от элементов, удаление болезни, силовик*; 4-й - *лечение серьезных ран, рассеивание магии, свобода движения, ржавая хватка, слякотный штурм, вызов природного союзника IV*; 5-й - *связь с природой, лечение критических ран, оберег смерти, вызов природного союзника V, стена шипов*; 6-й - *великое рассеивание, круг лечения, сообщение камня, вызов природного союзника VI, транспортировка через растения*; 7-й - *великое наблюдение, вызов природного*

союзника VII; 8-й - вызов природного союзника VIII, солнечная вспышка, слово воспоминания; 9-й - массовое излечение, вызов природного союзника IX.

Имущество: Одевание друида, +1 сеть, сеть, посох лесистых земель (50 зарядов), кольцо щита разума, кольцо метеоров, торк животной речи.

* Эльдат была истинно нейтральным божеством, прежде чем стала NG. Поскольку он поклонялся ей, когда был жив, до изменения ее мировоззрения, Хуллак не нарушает правило о том, что лишь клерики истинно нейтральных божеств могут быть истинно нейтральными.

Перед своей смертью Хуллак был одним из самых мощных друидов в регионе Внутреннего Моря. Он возглавлял Круг Виверна в северо-восточном Кормире, наблюдающий за первобытным лесом, который теперь носит его имя. Хуллак был истинным и стойким другом эльфов, часто высказываясь в их защиту под непреклонным давлением волны новых поселений.

При жизни великий друид был очень близок к усению Зеленой Богини, ища мир везде, где возможно, и эту философию унес с собой в загробную жизнь. Хуллак не позволяет грабеж или осквернение Эльфийской Твердыни, но также он обращается сразу к насилию и немедленно прекращает его, если чувствует, что возможно дипломатическое решение. Получая информацию о действиях Круга Кровавой Луны в лесу над его склепом, Хуллак печалится, но все же не желает обращаться к ненужному насилию. Вместо этого он старается одержать верх, накладывая в ночи полнолуния на многих ликантропов заклинания *сломать зачарование* или *удаление проклятия*, в надежде на то, что они, будучи излеченными, отойдут от поклонения Малару. В качестве привидения он имеет способность *искажающего касания*, но отказывается использовать ее, предпочитая подчинять противников с заклинаниями, своей сетью или добротой.

Хуллак имеет великий склад друидских знаний вместе с глубоким пониманием эльфийской культуры, и он счастлив подолгу говорить и о том, и о другом. Он был некогда хорошо знаком с продвижением и знаниями, связанными с северо-восточным Кормиром, но его информация теперь устарела более чем на два столетия.

Возможность прорваться

В отличие от храмов, которые можно найти в более цивилизованных областях, вход в Камни Виверна Хуллака столь же прост, как проход между любыми двумя стоячими камнями. Однако, это древнее кольцо стоячих камней представляет и свои проблемы. Самая важная из них - то, что точное местоположение Камней Виверна неизвестно никому, кроме членов Круга, их союзников и горстки охотников, основанных в Грозовом Камне. Эти охотники знают, что для них будет смертным приговором показать местоположение Камней Виверна кому бы то ни было, так что привести партию авантюристов к древнему кольцу стоячих камней - задача сама по себе.

Члены Круга Кровавой Луны тоже представляют собой вызов авантюристам. Они хорошо знакомы с западным Лесом Хуллак и не пускают нарушителей в его середину, особенно тех, которые ищут центр их Круга. Любой, кто попытается достичь Камней Виверна, вероятно, привлечет к себе внимание Круга или его многочисленных союзников в лесу.

Если предположить, что Круг достигнут и есть время сделать с ним что-нибудь, появляется новая проблема. Использование одного из *порталов*, контакт с членами Круга Виверна или вход в Эльфийскую Твердыню требуют немалых предварительных исследований. Точные средства активации каждого из *порталов* были давно утеряны.

Адаптация храма

Камни Виверна Хуллака легко можно приспособить для использования в другом месте Царств. Они не должны обязательно лежать в пределах Леса Хуллак, поскольку подходит любой древний, первобытный лес, в котором некогда бродили эльфы и позднее - люди-друиды. Вероятные места расположения включают северо-восточные пределы Высокого Леса среди руин Изрлэнна, края Кормантора около Эльфийского Двора или северный край Чондалвуда, где снова вырос лес.

Брошенный: В настоящее время нет господствующего круга, но остается вялая магия прошлых кругов, посвященных Эльдату, Малару, Силванусу или другим. Близлежащее племя гуманоидов или стая вервольфов сделала Камни Виверна тотемами своих божеств.

Силванус: Это кольцо стоячих камней - центр Дочерей Дуба, группы, состоящей исключительно из женщин-фей, друидов Отца Дубов, верящих, что произошли от дриад. Дочери Дуба чрезвычайно ксенофобны, нападая на большинство посторонних, едва завидев их. Желаящие использовать силы круга должны вести переговоры, постоянно сталкиваясь с провокационными атаками.

Талос: Последователи Штормового Лорда сформировали Круг Грома после того, как массивная грозовая туча почти месяц парила над кольцом Камней Виверна, разрушая древние каменные столпы сотрясающими землю разрядами молний. Талассаны ездят на вивернах высоко над землей, охотясь ради развлечения зарядами молний.

Как вовлечь игроков

Камни Виверна Хуллака могут сыграть разные роли в кампании, основанной в Кормире. Самая большая потребность в авантюристах в Лесном Королевстве лежит по краям Леса Хуллак, поскольку монархия стремится расширить свою номинальную власть на тех, кто живет под его сенью. Также персонажи, базирующиеся в этом регионе, должны слышать слухи о постоянно увеличивающейся опасности жизни рядом с лесом. Сначала обыватели и позднее - ключевые NPC могут пропасть, будучи похищенными и затем преследуемыми членами Круга. Затем персонажи могут столкнуться с одним или с несколькими паломниками-эльдятинами, ищущих утерянные Камни Виверна Хуллака в надежде вернуть священную реликвию Зеленой Богини. Наконец, персонажи могут услышать слухи о легендарной Эльфийской Твердыне, где лежат останки Хуллака, и разыскивать его склеп в надежде изучить древние знания Лесного Королевства.

Сезон охоты

Кормирские власти в Громовом Камне обратили внимание на увеличивающееся количество исчезновений людей в области. Многие из пропавших - фермеры и лесорубы, отсутствующие десять дней перед каждым большим фестивалем. Персонажей нанимают исследовать Лес Хуллак и определить, стоит ли за исчезновениями какая-либо организованная сила или культ.

Разбитый мир

Большое крыло горгулий-кир-лананов во главе с одним или несколькими тиранами глаза напало на фермы вдоль северного края Леса Хуллак. Наблюдая подобие этих атак тем, против которых боролись два столетия назад, Круг Виверна, старшие церкви Эльдат, надеются вернуть знания о том, как разобраться с этой угрозой, контактируя с древними друидами, сущности которых живут в Камнях Виверна. Персонажен нанимает церковь Эльдат, чтобы они обнаружили Камни Виверна и затем благополучно сопроводили нескольких священников-эльдаatin к ним и обратно.

Портал в пустыне

Алусэйр Обарскир, Стальной Регент Кормира, приказала Военным Волшебникам готовиться к дальнейшей войне с архиволшебниками Шейда, опасаясь, что однажды они могут попытаться захватить Лесное Королевство себе. В процессе подготовки к многочисленным непредвиденным обстоятельствам, включая атаку исподтишка в сердце Империи Шейд, Военные Волшебники узнали, что может существовать *портал* из глубин Леса Хуллак к оазису около Отмели Жажды. Персонажи нанимаются агентами монархии для того, чтобы найти *портал*, если он существует, обезопасить его и определить, как его использовать.

Отродье Пурпурного Дракона

Столетия назад Лесное Королевство Кормир было великими охотничьими угодьями дракона, известного как Тоглорморгус Черная Погибель, и других меньших драконов, которым он позволил жить на своей территории. Первыми, кто успешно бросил вызов диктату великого черного вирма, были эльфы Дома Амаратарр, благородного дома Кормантора, дав гегемония над лесистыми землями Кормира ТаннвхуИритилу, Короналу (королю) Кормантира. В свое время Дом Амаратарр уступил управляемому людьми Дому Обарскир, и многое из драконих знаний, накопленных эльфами, был утеряно. Теперь, столетия спустя, беспокоящие предзнаменования говорят, что великие вирмы могут вернуться в Году Бродячих Драконов.

Персонажи наняты агентами монархии, чтобы проследить за легендарной Эльфийской Твердыней и узнать, можно ли добыть какие-либо знания из склепа давно мертвых эльфов, когда-то правивших Лесным Королевством. Усилия персонажей возвращают *тел'кииру* Дома Амаратарр, и затем их посылают найти потомка эльфийского дома, способного выявить ее секреты. Конечно, тот факт, что единственный известный отпрыск Дома Амаратарр оказывается вервольфом, не заинтересованным помогать монархии Кормира, может оказаться немалым осложнением.

Чемпионы веры

Естественно, последователи различных божеств в установке Забытых Царств различаются так же, как и сами божества. Эта глава представляет двадцать новых престиж-классов, каждый из которых сосредоточен на специфическом божестве или типе религии. В конце главы дан новый шаблон, излагающий способности и характеристики Избранного Бэйна.

Престиж-классы

Арахна (Arachne)

Демоническая Королева Пауков - жестокое, капризное божество, восхищающееся stravливанием своих прихожан друг с другом. Арахны - жрицы Лолс, поднявшиеся на вершину общества дроу, поклоняясь Лолс только ради силы, которую она предоставляет.

Клерики или клерики/бойцы - самые вероятные персонажи для принятия престиж-класса арахны, хотя встречаются и другие комбинации классов, включающие колдуна, рейнджера и волшебника. Очень редко арахнами становятся не-дроу.

Арахн обычно можно встретить в городах дроу в Подземье, в которых безраздельно властвуют жрицы Лолс, типа Мензоберранзана или Чед Насада. Многие из арахн - матриархи благородных домов дроу или дочери таких матерей-матрон. Арахны, с которыми можно столкнуться вне городов дроу, часто моложе и менее мощны, они ищут себе имя в надежде когда-нибудь установить или захватить управление своими благородными домами.

Hit Die: d8

Требования

Чтобы квалифицироваться, чтобы стать арахной, персонаж должен выполнять следующие критерии.

Раса: Арани, чолдрит, глубинный дракон, дроу, полудроу или полуизверг дразглот.

Пол: Женщина

Мировоззрение: Хаотически злое

Испытание Лолс

Лолс - непостоянная и жестокая богиня, верящая, что раса дроу лучше служит, если постоянно бьется друг против друга. Ради этого она проверяет некоторых из своих более исключительных последователей, чтобы определить, достойны ли они ее покровительства - и достойны ли своих жизней. Это испытание, известное как Испытание Лолс, дается любому дроу, поклоняющемуся Лолс, после достижения им 6-го уровня, хотя иногда она ждет, пока субъект не достигнет 7-го или даже 8-го уровня.

Часть испытания - относительно лояльности. Обычно Лолс сеет в разуме друга, члена семейства или союзника субъекта веру, что он избран для особого покровительства Паучьей Королевы. Если у субъекта нет подходящего друга, члена семейства или союзника, Лолс выбирает клерика, показавшего недостаточное рвение. В ответ он должен уничтожить одного из "врагов Лолс" (дроу, фактически проверяемого). Лолс инструктирует жертву обмана подловить цель, убив врага Паучьей Королевы. Когда цель атакована, она слышит шепот от Лолс о том, что ее проверяют и что результат битвы определит - пройдет она испытание или потерпит неудачу. Это - испытание лояльности: убьет ли субъект своего союзника, если ему прикажет это Паучья Королева.

Остальная часть испытания - на силу и изобретательность: действительно ли субъект достаточно силен и умен, чтобы нанести поражение

мощному противнику. Для NPC обмученный в испытании - всегда существо с таким же CR, что и у субъекта испытания. Для PC (поскольку они сильные, чем NPC того же уровня) обманутый - всегда существо с CR на три выше, чем уровень испытываемого персонажа (так PC-дроу 6-го уровня встретится с дроу-NPC 8-го уровня, так как дроу имеет CR "уровень класса +1"). Борьба обычно трудна, и субъекту испытания зачастую приходится должен расходовать все свои ресурсы, чтобы пережить и победить своего противника (который должен быть убит, чтобы удовлетворить Лолс).

Если субъект проходит испытание, он получает +2 бонус морали на атаки, спасброски и проверки в течение одного месяца. Она может забрать у павшего врага любые изделия, которые пожелает. Если она убит, Лолс высасывает его душу досуха. Если он будет не в состоянии нанести поражение своему противнику, откажется биться или будет побежден, но останется в живых, его превращают в драйдера и обычно с позором изгоняют из дома. Другие дроу побаиваются этих исчезновений и о тех, кто потерпел неудачу, редко вспоминают. Если обманутый победил испытываемого, Лолс может вознаградить его (бонусом морали за прохождение испытания), стереть события из его разума или даже обвинить его в нападении на другого дроу (хотя общество дроу привыкло к таким междоусобным конфликтам, есть правило - не попадаться, так что кого-либо замеченного в этом обычно казнят за некомпетентность).

Навыки: Приручение Животного 3 разряда, Знание (тайны) 4 разряда, Говорить на Языке (Абиссал), Колдовство 4 разряда.

Умения: Великая Стойкость, Неподвижное Заклинание, Выживший, плюс или Мастерство Экзотического Оружия (ручной арбалет), или Ловкость с Оружием (кинжал).

Заклинания: Способность читать божественные заклинания 3-го уровня.

Домен: Паук.

Покровитель: Лолс.

Специально: Должна была пройти Испытание Лолс (даваемое необычным последователям Лолс после достижения ими 6-го уровня).

Навыки класса

Навыки класса арахны (и ключевая способность для каждого навыка) - Баланс (Ловкость), Блеф (Харизма), Подъем (Сила), Концентрация (Телосложение), Ремесло (Интеллект), Дипломатия (Харизма), Сбор Информации (Харизма), Приручение Животного (Харизма), Излечение (Мудрость), Запугивание (Харизма), Знание (тайны) (Интеллект), Знание (религия) (Интеллект), Наблюдение (Интеллект), Поездка (Ловкость), Чувство Мотива (Мудрость) и Колдовство (Интеллект). См. Главу 4 "Руководства Игрока" для описаний навыков.

Пункты навыка на каждом уровне: 2 + модификатор Интеллекта.



ТАБЛИЦА 4-1: АРАХНА

Уровень класса	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специально	Заклинания в день
1-й	+0	+0	+0	+2	Фамильяр, близость к паукам	+1 уровень божественного колдовского класса
2-й	+1	+0	+0	+3	Паучьи глаза	+1 уровень божественного колдовского класса
3-й	+2	+1	+1	+3	Прядение паутины	+1 уровень божественного колдовского класса
4-й	+3	+1	+1	+4	-	+1 уровень божественного колдовского класса
5-й	+3	+1	+1	+4	Верховой паук	+1 уровень божественного колдовского класса
6-й	+4	+2	+2	+5	-	+1 уровень божественного колдовского класса
7-й	+5	+2	+2	+5	Доминирование над мужчиной-дроу	+1 уровень божественного колдовского класса
8-й	+6	+2	+2	+6	-	+1 уровень божественного колдовского класса
9-й	+6	+3	+3	+6	Зин-карла	+1 уровень божественного колдовского класса
10-й	+7	+3	+3	+7	Превосходство, форма йохлол	+1 уровень божественного колдовского класса

Особенности класса

Следующее - особенности класса престиж-класса арахны.

Мастерство оружия и доспехов: Арахна не получает никакого мастерства с оружием или доспехами.

Заклинания в день: На каждом уровне арахны персонаж получает новые заклинания в день, как будто она также получила уровень в божественном колдовском классе, к которому она принадлежала перед добавлением престиж-класса. Она не получает, однако, никакой другой выгоды, которую получил бы персонаж того класса (типа улучшенного шанса изгнания или упрека нежити). Если персонаж имел более одного божественного колдовского класса перед тем, как стать арахной, игрок должен решить, к которому классу добавлять каждый уровень арахны с целью определения заклинаний в

Волосатый паук (Hairy spider)

Волосатый паук - фамильяр: CR -; Прекрасные(мелкие) паразиты; HD 1; hp 1/2 владельца; Инициатива +2; Скорость 20 футов, подъем 10 футов; AC 20 (касание 20, застигнутый врасплох 18); Атака +3 рукопашная (1d2-5 плюс яд, укус); Лицом/досягаемость 1/2 фт до 1/2 фт/0 фт.; SA яд; SQ иммунитет к яду, улучшенное уклонение, доля заклинаний, эмпатическая связь; AL любое. Спасброски: Стойкость +2, Рефлексы +2, Воля +0.

Навыки: Подъем +6, Скрытность +25, Прыжок +4, Обнаружение +15 (или навыки владельца).

Яд (Ex): Пораженные атакой укусом волосатого паука должны преуспеть в спасброске Стойкости (DC 11) или получить ядом. Начальный и вторичный урон - 1 пункт временного урона Ловкости.

день. Уровень заклинателя для подобных заклинаниям способностей равен уровню божественного заклинателя арахны.

Фамильяр (Su): Все арахны могут получить фамильяра - волосатого паука. Для этой способности уровнем заклинателя арахны считается самый высокий уровень божественного заклинателя.

Близость к паукам (Ex): Все арахны иммунны к яду пауков и паукоподобных существ. Кроме этого, арахны могут связываться с арахнидами и паукоподобными существами всех видов, если существо имеет показатель Интеллекта по крайней мере 1. Нормальные пауки никогда не нападают и не вредят арахнам, если не управляются магически.

Паучьи глаза (Su): На 2-м уровне арахна может смотреть через глаза своего фамильяра, пока он находится в пределах 400 футов + 40 футов на уровень божественного заклинателя. Пока арахна и ее фамильяр остаются на одном и том же плане, она может видеть и слышать так, как будто находится на его месте, и в течение своего хода она может переключать свое восприятие от его местоположения к своему собственному или обратно как свободное действие.

Прядение паутины (Sp): На 3-м уровне арахна может игнорировать заклинание *паутина* и паутину пауков, как будто под воздействием заклинания *свобода движения*. Она может идти по паутине как по твердой земле (без необходимости делать проверку Баланса). Заклинание *паутина* становится частью ее списка заклинаний как заклинание клерика 2-го уровня.

Верховой паук (Sp): На 5-м уровне арахна может призывать необычайно интеллектуального, сильного и лояльного паука, который служит ей скакуном. Такие верховые животные - всегда чудовищные пауки Среднего (для Маленькой арахны) или Большого (для Средней арахны) размера. Во всех других отношениях такие верховые пауки идентичны верховому животному паладина, как описано в Главе 3 в "Руководства Игрока".

Если верховой паук арахны умирает, она может призвать нового через год и один день. Новое верховое животное имеет все накопленные способности верхового животного, соответствующего уровню престиж-класса арахны.

Доминирование над мужчиной-дроу (Sp): На 7-м уровне арахна может читать *доминирование над персоной* однажды в день, воздействуя только на мужчин-дроу.

Зин-карла (Su) На 9-м уровне арахна может создавать особую форму нежити, называемую зин-карла; см. врезку. Дух-призрак не может быть сделан читающим заклинания без полной потери контроля арахны над его разумом, но может полностью использовать свои боевые способности и любые навыки, которыми обладал при жизни.

Арахна поддерживает телепатическую связь с духом-призраком на любом расстоянии (пока они находятся на одном и том же плане), которая позволяет ей связываться с ним и управлять им. Арахна должна делать успешную проверку Концентрации, противопоставленную спасброску Воли духа-призрака, однажды в день и всякий раз, когда дух-призрак вступает в бой, чтобы продолжать поддерживать контроль. Контроль также разъединяется, если арахна и зин-карла оказываются на различных планах или если арахна умирает.

Если контроль когда-либо потеряется по любой причине, телепатическая связь между арахной и духом-призраком немедленно оканчивается и не может быть восстановлена. Затем зин-карла становится свободной нежитью, ищущей лишь мести против своего создателя, и получает сверхъестественную способность знать направление и расстояние до арахны, оживившей его. Если он сумеет убить арахну, зин-карла разрушается в пыль. В редких случаях, когда арахна умирает независимо от зин-карлы, зин-карла становится свободной нежитью.

Ритуал зин-карлы требует 8 часов и неповрежденного трупа существа, которое нужно оживить. Арахна должна израсходовать 50 XP в Hit Die существа, которое нужно оживить.

Превосходство: На 10-м уровне арахна становится существом, благословенным Лолс, превосходя свое смертное тело и становясь божественным существом (кореной аутсайдер). Ее тип меняется на "аутсайдер (хаотический, злой)", что

Шаблон зин-карлы

В переводе с Нижне-общего зин-карла означает "дух-призрак". Лолс предоставляет ритуал зин-карлы лишь для завершения определенных задач, и они никогда не могут работать только ради мести или для нанесения вреда другому дроу. Провал задачи ведет к немилости Лолс.

Душа духа-призрака насильственно возвращается в его тело волей арахны, вызывающей его, и он обижается на это.

Если создатель зин-карлы теряет контроль над ним по любой причине, он становится свободной нежитью, ищущей лишь мести против своего создателя. Он получает сверхъестественную способность знать направление и расстояние до того, кто оживил его. Если он сумеет убить своего создателя, зин-карла разрушается в пыль.

Создание зин-карлы

Зин-карла - шаблон, который может применяться к телу любого ранее живущего существа с Интеллектом 3 или выше. Тип базового существа изменяется на "нежить". Он использует всю статистику базового существа и его специальные способности, кроме отмеченных здесь.

Специальные качества: Зин-карла сохраняет все специальные качества базового существа и перечисленные ниже, а также получают тип Нежить.

Уменьшение урона (Su): Неживое тело зин-карлы жестко, давая существу уменьшение урона 10/+1

Сопротивление изгнанию (Ex): Зин-карла имеет +2 сопротивление изгнанию.

Способности: Как существо-нежить, зин-карла не имеет никакого показателя Телосложения.

Навыки: Такие же, как у базового существа.

Климат/ландшафт: Любая земля и подземелье.

Организация: Уединенный

Оценка вызова: Как базовое существо +1.

Сокровище: Такое же, как у базового существа.

Мировоззрение: Всегда нейтральное.

Продвижение: -

Хотя он действует как расширение воли арахны, зин-карла - независимый монстр. В отличие от вызванных монстров, которые рассматриваются как часть CR врага (см. Вознаграждение опытом в Главе 7: Награды "Руководства Ведущего"), зин-карла считается отдельным существом, и каждый из игровых персонажей, наносящих ему поражение, зарабатывают пункты опыта за это столкновение. Зин-карла имеет CR, равный таковому первоначального существа +1.

означает, что она навсегда считается аутсайдером, а не гуманоидом. Например, *зачарование персоны* не затрагивает ее, но на нее можно воздействовать заклинаниями типа *изгнания*.

Форма йохлол (Su): Однажды в день арахна может принимать форму йохлол, Большого черного чудовищного паука или облака вредного газа (как йохлол), как будто использованием заклинания *смена формы*. Она может менять форму среди этих форм или своей собственной формы сроком на 1 минуту на уровень заклинателя.

Покровитель (Auspician)

Некоторые полагают, что боги определяют успех или неудачу событий на Фазруне. Более капризные философы говорят о неуловимой силе, известной как удача, как о решающем факторе мультивселенной. Духовенства Тиморы и Бешабы, однако, предпочитают синтез этих вер, заявляя, что их божественные покровители управляют ходом удачи. Далее, они говорят, что смертные могут учиться сгибать удачу ради своей собственной выгоды или в ущерб своим врагам. Покровители, манипулирующие удачей, словно струнами потертой мандолины, придают правдоподобность их заявлениям. Хотя священные писания Бешабы и Тиморы широко обсуждают их, немногие за пределами этих религий знают, что покровители вообще существуют.

Большинство покровителей - последователи божества, признающего роль удачи, имея по крайней мере некоторое обучение одной из таких вер. Многие также имеют таланты как жулики, барды или колдуны. Бойцы редко допускают, что удача играет в бою большую роль, чем навыки, а большинство варваров гордятся скорее силой, чем удачей.

Покровители иногда сходятся с приключенческими бандами, если член партии, по их мнению, особенно удачлив. Однако, главным образом покровители ведут себя сдержанно. Покровители признают, что они имеют особое родство, даже если служат различным божествам, и они редко желают противостоять друг другу. Это говорит о том, что более чем несколько злодеев Фазруна видят в возможности убить покровителя знак божественного покровительства, и даже самый удачливый покровитель знает ценность собственной удачи для избежания опасности в целом.

Hit Die: d8

Требования

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

Мировоззрение: Любая хаотическое

Базовый бонус спасброска: Стойкость +5, Рефлексы +2

Умения: Увертливость, Великая Стойкость, Железная Воля, Молниеносные Рефлексы.

Домен: Удача.

Специально: Должен принять редкий яд, называемый кровью Тич (предполагают, что в него примешивается кровь, взятая из оболочки богини Тич после того, как она раскололась на Тимору и Бешабу). Этот яд (DC спасброска Стойкости 11, 2d6 Телосложение, 1d6 Телосложение + 1d6 Сила) управляется другим покровителем, и персонаж не может пытаться сорвать его эффекты магией (типа заклинаний или изделий, дающих бонусы спасбросков, увеличивающих Телосложение или задерживающих или нейтрализующих яд), хотя он может использовать предоставленную силу домена Удачи, чтобы перебросить один из своих спасбросков. Если он выживает, то может продвигаться в престиж-классе. Даже если он умирает и возвращается к жизни, он все равно может стать покровителем, поскольку неудача - своего рода удача.

Навыки класса

Навыки класса покровителя (и ключевая способность для каждого навыка) - Баланс (Ловкость), Блеф (Харизма), Концентрация (Телосложение), Поломка Устройства (Интеллект), Искусство Побег (Ловкость), Слушание (Мудрость), Поиск (Интеллект), Чувство Мотива (Мудрость), Колдовство (Интеллект), Обнаружение (Мудрость), Плавание (Сила) и Кувырок (Ловкость). См. Главу 4 "Руководства Игрока" для описаний навыков.

Пункты навыка на каждом уровне: 2 + модификатор Интеллекта.



ТАБЛИЦА 4-2: ПОКРОВИТЕЛЬ

Уровень класса	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специально	Заклинания в день
1-й	+0	+2	+0	+2	Домен Судьбы, удачливый удар (+20)	+1 уровень существующего класса
2-й	+1	+3	+0	+3	<i>Проклятие Тич</i> 1/день	+1 уровень существующего класса
3-й	+2	+3	+1	+3	Непостоянный перст судьбы	+1 уровень существующего класса
4-й	+3	+4	+1	+4	Вливание удачи	+1 уровень существующего класса
5-й	+3	+4	+1	+4	Удачливый удар (+25)	+1 уровень существующего класса
6-й	+4	+5	+2	+5	<i>Проклятие Тич</i> 2/день	+1 уровень существующего класса
7-й	+5	+5	+2	+5	Метка удачи	+1 уровень существующего класса
8-й	+6	+6	+2	+6	Постоянное вливание	+1 уровень существующего класса
9-й	+6	+6	+3	+6	Удачливый удар (+30)	+1 уровень существующего класса
10-й	+7	+7	+3	+7	Удача богов	+1 уровень существующего класса

Особенности класса

Следующее - особенности класса престиж-класса покровителя.

Мастерство оружия и доспехов: Покровитель не получает никакого мастерства с оружием или доспехами.

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

Каждое утро покровитель молится силе удачи, не нацеливаясь ни на какое специфическое божество (хотя он все же молится и своему покровителю).

Домен Судьбы (Su): Покровители получают доступ к домену Судьбы, включая предоставленную силу. Если персонаж уже имеет домен, эффекты не складываются.

Удачливый удар (Ex): Однажды в день, как свободное действие, покровитель может призывать свою связь с силами удачи и предоставлять себе один необычно удачливый бросок атаки. Решение об этом должно быть сделано перед самым броском. Атака получает +20 бонус удачи. На 5-м уровне бонус увеличивается до +25. На 9-м уровне покровитель получает +30 бонус на свой ежедневный удачливый удар.

Проклятие Тич (Sp): Однажды в день покровитель 2-го уровня или выше может накладывать *проклятие Тич* на отдельную цель в пределах близкого расстояния (25 фт + 5 фт/уровень). Цель получает спасбросок Воли (DC 10 + 1/2 уровня класса + бонус Мудрости), чтобы отменить эффекты. Если он проваливается, удача отворачивается от нее - она становится неуклюжей, забывчивой и менее эффективной, чем обычно. Это эффект заклинания *дарение проклятия*, за исключением того, что его продолжительность - 1 минута/уровень класса. На 6-м уровне эту способность можно использовать дважды в день.

Непостоянный перст судьбы (Ex): При достижении 3-го уровня покровитель получает экстраординарную способность затрагивать удачу других. Однажды в день он может перебросить один бросок, только что сделанный другим существом - другом или врагом. Это существо должно сделать перебросок, даже если он будет хуже, чем первоначальный бросок.

Непостоянный перст судьбы занимает место вне нормального порядка инициативы, но покровитель не может использовать его, если он захвачен врасплох. Она должен быть способен видеть, что получатель использует эту способность.

Обратите внимание: Покровитель должен объявить переброску прежде, чем применятся результаты рассматриваемого броска; иначе он должен ждать другой возможности. Он не посвящается автоматически в броски других, особенно врагов, но обычно легко сообщить, когда существо делает спасбросок или поражает цель. Игрок покровителя должен уведомить ДМа до броска противника, заявляя о своем намерении использовать эту способность немедленно, если результат кажется нежелательным.

Вливание удачи (Ex): Ко времени достижения им 4-го уровня понимание покровителем запутанности судьбы становится настолько сильным, что он может изворачивать удачу и судьбу, чтобы получить ее уверенные способности. Каждое утро, готовя заклинания, покровитель выбирает одну из следующих способностей, который продолжается 24 часа, или пока покровитель снова не будет готовить заклинания.

- +1 бонус удачи на броски рукопашной атаки
- +1 бонус удачи на броски дальнобойной атаки
- +4 бонус удачи на инициативу
- +2 бонус удачи на спасброски Стойкости
- +2 бонус удачи на спасброски Рефлексов

- +2 бонус удачи на спасброски Воли
- +2 бонус удачи на DC спасброска для заклинаний покровителя
- +2 бонус удачи к АС
- +2 бонус удачи по проверкам навыков

Метка удачи (Su): Однажды в день покровитель 7-го уровня или выше может "предоставлять" часть своей удачи союзнику, выводя символ на тыльной стороне правой руки или придатка компаньона. Делая это, он дает своему союзнику одну из способностей своей силы вливания удачи. Он не может давать своему союзнику ту же самую способность, которую он выбрала в течение дня, и при этом он не может давать своему союзнику ту же самую способность, которая является его силой постоянного вливания (см. ниже).

Сразу после выведения метки зеркальное изображение его появляется на левой руке или придатке покровителя, предоставляя ему штраф, в точности отражающий бонус союзника. Например, если Мелейн предоставит своему компаньону +4 бонус удачи на инициативу, он возьмет -4 штраф на инициативу. Если одна из двух меток удачи рассеяна или подавлена (например, *антимагическим полем*), другая разрушается таким же образом. Никакое существо не может получать выгоду более чем от одной метки удачи одновременно.

Постоянное вливание (Ex): После достижения 8-го уровня покровитель может выбирать один из эффектов вливания удачи в качестве постоянного экстраординарного аспекта своего персонажа.

Удача богов (Ex): На 10-м уровне покровитель получает почти что благочестивую силу автоматически преуспеть в одном спасброске в день, независимо от связанного класса трудности. Автоматический успех должен быть объявлен прежде, чем сделан данный спасбросок, устраняя потребность делать спасбросок вообще.

Проводник рока (Doomguide)

В мире, заполненном мудрыми аутсайдерами и магическим предсказанием, есть немного вопросов о том, что случается с душой после смерти. Возможно, это удивительно, но это знание не особенно успокаивает страхи народа Фазруна, остающегося в ужасе из-за того, что некий демон может захватить их дух, пока он проходит План Фугу. Что еще хуже, многие боятся, что их тела будут выкопаны и оживлены низкосортными заклинателями, которые кажутся достаточно обычными начиная с падения Миркула в течение Времени Неприятностей.

Те, кто волнуются о жизни после смерти, обращаются к проводникам рока Келемвора, элитному ордену колдующих воинов на службе Судье Проклятых, отвечающим их страхи обещаниями безболезненного перехода и справедливого суда в загробной жизни. Не управляя потребностями тех, кто собирается умирать, проводники рока останавливают распространение некромантии, чистят Фазрун от инфекции нежизни осторожным применением веры, заклинаний и клинков. И как сострадательные предприниматели, и как энергичные противники нежити, проводники рока представляют собой ту самую двойственность, которая определяет смерть в Царствах. Проводники рока приходят исключительно из рядов духовенства Келемвора.

Церковь изобилует клериками, твердо придерживающимися одной стороны уравнения смерти над другой. На одной стороне - те, кто предпочитают сопровождать больных и умирающих в иной мир мирными добрыми словами и

успокаивающими заклинаниями. Контрастирующая философия осуществляется теми, кто рьяно бьет своими булавами по грудным клеткам оживленных скелетов и занимает место у смертного одра лишь при необходимости, при редких скучных перерывах между великими битвами против противников-нежити. Проводник рока должен балансировать между этими двумя крайностями. Далее, проводники рока служат церкви менее очевидными способами, часто действуя как курьеры от одного храма к другому. Редко связанные с определенным храмом, проводники рока путешествуют по миру, распространяя слово Келемвора и уроки мирной, красивой загробной жизни по всему Фазруну.

Хотя все проводники рока - в некоторой степени клерики Келемвора, некоторые тренируются как бойцы, чтобы лучше уничтожать нежить, некоторые - как волшебники или колдуны, старающиеся подорвать некромантию с магической стороны этой проблемы. Немногие из жуликов или монахов становятся проводниками рока, и религия и мировоззрение не дают становиться проводниками рока варварам, бардам, друидам, паладинам или рейнджерам.

Проводники рока часто возглавляют банды авантюристов, чтобы вычистить анклавы нежити или покарать особенно мощного или мерзкого некроманта. Иногда они исполняют обязанности на важных похоронах или обеспечивают восстанавливающую жизнь магию тем, кто послужили церкви в прошлом и должны сделать в этом мире что-то важное. Их склонность к путешествиям делает столкновение с проводником рока в диких местах почти столь же вероятным, как столкновение с одним из них в городской среде.

Hit Die: d6



Требования

Чтобы квалифицироваться, чтобы стать проводником рока, персонаж должен выполнять все следующие критерии.

Мировоззрение: Законно нейтральное

Базовый бонус спасброска: Воля +4

Навыки: Дипломатия 5 разрядов, Знание (планы) 5 разрядов.

Умения: Дополнительное Изгнание, Великая Стойкость.

Заклинания: Способность читать *говорить с мертвым* как божественное заклинание

Покровитель: Келемвор.

Специально: Персонаж должен был уничтожить нежить по крайней мере 5 HD, используя оружие, заклинания или позитивную энергию. Ему не обязательно делать это в одиночку. Персонаж должен быть опытен с полукоротым мечом.

Навыки класса

Навыки класса проводника рока (и ключевая способность для каждого навыка) - Концентрация (Телосложение), Ремесло (Интеллект), Дипломатия (Харизма), Излечение (Мудрость), Знание (тайны) (Интеллект), знание (религия) (Интеллект), Знание (природа) (Интеллект), Знание (планы) (Интеллект), Профессия (Мудрость), Наблюдение (Интеллект) и Колдовство (Интеллект) См. Главу 4 "Руководства Игрока" для описаний навыков.

Пункты навыка на каждом уровне: 2 + модификатор Интеллекта.

ТАБЛИЦА 4-3: ПРОВОДНИК РОКА

Уровень класса	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специально	Заклинания в день
1-й	+0	+2	+0	+2	Благо Келемвора, обряд принятия	+1 уровень божественного колдовского класса
2-й	+1	+3	+0	+3	Общение с мертвым	+1 уровень божественного колдовского класса
3-й	+2	+3	+1	+3	Бонусное умение	+1 уровень божественного колдовского класса
4-й	+3	+4	+1	+4	Бонус спасброска	+1 уровень божественного колдовского класса
5-й	+3	+4	+1	+4	Связь <i>Фатального Касания</i> (касание призрака)	+1 уровень божественного колдовского класса
6-й	+4	+5	+2	+5	Бонусное умение	+1 уровень божественного колдовского класса
7-й	+5	+5	+2	+5	Связь <i>Фатального Касания</i> (губитель нежити)	+1 уровень божественного колдовского класса
8-й	+6	+6	+2	+6	Бонус спасброска, <i>эфирное очищение</i>	+1 уровень божественного колдовского класса
9-й	+6	+6	+3	+6	Связь <i>Фатального Касания</i> (разрушение)	+1 уровень божественного колдовского класса
10-й	+7	+7	+3	+7	Бонусное умение, покровительство Келемвора	+1 уровень божественного колдовского класса

Особенности класса

Следующее - особенности класса престиж-класса проводника рока.

Мастерство оружия и доспехов: Проводник рока не получает никакого мастерства с оружием или доспехами.

Заклинания в день: На каждом уровне проводника рока персонаж получает новые заклинания в день, как будто он также получил уровень в божественном колдовском классе, к которому он принадлежал перед добавлением уровней престиж-класса. Он не получает, однако, никакой другой выгоды, которую получил бы персонаж того класса (типа улучшенного шанса изгнания нежити; однако, см. способность Благо Келемвора, ниже). Если персонаж имел более одного божественного колдовского класса перед тем, как стать проводником рока, игрок должен решить, к которому классу добавлять каждый уровень проводника с целью определения заклинаний в день и известных заклинаний.

Благо Келемвора: С покровительством Лорда Мертвых проводник рока добавляет свой уровень проводника рока к уровням клерика для целей изгнания или уничтожения нежити, и для начальной проверки изгнания, и для броска урона изгнания.

Обряд принятия (Su): Как стандартное действие, проводник рока может касаться трупа, чтобы защитить его от тех, кто будет стремиться оживить его. Мертвое существо, для которого выполнен ритуал, не может быть оживлено никаким способом, кроме прямого вмешательства божества. Проводник рока может исполнять обряд принятия на одно существо на уровень проводника рока в день. Трупы существ с четырьмя или более Hit Dice больше, чем у проводника рока, иммунны к ритуалу.

Общение с мертвым (Ex): Начиная со 2-го уровня изучение процесса смерти проводником рока предоставляет ему хитрость и понимание для извлечения дополнительной информации от трупов при использовании заклинания *говорить с мертвым*. Вместо обычного вопроса на два уровня заклинателя проводник рока может задавать один вопрос на уровень заклинателя.

Бонусное умение: На 3-м, 6-м и 10-м уровнях проводник рока может выбирать бонусное умение из следующего списка: Божественная Мсть, Усиленное Изгнание, Дополнительное Изгнание, Увеличенное Изгнание и Ускоренное Изгнание.

Бонус спасброска (Ex): На 4-м уровне, проводник рока получает +4 бонус на спасброски против смертельных эффектов и для преодоления отрицательного уровня. После достижения 8-го уровня проводник рока всегда делает спасбросок для преодоления отрицательного уровня.

Связь Фатального Касания (Su): Преданность проводника рока Келемвору и посвящение его учению Лорда Хрустального Шпиля помогли ему установить уверенные сверхъестественные связи с *Фатальным Касанием*, мощным полоторным мечом Келемвора. Эти связи проявляются в форме бледно-зеленого нимба вокруг оружия, представляющего проводнику рока способность увеличить силу оружия, которыми он владеет.

Способность продолжается 1 раунд на каждое использование и может быть призвана как свободное действие количество раз в день, равное бонусу Харизмы проводника рока (минимум один). Проводник рока должен решить использование способности перед атакой, и если атака промахивается, то использование тратится впустую.

На 5-м уровне связь предоставляет оружию свойство *касания призрака*. На 7-м уровне оружие, которым владеет проводник рока, получают свойства *касания призрака* и *губитель нежити*. На 9-м уровне оружием, получает свойства *касание призрака*, *губитель нежити* и *разрушение*, даже если это не крошечное оружие. Нормальные способности оружия все еще применяются.

Эфирное очищение (Sp) На 8-м уровне однажды в день проводник рока может окружить себя сферой силы с радиусом 5 футов на уровень класса, которая вынуждает всех эфирных существ в области проявиться или непосредственно сдвинуться на Материальный План, смотря что соответствует. Например, это вынуждает привидений проявляться, а эфирных воришек или существ, использующих заклинание *эфирная прогулка*, сдвинуться на Материальный План. Такие существа могут делать попытку спасброска Воли (DC 10 + 1/2 уровня класса проводника рока + бонус Мудрости проводника рока), чтобы сопротивляться этому эффекту. Те, кто терпят неудачу, страдают от вышеупомянутых эффектов и предотвращаются от возвращения на Эфирный План в течение 1 минуты на уровень класса.

Покровительство Келемвора (Su): На 10-м уровне проводник рока получает полный иммунитет к иссушению энергии и смертельным эффектам. Кроме того, союзники в пределах 10 футов от него получают +4 бонус на спасброски против смертельных эффектов и на спасброски для преодоления отрицательного уровня.

Владыка ужаса (Dreadmaster)

Владыки ужаса - высшие тираны. Они стремятся править абсолютно (конечно, наряду с самим Бэйном), предпочтительно через террор и доминирование. Они прививают страх перед Бэйном всем, но особенно тем, кто хотя бы вслух не соглашается с превосходством их божество.

Владыки ужаса обычно накапливают последователей и строят подобные организациям церкви или общества или политические органы типа королевств, наций или городов-государств, которыми они могут управлять железным кулаком.

Они хотят знать все, что происходит, наблюдая за каждой деталью с тем, что они считают безжалостной точностью, а другие - одержимой потребностью управлять. Они любят накапливать изделия, увеличивающие их личность для командования другими, их физическую силу - для лучшего удара по слабым, или их мудрость или ментальные способности - чтобы лучше подготовить гибель их врагов. Владыки ужаса всегда имеют много врагов (реальных или предполагаемых).

Владыками ужаса чаще всего становятся клерики, хотя волшебники, колдуны, монахи со страстной преданностью Бэйну или диктатуре тоже иногда выбирают этот путь. Жулики, бойцы и рейнджеры становятся владыками ужаса реже, хотя часто они являются частью свиты владыки ужаса.

Hit Die: d8

Требования

Чтобы квалифицироваться, чтобы стать владыкой ужаса, персонаж должен выполнять все следующие критерии.

Мировоззрение: Законно злое

Базовый бонус атаки: +4.

Навыки: Запугивание 5 разрядов, Чувство Мотива 4 разряда.

Умения: Лидерство, Фокус Навыка (Запугивание), Фокус Заклинания (Зачарование).

Заклинания: Способность читать божественные заклинания 3-го уровня. Клерики, становящиеся владыками ужаса, должны иметь доступ или домену Тирании или Ненависти.

Покровитель: Бэйн

Специально: Когорта по крайней мере 6-го уровня



Навыки класса

Навыки класса владыки ужаса (и ключевая способность для каждого навыка): Блеф (Харизма), Концентрация (Телосложение), Ремесло (Интеллект), Дипломатия (Харизма), Сбор Информации (Харизма), Запугивание (Харизма), Знание (тайны) (Интеллект), Знание (география) (Интеллект), Знание (история) (Интеллект), Знание (местное) (Интеллект), Знание (знать и королевская семья) (Интеллект), Знание (религия) (Интеллект), Профессия (Мудрость), Поездка (Ловкость), Наблюдение (Интеллект, исключительный навык), Чувство Мотива (Мудрость), Говорить на Языке и Колдовство (Интеллект) См. Главу 4 "Руководства Игрока" для описаний навыков.

Пункты навыка на каждом уровне: 2 + модификатор Интеллекта.

ТАБЛИЦА 4-5: ВЛАДЫКА УЖАСА

Уровень класса	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специально	Заклинания в день
1-й	+0	+1	+0	+2	Доминирующая аура 20 футов	+1 уровень существующего класса
2-й	+1	+2	+0	+2	Коварное понимание	+1 уровень существующего класса
3-й	+2	+3	+1	+3	Доминирующая аура 30 футов	+1 уровень существующего класса
4-й	+3	+4	+1	+4	Изготовление палочки	+1 уровень существующего класса
5-й	+3	+4	+1	+4	Доминирующая аура 40 футов	+1 уровень существующего класса
6-й	+4	+5	+2	+5	Увеличенное лидерство +2	+1 уровень существующего класса
7-й	+5	+5	+2	+5	Доминирующая аура 50 футов	+1 уровень существующего класса
8-й	+6	+6	+2	+6	Увеличенное лидерство +4, фанатичная лояльность	+1 уровень существующего класса
9-й	+6	+6	+3	+6	Доминирующая аура 60 футов, специальная когорта	+1 уровень существующего класса
10-й	+7	+7	+3	+7	Увеличенное лидерство +6, вторая специальная когорта	+1 уровень существующего класса

Особенности класса

Следующее - особенности престиж-класса владыки ужаса.

Мастерство оружия и доспехов: Владыка ужаса не получает никакого мастерства с оружием или доспехами.

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

Доминирующая аура (Su): Владыка ужаса иммунен к страху (магическому или иному). Враги в пределах 20 футов от владыки ужаса переносят -4 штраф морали на спасброски против эффектов страха. Радиус этой ауры увеличивается на 3-м, 5-м, 7-м и 9-м уровнях.

Коварное понимание (Ex): Владыка ужаса имеет ловкость к выведыванию того, что собой представляют другие, чтобы более эффективно управлять ими. Начиная со 2-го уровня владыки ужаса получают +2 бонус обстоятельств на проверки Сбор Информации и Чувства Мотива.

Изготовление палочки (Ex): Владыки ужаса обнаруживают близость к магическим палочкам, видя в них расширение символики божественного скипетра правления, также отмеченное в одобренном оружии Бэйна, шестопере. Начиная с 4-го уровня, когда владыка ужаса делает палочку, DC для спасбросков против сил сделанных им палочки - на два выше, чем если бы изготовителем палочки был бы не владыка ужаса сопоставимого уровня. Они особенно любят делать палочки *правления, обнаружения врага и лордской мощи*.

Увеличенное лидерство (Ex): Начиная с 6-го уровня, владыка ужаса получает +2 бонус к своему показателю Лидерства. Он увеличивается до +4 на 8-м уровне и до +6 на 10-м уровне. (Он все же не может привлекать когорту больше, чем его уровень персонажа). С 6-го по 10-й уровень владыка ужаса не переносит -2 совокупный штраф Лидерства за смерть когорты для одной когорты на каждый уровень владыки ужаса сверх 5-го (до общего количества в пять когорт на 10-м уровне). Владыки ужаса 10-го уровня не переносят нормального общего -2 штрафа Лидерства за жестокость.

Фанатичная лояльность (Su): Последователи и когорты владыки ужаса становятся фанатично лояльными ему, лишь сам Бэйн вдохновляет в них большую лояльность. Они не задумываются об угрожающих жизни действиях, которые обычно лежали бы вне за пределами моральных раскаяний или нормального поведения, если владыка ужаса просит, чтобы они исполнили такие действия. Заклинания, которые владыка ужаса накладывает на свои когорты, которые обычно предоставляют спасбросок или бонус спасброска, если субъекта просят предпринять угрожающие жизни действия или действия вопреки его природе, не делают этого, когда субъект фанатично лоялен владыке ужаса. Владыка ужаса получает эту способность на 8-м уровне.

Специальная когорта: Владыка ужаса привлекает специальную когорту (см. Главу 2 "Руководства Ведущего") в дополнение к любой уже полученной когорте. Если лидер теряет эту специальную когорту, он может вообще заменить ее в соответствии со своим текущим показателем Лидерства. Эта замена требует времени (1d4 месяцев). На 10-м уровне владыка ужаса привлекает вторую специальную когорту в дополнение к любой когорте или специальным когортам, уже полученным. Из-за законного характера Бэйна специальные когорты, имеющие взаимно недружелюбные типы, мировоззрения или природу, не приходят к одному и тому же владыке ужаса. Используйте Таблицу примеров специальных когорты владыки ужаса, чтобы выбрать специальные когорты, полученные через эту способность.

ТАБЛИЦА 4-4: ПРИМЕР СПЕЦИАЛЬНЫХ КОГОРТ ВЛАДЫКИ УЖАСА

Существо	Мировоззрение	Эквивалент уровня
Допплыгангер	Нейтральное	6-й
Ужас в шлеме *	Нейтральное	13-й
Гоугер (бехолдероподобный) *	Нейтрально злое	14-й
Смертельный поцелуй (бехолдероподобный) *	Нейтрально злое	16-й
Страж-губитель *	Законно злое	5-й
Мертвый губитель *	Законно злое	6-й
Адский пес	Законно злое	6-й
Имп	Законно злое	7-й
Дисплейсер	Законно злое	7-й
Бейнлар *	Законно злое	10-й

* Можно найти в "Резюме Монстров: Монстры Фаэруна"

Хранитель двеомеров (Dweomerkeeper)

Леди Тайн - само Плетение, трубопровод, позволяющий смертным заклинателям использовать сырую силу, которая является магией, и она поощряет всех существ исследовать ее тайны. Хранители двеомеров - пастыри Мистры, охраняющие Плетение от угроз его целостности. Также они - квалифицированные практикующие Искусство, стремящиеся исследовать магическую теорию и создавать новые заклинания и магические изделия.

Большинство хранителей двеомеров - клерики/волшебники или клерики/колдуны, хотя встречаются и другие комбинации классов, особенно включающие волшебника-специалиста, барда и рейнджера.

Хранителей двеомеров можно найти по всему Фаэруну. Некоторые живут в одиноких, изолированных башнях, целиком поглощенные своими магическими изучениями. Другие живут в огромных городах, где собирают и делятся всем спектром магии (охотно или нет).

Hit Die: d4



Требования

Чтобы квалифицироваться, чтобы стать хранителем двеомеров, персонаж должен выполнять следующие критерии.

Раса: Человек.

Навыки: Знание (тайны) 8 разрядов, Колдовство 8 разрядов.

Умения: Любое умение создания предмета, любое метамагическое умение и Мастерство Экзотического Оружия (сюрикен), плюс одно из следующих метамагических умений: Задержка Заклинания, Постоянное Заклинание или Парное Заклинание.

Заклинания: Способность читать тайные и божественные заклинания 2-го уровня. Способность читать *рассеивание магии*.

Домен: Магия или Заклинание

Покровитель: Мистра

Специально: Персонаж должен был создать по крайней мере одно магическое изделие, неважно - постоянного характера или нет. Персонаж не может иметь умение Магии Теневого Плетения.

Навыки класса

Навыки класса хранителя двеомеров (и ключевая способность для каждого навыка) - Алхимия (Интеллект), Концентрация (Телосложение), Ремесло (Интеллект), Дипломатия (Харизма), Излечение (Мудрость), Знание (любой) (Интеллект), Профессия (Мудрость), Наблюдение (Интеллект) и Колдовство (Интеллект), См. Главу 4 "Руководства Игрока" для описаний навыков.

Пункты навыка на каждом уровне: 2 + модификатор Интеллекта.

ТАБЛИЦА 4-6: ХРАНИТЕЛЬ ДВЕОМЕРОВ

Уровень класса	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специально	Заклинания в день
1-й	+0	+0	+0	+2	Бонусное умение, фокус Плетения	+1 уровень существующего класса
2-й	+1	+0	+0	+3	Темновидение, <i>магическая аура Нистула</i>	+1 уровень существующего класса
3-й	+1	+1	+1	+3	-	+1 уровень существующего класса
4-й	+2	+1	+1	+4	Мантия заклинаний	+1 уровень существующего класса
5-й	+2	+1	+1	+4	Бонусное умение	+1 уровень существующего класса
6-й	+3	+2	+2	+5	Мантия заклинаний	+1 уровень существующего класса
7-й	+3	+2	+2	+5	-	+1 уровень существующего класса
8-й	+4	+2	+2	+6	Мантия заклинаний	+1 уровень существующего класса
9-й	+4	+3	+3	+6	Бонусное умение	+1 уровень существующего класса
10-й	+5	+3	+3	+7	Плащ мистерий	+1 уровень существующего класса

Особенности класса

Следующее - особенности класса престиж-класса хранителя двеомеров.

Мастерство оружия и доспехов: Хранитель двеомеров не получает никакого мастерства с оружием или доспехами.

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

Бонусное умение: На обозначенных уровнях хранители двеомеров могут брать бонусное умение, выбираемое из следующего списка: любое умение создания предмета, любое метамагическое умение, Боевое Колдовство, Врожденное Заклинание, Великий Фокус Заклинания, Великое Проникновение Заклинания, Улучшенный Фамильяр, Магический Ремесленник, Фокус Навыка (Знание [тайны]), Фокус Навыка (Колдовство), Фокус Заклинания, Мастерство Заклинания, Проникновение Заклинания или Фокус Оружия (луч, ракета энергии или заклинание касанием). Хранитель двеомеров должен выполнять все предпосылки для выбранного умения.

Фокус Плетения: После принятия этого престиж-класса хранителям двеомеров навсегда запрещено принять умения Магии Теневого Плетения. Даже если персонаж хочет отказаться от Леди Тайн в пользу ее темного конкурента Шар, он настолько настроен на Плетение, что никогда не сможет полностью отказаться от его связей.

Кроме того, хранители двеомеров получают +5 бонус по проверкам уровня заклинателя, чтобы читать свои заклинания как обычно в пределах зоны дикой магии.

Темновидение (Ex) На 2-м уровне хранитель двеомеров получает темновидение (дальность 60 футов), если он еще не имеет его, чтобы лучше чувствовать предательство и ложь Шар, воплощенные Теневым Плетением.

Магическая аура Нистула (Sp): На 2-м уровне хранитель двеомеров может читать *магическую ауру Нистула* (часто называемую *устойчивым касанием Мистры*) однажды в день.

Мантия заклинаний (Su): На 4-ом уровне хранитель двеомеров начинает создавать персональную мантию тайных и/или божественных заклинаний. Он выбирает одно тайное или божественное заклинание, которое он может читать, и после этого может конвертировать подготовленные заклинания типа этого заклинания (тайные или божественные) уровня этого заклинания или выше в это заклинание, также, как добрый клерик спонтанно читает подготовленные заклинания как заклинания *лечения*. Эта способность подобна умению Подпись Заклинания, за исключением того, что хранителю двеомеров не требуется иметь мастерство заклинания с Мастерством Заклинания. Каждый раз, когда получена эта способность, хранитель двеомеров выбирает новое заклинание для своей мантии.

Плащ мистерий (Su): На 10-м уровне хранитель двеомеров оборачивается в мантию вечнотекущей магии. Все метамагические умения, которые он в настоящее время знает или выучит в будущем, легче использовать, увеличение уровня, определенное умением, уменьшается на 1. Модификатор ячейки метамагического заклинания не может быть уменьшен ниже чем +1 к уровню заклинания, только если его модификатор уровня уже не +0. Например, ускоренный *огненный шар* использует ячейку всего лишь 6-го уровня (+3 уровня) вместо ячейки 7-го уровня (+4 уровня), но тихий *огненный шар* все еще использует ячейку 4-го уровня (+1 уровень). Повышение Заклинания не затрагивается.

Элементный архон (Elemental archon)

Спросите у последователя Коссута, которая из четырех стихий главнее, и он сообщит, Вам что огонь сжигает все на своем пути. Акадиане посмеются над такой претензией, заявляя, что огню требуется ветер, чтобы он распространялся, и воздух, чтобы гореть вообще. Приверженцы Истишиа отклонят оба заявления, указывая, что вода гасит огонь и, раззадоренная ветром, становится мощной разрушительной силой. Сотрясаясь от грубого смеха, священники Грумбара похвалятся, что земля может раскрыться в любой момент, поглотив все в душную пропасть, из которой нет спасения никому. У этого старого спора нет решения, и его не было начиная с рассвета времен. Однако, конфликт стихий друг против друга пронял некоторых индивидуумов настолько глубоко, что они стали полагать себя проявлениями соих избранных стихий - служителями мощных, незаботливых стихийных сил, желая раз и навсегда склонить баланс в пользу своих выбранных стихий.



После достижения этого класса каждый элементный архон выбирает одну из четырех стихий (воздух, земля, огонь или вода) и впредь посвящает свою жизнь доказательству того, что эта стихия является самой важной в мультивселенной, а все остальные подвластны ей (как только стихия выбрана, она не может быть изменена). Такие чемпионы стихий часто выглядят невыносимо высокомерными, и достаточно небольшого аргумента, чтобы вызвать у них поток целеустремленных доказательств. Встреча двух элементных архонов обычно ведет к претенциозным демонстрациям колдовства, призыванию элементалов и полному разрушению, при этом "победитель" видит в своей победе как моральную победу в нестареющем философском соревновании. Когда они не сражаются друг с другом, элементные архоны помогают церквям, посвященной их стихиям, типа таковых Акади, Грумбара, Истишиа и Коссута. Элементные архоны в общем не являются частью иерархий этих церквей, но почти все представители духовенства рассматривают их как важных пророков, достойных уважения и восхищения. Путешествующие архоны продвигают в народе идею господства своих выбранных стихий, и в общем большинство считает их несколько безумными.

Большинство элементных архонов приходит из рядов клериков, обычно поклоняющихся одному из элементных лордов. Некоторые друиды с искаженным представлением о балансе в природе также становятся элементными архонами, при том что большинства друидов полагает, что само существование основано на равном балансе всех четырех стихий, что делает элементных архонов в пределах большинства друидских кругов изгоями. Иногда элементными архонами становятся рейнджеры, но чаще всего это происходит после столкновения с мощным элементалом

или выживанием в некоем почти смертельном испытании, связанном с одной из стихий. Дженази, кровь которых бурлит стихийной сущностью, часто становятся элементными архонами и считаются их товарищами самыми благословляемыми среди и так уже идеальной конгрегации.

Элементные архоны никогда не связываются с архонами других стихий. Они желают работать только среди таковых своего собственного вида и с теми, кто не выражает превосходства других стихий, но часто элементный архон - одиночка, никогда полностью не понятый другими. Часто они основывают убежища в местах, кипящих силой их выбранной стихии, типа активного вулкана, подводного грота, скалистой пустыни или продуваемого ветрами утеса.

Hit Die: d8

Требования

Чтобы квалифицироваться, чтобы стать элементным архоном, персонаж должен выполнять все следующие критерии.

Мировоззрение: Любое нейтральное

Навыки: Знание (природа) 8 разрядов, Говорить на Языке (см. Специально).

Заклинания: Способность читать *защиту от элементалов* как божественное заклинание

Покровитель: Акади, Грумбар, Истишиа или Коссут.

Специально: Должен говорить на языке, связанном с его выбранной стихией (воздух - Ауран, Земля - Терран, огонь - Игнан, вода - Акван)

Навыки класса

Навыки класса элементного архона (и ключевая способность для каждого навыка) - Сочувствие Животным (Харизма), Концентрация (Телосложение), Приручение Животного (Харизма), Излечение (Мудрость), Чувство Направления (Мудрость), Знание (природа) (Интеллект), Знание (планы) (Интеллект), Наблюдение (Интеллект), Колдовство (Интеллект), Плавание (Сила) и Знания Дикой Местности (Мудрость), См. Главу 4 "Руководства Игрока" для описаний навыков.

Пункты навыка на каждом уровне: 2 + модификатор Интеллекта.

ТАБЛИЦА 4-7: ЭЛЕМЕНТНЫЙ АРХОН

Уровень класса	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специально	Заклинания в день
1-й	+0	+2	+0	+2	Подчиненный мефит	+1 уровень существующего класса
2-й	+1	+3	+0	+3	Сила высокомерия	+1 уровень существующего класса
3-й	+2	+3	+1	+3	Элементная упругость 10	-
4-й	+3	+4	+1	+4	Элементная близость	+ 1 уровень существующего класса
5-й	+3	+4	+1	+4	-	+1 уровень существующего класса
5-й	+4	+5	+2	+5	Элементная упругость 20	-
7-й	+5	+5	+2	+5	Элементная экспертиза	+1 уровень существующего класса
8-й	+6	+6	+2	+6	-	+1 уровень существующего класса
9-й	+6	+6	+3	+6	Элементная упругость 30	-
10-й	+7	+7	+3	+7	Элементное превосходство	+1 уровень существующего класса

Особенности класса

Следующее - особенности класса престиж-класса элементного архона.

Мастерство оружия и доспехов: Элементный архон не получает никакого мастерства с оружием или доспехами.

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

Сила высокомерия: Вера элементного архона в превосходство его выбранной стихии столь сильна, что его атаки наносят больший урон служителям его ее врагов. На 2-м уровне элементный архон получает +2 бонус компетентности на любые броски атаки против существ с подтипом, противостоящим его выбранной стихии (воздух - земля; земля - воздух; огонь - вода; вода - огонь). При успешной атаке он наносит +2d6 пунктов урона из-за своей экспертизы в бою против этих существ.

Элементная упругость (Su): На 3-м уровне элементный архон получает сопротивление 10 против типа энергии, основанной на его выбранной стихии. Архоны, посвященные воздуху, получают сопротивление атакам электричеством. Посвященные земле - сопротивлению кислотным атакам. Огненные архоны получают сопротивление огненным атакам, и водные архоны получают сопротивление холоду. На 6-м уровне сопротивление повышается до 20. На 9-м уровне архон получает сопротивление 30 против связанного с ним типа энергии.

Элементная близость (Ex): Элементный архон получает +1 бонус уровня заклинателя ко всем заклинаниям с описателем его выбранной стихии. Если она уже имеет бонус к уровню заклинателя от наличия соответствующего домена стихии, эти способности складываются.

Элементная экспертиза (Ex): Элементный архон 7-го уровня или выше достигает своего рода равновесия со своей стихией, что дает ему крайнюю уверенность в боевых ситуациях. Консультируйтесь со списком, ниже, чтобы определить эффект, основанный на выбранной стихии персонажа.

Воздушная экспертиза: Воздушные архоны получают +1 бонус обстоятельств на броски атаки и урона против воздушных существ, когда сам архон в воздухе.

Земная экспертиза: Земные архоны получают +1 бонус обстоятельств на броски атаки и урона, если и он и его противник касаются земли.

Огненная экспертиза: Огненные архоны получают +1 бонус обстоятельств на броски атаки и урона, если и он и его противник находятся пределах 20 футов от открытого пламени (размером с факел или больше).

Водная экспертиза: Водные архоны получают +1 бонус обстоятельств на броски атаки и урона если, и он и его противник касаются воды.

Элементное превосходство: Через высшую посвященность своей выбранной стихии и долгой связи с элементами и Элементными Планами, элементный архон превышает свою смертную форму и становится элементом существом. Его тип изменяется на элементалу (с подтипом согласно его выбранной стихии), а тело изменяется в форму, более тесно связанную с его выбранной стихией. Хотя он сохраняет гуманоидный контур, который может походить на его прежнюю форму (хотя и заполненную потрескивающим огнем, циркулирующей водой, облачным воздухом или скалистой землей), он не имеет никакой заметной анатомии.

Элементный архон получает скорость и способы движения, атаки, специальные атаки и специальные качества Среднего элемента соответствующего типа, как отмечено в "Руководстве Монстров", за исключением того, что использует свои собственные показатели способностей, и DC спасброска против его элементной формы атаки, если она есть

(ураган, сжиганте или вихрь) - 20 + его модификатор Телосложения. Она может использовать оснащение как обычно, хотя огненные элементные архоны могут обращаться с деревянными или бумажными изделиями, не рискуя сжечь их.

Архон иммун к отравлению, сну, параличу и ошеломлению. Несмотря на свою гуманоидную форму, он имеет чувства на 360 градусов; он не подвержен критическим попаданиям или замыканию. Архон получает темновидение с дальностью 60 футов (если он уже имел лучшее темновидение, его прежняя способность сохраняется). Он - не призванный или вызванный элементал, так что третья функция заклинания *защита от зла* не затрагивает его. Если убит, архон не может быть поднят или воскрешен, хотя заклинания *желание* или *чудо* могут вернуть его к жизни.

Подчиненный мефит

По достижении или после достижения 1-го уровня элементный архон может призывать триаду мефитов, чтобы они действовали как его слуги (см. "Руководство Монстров" для основной статистики этих существ). Эти подхалимские существа могут использоваться как стражи, посыльные или даже боевые компаньоны (хотя по мере того, как архон становится мощнее, это становится менее хорошей идеей). Мефиты получают HD и специальные способности, основанные на уровне класса элементного архона. Подчиненные мефиты, призывающие дополнительных мефитов, приводят нормальных представителей своей разновидности (в противоположность усиленным мефитам-подчиненным).

Элементный архон может иметь до трех подчиненных мефитов одновременно. Если один из этих служителей умирает, он призывает другого через один день. Новый подчиненный мефит имеет все накопленные способности служителя элементного архона текущего уровня. Какой мефит, которого архон выбирает в качестве подчиненного, ограничен следующей таблицей. Архоны могут выбирать любую смесь доступных типов мефитов, как определено их выбранными стихиями.

ТАБЛИЦА 4-8: ВЫБОР ПОДЧИНЕННОГО МЕФИТА

Выбранная стихия	Доступные типы мефитов
Воздух	Воздух, Пыль, Лед
Земля	Земля, Соль
Огонь	Огонь, Магма, Пар
Воды	Ил, Вода

ТАБЛИЦА 4-9: ПОДЧИНЕННЫЙ МЕФИТ

Уровень элементного архона	Бонус HD	Естественный доспех	Регулировка Силы	Специально
1-2	-	-	-	Эмпатическая связь, улучшенное уклонение, доля спасбросков
3-5	+2	+2	+1	Подхалимское заискивание
6-8	+4	+4	+2	Улучшенная эмпатическая связь
9-10	+6	+6	+3	Рабская жертва

Уровень элементного архона: Количество уровней, которые персонаж имеет в престиж-классе элементного архона.

Бонус HD: Это дополнительный d8 Hit Dice, каждый из которых получает модификатор Телосложения как обычно. Дополнительные Hit Dice улучшают базовый бонус атаки подчиненного и его базовые бонусы спасбросков как обычно.

Естественный доспех: Это - бонус к естественному доспеху подчиненного.

Регулировка Силы: Добавьте это значение к показателю Силы подчиненного.

Эмпатическая связь (Su): Элементный архон имеет эмпатическую связь со своими подчиненными на расстоянии одной мили. Элементный архон не может видеть через глаза подчиненных, но каждый из подчиненных может связываться с архоном телепатически. Хотя мефиты, несомненно, смотрят на материальный мир сквозь искаженные зрачки, знания архона и опыты с его избранной стихией настолько полны, что недоразумения очень редки.

Из-за эмпатической связи между подчиненными и элементным архоном архон имеет такую же связь с местами или предметами, что и его подчиненные.

Улучшенное уклонение (Ex): Если подчиненный подвергнут атаке, обычно позволяющей спасбросок Рефлексов для половины урона, он не получает никакого урона при успешном спасброске и только половину урона при неудавшемся спасброске.

Доля спасбросков: Подчиненный использует свой собственный базовый спасбросок или таковой элементного архона, смотря что выше.

Подхалимское заискивание (Sp): Подчиненные опытных архонов довольны служить такие образцам совершенства, и они более чем счастливы сообщить своему владельцу о том, насколько они ценят сию привилегию. Однажды в день, как стандартное действие, подчиненный мефит может расхваливать достоинства своего владельца, давая архону +1 бонус морали на броски атаки, броски урона оружия, спасброски и проверки навыков. Если в подхалимском заискивании участвует более одного мефита в одном и том же раунде, эти бонусы складываются. Эффект продолжается 1 раунд на Hit Die мефита с самым высоким Hit Die, участвующего в заискивании. Если не заискивает отдельный подчиненный мефит, эффект продолжается 1 раунд на каждый Hit Die этого мефита.

Улучшенная эмпатическая связь (Su): Как способность эмпатической связи, выше, за исключением того, что диапазон расширен до 20 миль.

Рабская жертва (Su): Связь подчиненного мефита со своим владельцем настолько велика, что он желает жертвовать собой ради блага архона. Каждое утро в церемонии, занимающей 15 минут, архон и его мефиты усиливают свою неразрывную связь. В течение полного дня урон от отдельной атаки, поражающей на количество пунктов урона, которое привело бы архона ниже 0 очков жизни, вместо этого немедленно передается ближайшему подчиненному мефиту архона. Независимо от того, сколько урона передано, подчиненный всегда умирает от передачи, взрываясь в стихийной вспышке. Подчиненный

мефит должен находиться в пределах 100 футов от архона, чтобы передача сработала. Подчиненные мефиты понимают опасность, свойственную службе мощным элементным архонам, но видят в подобной смерти один из самых благородных путей окончания жизни. Если архон пожелает, он может пропустить утреннюю церемонию, и тогда его мефиты не могут быть пожертвованы этим способом.

Лесной владыка (Forest master)

Стражи древних диких мест и защитники древних деревьев, лесные владыки - живущие воплощения разумной природы. Они тенями идут по лесам и уничтожают то, что не нужно диким землям. Там, где друиды дорожат всеми аспектами природы - ветром и погодой, животными и растениями, лугами и горами - лесные владыки рассматривают леса как более древние, не запятнанные прибытием животных или людей, самые священные места мира.

Чаще всего лесными владыками становятся друиды, но и для рейнджеров или клериков божеств природы не неслыханно оставить свое родство и последовать этим путем. Некоторые из мультиклассовых варваров становятся лесными владыками, хотя они редко имеют посвященность растительному аспекту природы, чтобы охватить этот взгляд на мир.

Лесные владыки часто работают в одиночку, но более чем способный работать как часть группы. Много раз авантюристы говорили с тем, кого считали молодым, маленьким трентом, когда фактически говорили с очень мощным лесным владыкой. Между группами лесных владык нет никакой конкуренции, хотя индивидуумы могут не соглашаться по отдельным методам насаждения воли Отца Дерева.

Hit Die: d8

Требования

Чтобы квалифицироваться, чтобы стать лесным владыкой, персонаж должен выполнять следующие критерии.

Навыки: Чувство Направления 4 разряда, Знание (природа) 8 разрядов, Знания Дикой Местности 13 разрядов.

Умения: Настороженность, Выносливость, Силовая Атака, Фокус Навыка (Знания Дикой Местности).

Заклинания: Способность читать запутывание, рост растений и контроль растений.

Покровитель: Силванус

Специально: Персонаж должен был иметь мирный контакт с трентом. Персонаж также должен быть опытен с кувалдой.

Навыки класса

Навыки класса лесного владыки (и ключевой показатель способности для каждого) - Концентрация (Телосложение), Излечение (Мудрость), Скрытность (Ловкость), Запугивание (Харизма), Чувство Направления (Мудрость), Знание (география) (Интеллект), Знание (природа) (Интеллект), Слушание (Мудрость), Бесшумное Движение (Ловкость), Обнаружение (Мудрость), Плавание (Сила) и Знания Дикой Местности (Мудрость). См. Главу 4 "Руководства Игрока" для описаний навыков.

Пункты навыка на каждом уровне: 2 + модификатор Интеллекта.



ТАБЛИЦА 4-10: ЛЕСНОЙ ВЛАДЫКА

Уровень класса	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специально	Заклинания в день
1-й	+0	+2	+0	+2	<i>Брат дерева</i> , чувство природы	+1 уровень божественного колдовского класса
2-й	+1	+3	+0	+3	Доминион леса, великий молоток	+1 уровень божественного колдовского класса
3-й	+2	+3	+1	+3	Естественный доспех +3	+1 уровень божественного колдовского класса
4-й	+3	+4	+1	+4	Сила дуба	-
5-й	+3	+4	+1	+4	Рост ели, естественный доспех +5	+1 уровень божественного колдовского класса
6-й	+4	+5	+2	+5	Великий молоток (+2 взрыв)	+1 уровень божественного колдовского класса
7-й	+5	+5	+2	+5	Сердце дуба, естественный доспех +7	+1 уровень божественного колдовского класса
8-й	+6	+6	+2	+6	Глубокие корни, долговечность леса	-
9-й	+6	+6	+3	+6	Великий молоток (+3 могучий раскол)	+1 уровень божественного колдовского класса
10-й	+7	+7	+3	+7	Лесная мощь	+1 уровень божественного колдовского класса

Особенности класса

Следующее - особенности класса престиж-класса лесного владыки.

Мастерство оружия и доспехов: Лесной владыка не получает никакого мастерства с оружием или доспехами.

Заклинания в день: На каждом обозначенном уровне лесного владыки персонаж получает новые заклинания в день, как будто он также получил уровень в божественном колдовском классе, к которому он принадлежал перед добавлением уровней престиж-класса. Он не получает, однако, никакой другой выгоды, которую получил бы персонаж того класса бы (типа улучшенного шанса изгнания или упрека нежити). Если персонаж имел более одного божественного колдовского класса перед тем, как стать лесным владыкой, игрок должен решить, к которому классу добавлять каждый уровень лесного владыки с целью определения заклинаний в день.

Брат дерева (Sp): Лесной владыка может принимать *форму дерева* однажды в день.

Чувство природы (Ex): Лесной владыка может идентифицировать растения и животных с совершенной точностью. Он может определять, является вода безопасной или опасной для питья.

Доминион леса (Su): На 2-м уровне, лесной владыка получает способность упрекать или командовать растениями, как злой клерик может упрекать или командовать нежитью. Его эффективный уровень для этой способности - его уровень класса, и он может использовать это количество раз в день, равное 3 + его модификатор Харизмы. Если он уже имеет эту способность как клерик с доменом Растений, эти уровни складываются с его уровнями клерика, и наоборот.

Великий молоток (Su): Начиная со 2-го уровня, лесной владыка начинает пробуждать магические способности в древесине и металле, из которых сделана его кувалда. Кувалда, используемая лесным владыкой, считается +2 кувалдой со свойством *мороза* или *шока* (лесной владыка решает в каждом раунде, будет оружие наносить дополнительный урон холодом или электричеством). Если оружие имеет дополнительные способности (типа *защиты*), эти способности все еще применяются, и если оружие имеет зачарованный бонус лучше чем +2, используется более высокий из бонусов. Кувалда не получает эти способности, если ей не владеет лесной владыка.

На 6-м уровне кувалда лесного владыки действует как оружие +2 *ледяного взрыва* или +2 *шокирующего взрыва*, лесной владыка решает в каждом раунде, какой эффект имеет оружие.

На 9-м уровне кувалда лесного владыки действует как оружие +3 *могучего раскола* в дополнение к другим своим свойствам (включая способности *ледяного взрыва* или *шокирующего взрыва*).

Естественный доспех (Ex): На 3-м уровне кожа лесного владыки изменяется в жесткую, короподобную шкуру, предоставляя ему естественный доспех +3. Этот бонус увеличивается до +5 на 5-м уровне и до +7 на 7-м уровне.

Сила дуба (Ex): Начиная с 4-го уровня, лесной владыка получает +1 бонус к Силе и способность делать атаку хлопком. Атаки хлопком Маленького существа наносит 1d4 пунктов урона, Среднего существа - 1d6 пунктов урона, и хлопок Большого лесного владыки наносит 1d8 пунктов урона. Атаки хлопком - атаки естественного оружия, не вызывающие атаку возможности от защитника. Лесной владыка может выбирать Улучшенный Критический (хлопок), Фокус Оружия (хлопок) и (если он боец 4-го уровня или выше) Специализацию Оружия (хлопок).

После получения этой способности волосы лесного владыки становятся зелеными, покрытыми листвой.

Рост ели (Так): На 5-м уровне однажды в день лесной владыка может временно увеличивать свой размер и силу, как будто использованием заклинания *праведная мощь*. Если новый размер лесного владыки - Большой, его досягаемость увеличивается до 10 футов.

Сердце дуба (Ex): После достижения 7-го уровня тело лесного владыки становится скорее древесиной, чем мясом и костями. Его тип изменяется на растение. Также он становится иммунным к воздействующим на разум эффектам, яду, сну, параличу, ошеломлению и полиморфу. Он не подвергается критическим попаданиям или атакам крадучись. Однако, лесной владыка становится уязвимым к огню и переносит двойной урон от огненных атак, если проваливает спасбросок Рефлексов, или половину урона, если преуспевает.

Глубокие корни (Su): Начиная с 8-го уровня однажды в день лесной владыка может погружать корни в землю в любом естественном поверхностном месте, способном поддерживать по крайней мере некоторую растительность.

Укоренившись, лесной владыка получает быстрое лечение 5, но имеет эффективный показатель Ловкости 1 и не может двинуться с места, на котором он стоит. Лесной владыка может втянуть свои корни и закончить лечение как свободное действие.

Долговечность леса (Ех): На 8-м уровне лесной владыка магически поддерживается своей продолжающейся трансформацией и получает невероятную долговечность. Он больше не переносит штрафов показателей способностей за старение и не может быть магически состарен. Любые штрафы, которые он, возможно, уже перенес, остаются. Бонусы все же накапливаются. Когда персонаж достигает почтенного возраста, его максимальный возраст определяется нормальным способом, но затем финальный результат умножается на два.

Лесная мощь (Ех): На 10-ом уровне исконный лес наполняет лесного владыку силой. Он получает +2 бонус к Силе, +2 бонус к Телосложению и получает только половину урона от колющего оружия. Он получает быстрое лечение 1 (которое не добавляется к быстрому лечению 5, которое он получает при использовании своей способности глубоких корней), находясь на плодородной почве, но не может излечивать этой способностью урон от огня.

Золотой глаз (Goldeye)

Друг Торговца - покровитель торговли, денег и богатства. Золотые глаза - агенты и глашатаи коммерческого общения, ищущие увеличения богатства своих общин и царств, продвигающие монетообмен в торговле. Некоторые проводят свои молодые годы как авантюристы, ища приобретения значительных средств для постройки благосостояния. Другие видят в себе "освободителей" неиспользуемых монет, лежащих забытыми в пыльных склепах или в запасах скупцов, где они ничего не делают для постройки постоянно увеличивающегося богатства. Другие, наоборот, действуют как защитники запасов, убеждая, что богатство (особенно их собственное и церкви) остается в правильных руках.

Большинство золотых глаз приходит из рядов клериков или клериков/жуликов, хотя встречаются и другие комбинации классов, особенно включающие бардов, бойцов, колдунов или волшебников.

Золотых глаз, как правило, можно найти в больших городах, возглавляющих торговые консорциумы, управляющих торговлей или работающих для удаления политических, религиозных и культурных препятствий торговле. Многие из них - чрезвычайно богатые члены торговой знати, владеющие силой из-за сцены, осторожно применяя свои монеты.

Hit Die: d8

Требования

Чтобы квалифицироваться, чтобы стать золотым глазом, персонаж должен выполнять следующие критерии.

Мировоззрение: Нейтральное

Навыки: Оценивание 4 разряда, Дипломатия 4 разряда, Инсинуация 2 разряда, Профессия (бухгалтер, владелец гостиницы, писец или подобная связанная с коммерцией профессия) 4 разряда, Говорить на Языке (должен знать два человеческих языка, на каждом из которых говорят в области, отличающейся от его домашнего региона [см. "Установку Кампании Забытых Царств"]).

Умения: Настороженность, Мастерство Экзотического Оружия (нунчаку), Фокус Навыка (Дипломатия).

Заклинания: Способность читать божественные заклинания 3-го уровня.

Покровитель: Вокин

Специально: Персонаж должен был приобрести стоящие по крайней мере 5,000 гр драгоценные камни, драгоценности и/или деловые инвестиции (заимствованные не считаются).

Навыки класса

Навыки класса золотого глаза (и ключевая способность для каждого навыка) - Оценивание (Интеллект), Блеф (Харизма), Концентрация (Телосложение), Дипломатия (Харизма), Подделка (Интеллект), Сбор Информации (Харизма), Инсинуация (Мудрость), Запугивание (Харизма), Знание (география) (Интеллект), Знание (история) (Интеллект), Знание (местный) (Интеллект), Знание (знать и королевская семья) (Интеллект), Знание (религия), Слушание (Мудрость), Открывание Замка (Ловкость), Профессия (Мудрость), Чтение по Губам (Интеллект) и Чувство Мотива (Мудрость). См. Главу 4 "Руководства Игрока" для описаний навыков.

Пункты навыка на каждом уровне: 4 + модификатор Интеллекта.



ТАБЛИЦА 4-11: ЗОЛОТОЙ ГЛАЗ

Уровень класса	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специально	Заклинания в день
1-й	+0	+2	+2	+0	Бонусный язык, торговый сленг	+1 уровень существующего класса
2-й	+1	+3	+3	+0	Чувство мыслей	+1 уровень существующего класса
3-й	+2	+3	+3	+1	Защитник клада	+1 уровень существующего класса
4-й	+3	+4	+4	+1	Мастер на все руки	+1 уровень существующего класса
5-й	+3	+4	+4	+1	Секретный тайник	+1 уровень существующего класса
6-й	+4	+5	+5	+2	Глаз дракона	+1 уровень существующего класса
7-й	+5	+5	+5	+2	Монетонаблюдение	+1 уровень существующего класса
8-й	+6	+6	+6	+2	Великолепное одеяние	+1 уровень существующего класса
9-й	+6	+6	+6	+3	<i>Монетошок</i>	+1 уровень существующего класса
10-й	+7	+7	+7	+3	<i>Нахождение клада</i>	+1 уровень существующего класса

Особенности класса

Следующее - особенности класса престиж-класса золотого глаза.

Мастерство оружия и доспехов: Золотые глаза не получают никакого мастерства с оружием или доспехами.

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

Бонусный язык (Su): Все золотые глаза могут говорить на Абиссале - божественное наследие десятилетнего заключения Вокин принцем демонов Граз'зтом.

Торговый сленг (Su): Золотые глаза не позволяют языковым барьерам вставать у себя на пути ведения торговли. Слушая незнакомый язык по крайней мере 1 минуту и сделав успешную проверку Мудрости (DC 15), золотой глаз может получить базовое (и временное) понимание этого языка. Этого знакомства с языком достаточно, чтобы общаться простыми концепциями типа "атака", "опасность", "дружба", "безопасность", "стоп", "торговать", и числами до 20, чего обычно хватает, чтобы золотой глаз мог заключить сделку с существом (если оно согласно). Знакомство с языком продолжается один день. Золотой глаз получает +2 бонус для повторного ознакомления с языком, который он изучил этим способом в прошлом месяце.

Чувство мыслей (Su): Беседуя с существом, золотой глаз может узнавать его мысли, как будто использованием заклинания *обнаружение мысли*. Золотой глаз может использовать эту способность в течение 1 минуты на уровень класса в день. Использование этой способности, продолжающееся менее 1 минуты, считается 1 минутой.

Защитник клада (Ex): На 3-м уровне золотой глаз получает +2 бонус морали на атаки, спасброски и проверки, когда защищает тайник со своими ценностями (или здание, в котором он ведет свой бизнес), стоящими по крайней мере 5,000 gr. Этот бонус также применяется, если собственность принадлежит церкви Вокин. Изделия, которые держит или несет золотой глаз или другой персонаж, не считаются, тайник должен быть оставленным объектом или объектами.

Мастер на все руки (Ex): На 4-м уровне золотые глаза получают Мастер на Все Руки как бонусное умение.

Секретный тайник (Su): На 5-м уровне золотой глаз может создавать отдельное экстрапространственное складское пространство, к которому имеет доступ только он. Тайник движется вместе с золотым глазом, как поясной мешочек пояса. Добавление или удаление чего-либо из секретного тайника - эквивалентное движению действие. Подобно всем экстрапространственным местам, нельзя получить доступ к тайнику в пределах антимагического поля, и успешно нацеленное *рассеивание магии* против уровня заклинателя золотого глаза заставляет его быть недостижимым 1d4 раундов. Если золотой глаз убит, изделия из тайника появляются на его персоне.

Глаз дракона (Ex): Золотой глаз на 6-м уровне получает +4 бонус по всем проверкам Оценивания. Кроме этого, изучая магическое изделие в течение полных 8 часов и делая проверку Колдовства (DC 20), он способен определить его отдельную самую основную функцию, как будто используя заклинания *идентификация*, хотя это ему ничего не стоит.

Монетонаблюдение (Ex): На 7-м уровне золотой глаз, использующий заклинание *наблюдения*, не нуждается в божественном фокусе для заклинания и может вместо этого использовать любые полированные предметы, сделанные из драгоценного металла, включая пластины, амулеты или даже монеты. Поскольку труднее смотреть при использовании очень маленького устройства наблюдения, использование предмета размером с амулет дает -5 штраф по проверке Наблюдения, а использование предмета размером с монету дает -10 штраф по проверке Наблюдения.

Великолепное одеяние (Su): На 8-м уровне золотой глаз может магически раз в день сделать свое одеяние великолепно-фантастическим. Одеяние, созданное этим способом, эквивалентно созданному *палочкой блеска*. Золотой глаз

может также создавать роскошную палатку раз в десятидневку. Такие павильоны также идентичный созданным *палочкой блеска*. Однако, ни одна из сил не передает бонус Харизмы *палочки блеска*.

Монетошок (Sp): На 9-м уровне золотой глаз может читать максимизированное заклинание *разогреть металл* однажды в день. Однако, вместо нанесения урона огнем, заклинание наносит урон электричеством. Золотой глаз может использовать эту способность раз в день и не должен иметь для ее использования умение Максимизирование Заклинания.

Нахождение клада (Sp): Концентрируясь, золотой глаз может обнаруживать металлы или полезные ископаемых в пределах 30 футов, как будто используя *палочку обнаружения металлов и минералов*. Он может активизировать эту способность по желанию как полнораундовое действие.

Хранитель сердец (Heartwarder)

Суни Огневолосая поощряет красоту, страсть и любовь везде, где их можно найти. Хранители сердец - эстеты и гедонисты, активно разыскивающие во всем удовольствие и красоту и лелеющие создание красивых вещей.

Большинство хранителей сердец - клерики, клерики/барды, клерики/жулики или клерики/колдуны, хотя встречаются и другие комбинации классов, особенно включающие чародея.

Хранителей сердец, как правило, можно найти в больших городах в компании культурной элиты. Большинство их - активные покровители искусств, и все они играют роли антрепренеров для персон из всех слоев общества. Многие работают художниками, ремесленниками, исполнителями или преподавателями. Те, кто преподают, инструктируют по таким различным предметам, как художественное искусство, хоровая музыка, косметика, танцы, поведение, этикет, мода, ручная работа, инструментальная музыка и манеры. Некоторые путешествуют по миру, чтобы продвигать красоту и любовь, и идут на приключения в манере клериков-сунитов.

Hit Die: d4

Требования

Чтобы квалифицироваться, чтобы стать хранителем сердец, персонаж должен выполнять следующие критерии.

Мировоззрение: Хаотически доброе

Базовый бонус спасброска: Рефлексы +2.

Навыки: Блеф 3 разряда, Дипломатия 6 разрядов, Говорить на Языке (Сильванский).

Умения: Увертливость, Мобильность, Фокус Заклинания (Зачарование), Мастерство Экзотического Оружия (кнут).

Заклинания: Способность читать заклинания 3-го уровня.

Покровитель: Суни

Навыки класса

Навыки класса хранителя сердец (и ключевая способность для каждого навыка) - Сочувствие Животным (Харизма), Блеф (Харизма), Концентрация (Телосложение), Ремесло (Интеллект), Дипломатия (Харизма), Маскировка (Харизму), Сбор Информации (Харизма), Излечение (Мудрость), Инсинуация (Мудрость), Знание (религия) (Интеллект), Исполнение (Харизма), Профессия (Мудрость), Чувство Мотива (Мудрость) и Колдовство (Интеллект). См. Главу 4 "Руководства Игрока" для описаний навыков.

Пункты навыка на каждом уровне: 2 + модификатор Интеллекта.



ТАБЛИЦА 4-12: ХРАНИТЕЛЬ СЕРДЕЦ

Уровень класса	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специально	Заклинания в день
1-й	+0	+2	+0	+2	Увеличение харизмы	+1 уровень существующего класса
2-й	+1	+3	+0	+3	Сердце страсти	+1 уровень существующего класса
3-й	+2	+3	+1	+3	Увеличение харизмы	+1 уровень существующего класса
4-й	+3	+4	+1	+4	Губы экстаза	+1 уровень существующего класса
5-й	+3	+4	+1	+4	Увеличение харизмы	+1 уровень существующего класса
6-й	+4	+5	+2	+5	Голос сирены	+1 уровень существующего класса
5-й	+5	+5	+2	+5	Увеличение харизмы	+1 уровень существующего класса
8-й	+6	+6	+2	+6	Слезы Эверголда	+1 уровень существующего класса
9-й	+6	+6	+3	+6	Увеличение харизмы	+1 уровень существующего класса
10-й	+7	+7	+3	+7	Фей-метаморфоза	+1 уровень существующего класса

Особенности класса

Следующее - особенности класса престиж-класса хранителя сердец.

Мастерство оружия и доспехов: Хранитель сердец не получает никакого мастерства с оружием или доспехами.

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

Увеличение харизмы (Ex): По мере того, как хранитель сердец получает уровни в этом престиж-классе, он становится все более и более убедительным и привлекательным. На 1-м уровне он получает +1 свойственный бонус к своему показателю Харизмы, и на каждом нечетном уровне после этого этот бонус увеличивается на +1, до максимума свойственного бонуса +5 на 9-м уровне.

Сердце страсти (Ex): На 2-м уровне хранитель сердец проявлять такую страстную веру в то, что он делает или говорит, что может поколебать мысли даже самого твердого критика. Эта способность выливается в +2 бонус на все основанные на Харизме проверки навыков.

Губы экстаза (Su): На 4-м уровне поцелуй хранителя сердец дает получившему его состояние счастья, давая +2 бонус морали на атаку, урон оружия, проверки и спасброски. Кроме того, он временно приостанавливает эффекты истощения, усталости и тошноты. Восхищенный получатель получает +2 бонус спасбросков против заклинаний и эффектов зачарования. Эта способность продолжается 5 раундов и может использоваться количество раз в день, равное бонусу Харизмы хранителя сердец. Единственный недостаток поцелуя хранителя сердец - то, он также оказывает на получателя эффект заклинания *ошеломление* (применяется нормальный спасбросок), как будто наложенного колдуном уровня заклинателя хранителя сердец.

Голос сирены (Su): На 6-м уровне голос хранителя сердец настолько соблазнителен, что ослабляет способность противников чтобы сопротивляться его заклинаниям. Он получает умения Фокус Заклинания (зачарование) и Проникновение Заклинания, но они применяются только к заклинаниям с устным компонентом (и не изменяются умением Тихое Заклинание).

Слезы Эверголда (Su): На 8-м уровне, как полнораундовое действие, хранитель сердец может плакать слезами, идущими из Эверголда, священного водоема, увеличивающего красоту, который Суни делит с эльфийской богиней Ханали Селанил. Если эти слезы собраны, они эквивалентны эффектам *микстуры любви* и служат сунитской вере святой водой. Хранитель сердец может использовать эту способность раз в десятидневку, и хотя это не стоит ему золота, призыв силы водоема требует траты 6 XP, как если бы он сделал микстуру с умением Сварить Зелье.

Фей-метаморфоза: На 10-м уровне хранитель сердец настолько настроен на силы естественной красоты, что и сам выходит за пределы смертной красоты. Его изменяется на "фей" что означает, помимо прочего, что на него больше не воздействуют заклинания, нацеленные определенно на гуманоидов, типа *зачарования персоны*.

Рогатый предвестник (Horned harbinger)

В конце Времени Неприятностей Миркул, Лорд Костей, бывший бог мертвых, был уничтожен у побережья Уотердипа Миднайт, смертной волшебницей, которая стала новой Мистрой. То немного, что осталось от чувствительности Миркула, было заключено в разбитые остатки древнего артефакта нетерезов, зранившегося в находящейся недалеко Башне Черного Посоха. В течение следующего десятилетия последние остатки энергии Миркула медленно восстановили безобразный артефакт, наполнив его личностью и воспоминаниями инородного божества. Как только *Корона Рогов* была полностью

воссоздана, Миркул телепортировался во многие места по всему Фаэруну, задерживаясь на головах неживых и нежити - бывших его служителей - достаточно долго, чтобы создать в каждом из мест орды нежити. Самым последним из известных носителей *Короны Рогов*, носившим ее по крайней мере в год, как полагают, был Нирис Д'Хотек, мужчина-чистокровный юань-ти, исчезнувший в своих владениях в подземном порту Скуллпорта в 1370 DR после преобразования его *Короной Рогов* в лича. Большое количество деталей о *Короне Рогов* можно найти в "Магии Фаэруна".

Рогатые предвестники - агенты павшего Лорда Костей. Некоторые заявляют, что их создание объявляет о возвращении к Миркулу мантии божественности, в то время как другие рассматривают их длительное существование как последние остатки истощающейся силы Миркула. Каждый рогатый предвестник в некоторой точке своей жизни после Времени Неприятностей коснулся *Короны Рогов*, хотя не все существа, сделавшие это, стали членами этого класса.

Большинство рогатых предвестников - клерики, волшебники или некроманты, и многие из них - нежить. Почти все они когда-то почитали Лорда Костей, но позже обратились к божествам типа Цирика, Джергала, Келемвора или Велшаруна после Времени Неприятностей и смерти своего божества. После принятия этого престиж-класса вера рогатого предвестника должна вернуться к таковой Лорду Костей, хотя неясно, который из богов предоставляет божественные заклинания. Клерики, обращающиеся к поклонению Миркулу, поддерживают заклинания доменов своего предыдущего божества. Отказ уважать Миркул выливается в потерю всех способностей, происходящих от этого класса, за исключением Hit Die, базового бонуса атаки и бонусов спасбросков.

Рогатые предвестники часто живут в больших склепах или на кладбищах и заполняют старые поля битв. Они редки, если вообще когда-либо, взаимодействуют с живущими существами, кроме как ради приобретения большого количества трупов. Таких существ часто можно найти в компании большого количества слуг-нежити. Если они еще не являются нежити, большинство из них активно преследуют личство.

Hit Die: d8

Требования

Чтобы квалифицироваться, чтобы стать рогатым предвестником, персонаж должен выполнять следующие критерии.

Мировоззрение: Любое злое

Навыки: Знание (планы) 8 разрядов.

Покровитель: Миркул.

Специальный: Персонаж должен коснуться *Короны Рогов*, артефакта нетерезов, который теперь содержит остатки чувствительности Миркула, по крайней мере один раз, начиная со Времени Неприятностей.

Навыки класса

Навыки класса рогатого предвестника (и ключевая способность для каждого навыка) - Концентрация (Телосложение), Ремесло (Интеллект), Излечение (Мудрость), Запугивание (Харизма), Знание (тайны), Знание (религия) (Интеллект), Профессия (Мудрость) и Колдовство (Интеллект). См. Главу 4 "Руководства Игрока" для описаний навыков.

Пункты навыка на каждом уровне: 2 + модификатор Интеллекта.



ТАБЛИЦА 4-13: РОГАТЫЙ ПРЕДВЕСТИК

Уровень класса	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специально
1-й	+0	+2	+0	+2	Костяные рога, упрек нежити, домен Смерти
2-й	+1	+3	+0	+3	Наблюдение смерти, <i>оживление мертвого</i>
3-й	+2	+3	+1	+3	Бонусное умение
4-й	+3	+4	+1	+4	Бонусное умение
5-й	+3	+4	+1	+4	Капитан нескерти
6-й	+4	+5	+2	+5	<i>Создание нежити</i>
7-й	+5	+5	+2	+5	Бонусное умение, дальнейшее оживление
8-й	+6	+6	+2	+6	<i>Создайте великой нежити</i>
9-й	+6	+6	+3	+6	Бонусное умение
10-й	+7	+7	+3	+7	Генерал нескерти

Особенности класса

Следующее - особенности класса престиж-класса рогатого предвестника.

Мастерство оружия и доспехов: Рогатый предвестник не получает никакого мастерства с оружием или доспехами.

Костяные рога (Ex): У рогатых предвестники из черепа вырастают шесть коротких изогнутых костяных рогов, словно костяная корона. Эти рога считаются для существа естественным оружием, все вместе нанося 1d6 пунктов колющего урона. Они удваивают урон, когда используются как часть разгона.

Упрек нежити (Su): Персонаж может упрекать или командовать нежитю как клерик уровня, равного его уровню класса рогатого предвестника. Если персонаж уже мог упрекать нежить, уровни для этой способности складываются.

Домен Смерти: После принятия класса рогатого предвестника персонаж получает доступ к домену Смерти, описанному в "Руководстве Игрока", а также к предоставленной силе этого домена. Уровни этого престиж-класса складываются с уровнями клерика для определения эффекта предоставленной силы. Если рогатый предвестник не имеет уровней клерика, для предоставленной силы используются только уровни рогатого предвестника.

Наблюдение смерти (Ex): По желанию рогатый предвестник может смотреть на мир, как будто используя заклинание *наблюдение смерти*.

Бонусное умение: На обозначенных уровнях рогатый предвестник может брать бонусное умение. Эти умения выбираются из следующего списка: Божественная Мечь, Усиленное Изгнание, Дополнительное Изгнание, Повышенное Изгнание, Ускоренное Изгнание, Лидерство (только когорты-нежить), Фокус Оружия (костяные рога).

Оживление мертвого (Sp): Начиная со 2-го уровня, персонаж может читать *оживление мертвого* однажды в день как подобную заклинанию способность. Его уровень заклинателя для этой способности или наложения *оживления мертвого* как заклинания - его уровень рогатого предвестника плюс его бонус Харизмы (если есть), который складывается с любым другим классом, который персонаж имеет, который может читать *оживление мертвого*. Например, клерик 7/рогатый предвестник 2 с Харизмой 13 накладывает *оживление мертвого* как клерик 10-го уровня, используя ли эту подобную заклинанию способность или накладывая заклинание как клерик. Этот уровень заклинателя также определяет максимальное количество нежити, оживляемой *оживлением мертвого*, которой может управлять рогатый предвестник (так что персонаж с уровнем заклинателя для этой силы 10 может поддерживать контроль над 20 HD нежити). Начиная с 4-го уровня он может использовать эту способность дважды в день.

Капитан несмерти (Ex): На 5-м уровне предел рогатого предвестника для управления нежитью, оживляемой заклинаниями, увеличивается до 5 умножить на его уровень заклинателя вместо нормального 2 умножить на его уровень заклинателя. Его предел для нежити, управляемой с помощью его способности командования нежитью, увеличивается с его эффективного уровня клерика до удвоенного его эффективного уровня клерика.

Создание нежити (Sp) Начиная с 6-го уровня, персонаж может читать *создание нежити* однажды в день. Его уровень заклинателя для этой способности - такой же, как и уровень заклинателя для его способности *оживления мертвого*. Рогатый предвестник может читать *оживление мертвого* вместо использования подобной заклинанию способности *создания нежити*, подобно тому, как злой клерик спонтанно конвертирует подготовленное заклинание в заклинание *причинения ран*.

Дальнее оживление (Su): На 7-м уровне любое использование *оживления мертвого*, неважно - нормального заклинания или подобной заклинанию способности, имеет среднюю дальность (100 фт + 10 фт/уровень) вместо касания. Другими словами, рогатый предвестник может использовать *оживление мертвого* на расстоянии, без необходимости касаться трупов. Если это накладывается как заклинание, материальные компоненты все же используются, но не должны быть помещены в трупы.

Создайте великой нежити (Sp): Начиная с 8-го уровня, персонаж может читать *создание великой нежити* раз в день, с таким же уровнем заклинателя, как и уровень заклинателя для его способности *оживления мертвого*. Рогатый предвестник может читать *оживление мертвого* или *создание нежити* вместо использования подобной заклинанию способности *создания великой нежити*, подобно тому, как злой клерик спонтанно конвертирует подготовленное заклинание в заклинание *причинения ран*.

Генерал несмерти (Su): На 10-м уровне предел рогатого предвестника для управления нежитью, оживляемой заклинаниями, увеличивается до 10 умножить на его уровень заклинателя. Его предел для нежити, управляемой с помощью его способности командования нежитью, увеличивается до 5 умножить на его эффективный уровень клерика.

Ночной плащ (Nightcloak)

Хозяйка Ночи - искривленная и извращенная богиня ненависти, ревности и зла и создательница Теневого Плетения. Ночные плащи - яблоко глаза Шар - преданные ее видению, сохраняющие ее секреты, занимающиеся ее магией, столь же искривленные и ожесточенные, как и она сама. Они - существа с железной волей и целеустремленностью, хотя эта целеустремленность извращена. Они ткut паутину интриг, ментального доминирования, шантажа и контроля с помощью иллюзий, некромантии и зачарования. Все же они не боятся разбить свои игрушки, если это удовлетворяет цели Шар. Они жестоки и интеллектуальны, и если и убегают, то лишь для того, чтобы потом вернуться и размолоть своих противников. Честь не имеет для них никакого значения. Они делают так, как пожелают, пока это продвигает их силу - и силу Шар.

Ночными плащами чаще всего становятся клерики. Рейнджеры редки. Ночные плащи часто имеют уровни волшебника, колдуна, барда или жулика в дополнение к классу, который предоставляет им способность божественного колдовства.

Ночные плащи живут в больших и маленьких общинах, часто поклоняясь в секрете. Многие из них работают для свержения правительств, организуют секретные заговоры и создают для своих целей ложные культы.

Hit Die: d8

Требования

Чтобы квалифицироваться, чтобы стать ночным плащом, персонаж должен выполнять все следующие критерии.

Мировоззрение: Нейтральное зло.

Базовый бонус атаки: +3.

Навыки: Блеф 2 разряда, Скрытность 2 разряда, Бесшумное Движение 2 разряда, Исполнение 4 разряда.

Умения: Железная Воля, Магия Теневого Плетения, Фокус Заклиняния (Зачарование, Иллюзия или Некромантия) и Пагубная Магия или Стойкая Магия.

Заклиняния: Способность читать божественные заклинания 2-го уровня. Клерики должны иметь доступ к домену Темноты.

Покровитель: Шар

Навыки класса

Навыки класса ночного плаща (и ключевая способность для каждого навыка) - Концентрация (Телосложение), Ремесло (Интеллект), Блеф (Харизма), Дипломатия (Харизма), Излечение (Мудрость), Чувство Направления (Мудрость), Знание (тайны) (Интеллект), Знание (история) (Интеллект), Знание (планы) (Интеллект), Знание (религия) (Интеллект), Профессия (Мудрость), Наблюдение (Интеллект, исключительный навык), Чувство Мотива (Мудрость) и Колдовство (Интеллект). См. Главу 4 "Руководства Игрока" для описаний навыков.

Пункты навыка на каждом уровне: 2 + модификатор Интеллекта.

ТАБЛИЦА 4-14: НОЧНОЙ ПЛАЩ

Уровень класса	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специально	Заклиняния в день
1-й	+0	+2	+0	+2	Заклинания Темноты	+1 уровень существующего класса
2-й	+1	+3	+0	+3	Глаза Шар	+1 уровень существующего класса
3-й	+2	+3	+1	+3	Коварная магия	+1 уровень существующего класса
4-й	+3	+4	+1	+4	Теневой разговор	+1 уровень существующего класса
5-й	+3	+4	+1	+4	Диск ночи	+1 уровень существующего класса
6-й	+4	+5	+2	+5	<i>Истинная ложь</i>	+1 уровень существующего класса
7-й	+5	+5	+2	+5	Разум Шар	+1 уровень существующего класса
8-й	+6	+6	+2	+6	Нежность Шар	+1 уровень существующего класса
9-й	+6	+6	+3	+6	<i>Миньон Шар</i>	+1 уровень существующего класса
10-й	+7	+7	+3	+7	<i>Голос невыразимого зла</i>	+1 уровень существующего класса

Особенности класса

Следующее - особенности престиж-класса ночного плаща.

Мастерство оружия и доспехов: Ночной плащ не получает никакого мастерства с оружием или доспехами.

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

Заклиняния Темноты: Ночной плащ может готовить любое заклинание домена Темноты, как будто оно есть в его списке божественных заклинаний. Заклинание использует ячейку заклинания уровня, равного его уровню в списке домена Темноты. Например, клерик/ночной плащ может готовить *заряд тьмы* как клерическое заклинание 5-го уровня, а рейнджер/ночной плащ может готовить *черный свет* как заклинание рейнджера 3-го уровня.

Глаза Шар (Ex): Глаза ночных плащей -



полностью черные. Они имеют 60-футовое темновидение. Они могут также видеть сквозь магическую темноту в диапазоне 10 футов (в таком же черно-белом виде, как и при темновидении). Они не могут быть ослеплены магическими эффектами.

Коварная магия: На 3-м уровне ночные плащи получают умение Коварная Магия как бонусное умение, что отражает их способность использовать Теневое Плетение под тесным руководством Шар.

Теневой разговор (Su): Ночные плащи способны мистически связываться через тени разума. Ночные плащи могут шептать короткое сообщение другим прихожанам Шар в пределах 500 футов. Все прихожане Шар в пределах диапазона слышат сообщение как шепот в своем разуме. Наблюдатели могут слышать слова, если находятся достаточно близко, чтобы физически слышать фактический шепот ночного плаща (DC 15 проверка Слушания, если слушатель находится в пределах 10 футов от ночного плаща +1 DC на 5 футов сверх этого). Это основанное на языке свободное действие, и оно может использоваться для связи с нежитью-прихожанами Шар и с существами нежити на службе прихожанам Шар.

Диск ночи (Su): Начиная с 5-го уровня любой чакрам, используемый ночным плащом, считается +2 *возвращающимся чакрамом*. Если он покидает руку ночного плаща более чем на 1 раунд, чакрам возвращается к своим первоначальным способностям. Если оружие имеет дополнительные способности (типа *мороза*), эти способности все еще применяются, и если оружие имеет зачарованный бонус лучше чем +2, используется лучший из этих двух бонусов.

Истинная ложь (Sp): На 6-м уровне ночной плащ может достичь разума существа и изменить воспоминания субъекта, как заклинание барда 4-го уровня *изменение памяти*. Ночной плащ может использовать эту способность количество раз в десятидневку, равное его модификатору Харизмы (минимум один). *Изменение памяти* работает как наложенное бардом уровня персонажа ночного плаща.

Разум Шар (Ex): Начиная с 7-го уровня, Шар предоставляет ночным плащам способность использовать силу своего разума для самозащиты. Они добавляют свой бонус Интеллекта (если есть) ко всем спасброскам.

Нежность Шар (Su): Как только он достигает 8-го уровня, ночной плащ может окружить удерживаемый чакрам, кнут или кинжал магией Теневого Плетения, временно давая оружию *безобразное* свойство. Эта способность продолжается 1 раунд каждый раз, когда используется, и может быть призвана как свободное действие количество раз в день, равное бонусу Харизмы ночного плаща (минимум один). Ночной плащ должен решить использовать эту способность прежде, чем сделана атака, и если атака промахивается, то использование нежности Шар тратится впустую.

Миньон Шар (Sp): После достижения 9-го уровня раз в десятидневку как стандартное действие ночной плащ может вызвать одну тень на уровень класса, чтобы сделать ей предложение, на количество раундов, равное его уровню класса. Любые тени, созданные этой вызванной тенью иссушают Силу и находятся под контролем ночного плаща, но исчезают вместе с оригиналом, когда истекает продолжительность. Ночной плащ способен устно связаться с тенями, как будто знает их язык. Он может также использовать для связи с ними свою способность теневого разговора.

Голос невыразимого зла (Sp): На 10-м уровне ночной плащ может командовать существом, как заклинанием *доминирование над монстром*, наложенного колдуном уровня, равного уровню персонажа ночного плаща. Эффект продолжается один день. В отличие от большинства подобных заклинаниям способностей, *голос невыразимого зла* имеет устный компонент.

Адепт глаза (Ocular adept)



Каждый бехолдер полагает, что представляет собой состояние истинного совершенства. Среди отчаянных транжир декадентских городов и низкосортных исследователей Подземья можно найти гуманоидов, соглашающихся и вступивших в хирургический договор с расой бехолдеров в попытке достичь хотя бы частички этого совершенства. Эти так называемые адепты глаза, изгои своего собственного общества, заверяют в своих услугах одному или большее количество тиранов глаза и клянутся в своей религиозные преданность инородной сущности, известной как Великая Мать, божество-матрона всех бехолдеров. Хотя адепты глаза часто возглавляют ячейки выродившихся культивистов и представляют себе себя важными деталями в заговорах своих владык, большинство бехолдеров в лучшем случае считает их важными заложниками, в худшем - неразумным движимым имуществом. В течение церемонии, при которой персонаж становится адептом глаза, хирург-бехолдер вырезает центральный глаз у бехолдероподобного-глазного яблока (крошечного бехолдероподобного монстра, описанного в "Монстрах Фаэруна") и размещает его в частично раздробленную нишу во лбу просителя. Богохульное колдовство предоставляет глазу возможность функционировать, открывая просителю новые взгляды и перспективы. После этого персонаж подвергается инородному ощущению, когда остатки умирающей личности бехолдероподобного заражая его обеспокоенный разум. Преодоление ритуала требует выносливого тела и духа.

Клерики, потерявшие покровительство своего божества - самые обычные адепты глаза (особенно

обычны опозоренные клерики Бэйна, прихожане которого часто используют бехолдеров в качестве союзников), хотя некоторые бойцы и варвары, как известно, падали жертвой очарования сфер множества глаз. Приспосабливание к психическим отпечаткам прививания глазного яблока - тип сосредоточенной концентрации, обычной среди колдовских классов; однако, большинство волшебник, бардов и колдунов обычно слишком слабы, слишком хаотичны или слишком впечатлительны, чтобы жить среди враждебных монстров с инородным глазом, привитым в их череп.

Адепты глаза часто становятся безумными лидерами культов, составляющих заговоры против поверхностных наций согласно прихотям своих владык-тиранов глаза. Они ведут закупку рабов, защищают точки доступа к ульям и логовищам бехолдеров и сопровождают корреспонденцию и торговлю от одной заставы бехолдеров к другой. Используя свои способности *зачарования персоны* и *зачарования монстра*, адепты глаза накапливают группу последователей, помогающих им в их обязанностях. Адепты глаза иногда используются как посредники между мощными бехолдерами и главами государств, когда личное появление бехолдера было бы опасным или бестактным. Бехолдер редко создает более одного адепта глаза за раз, так что эти существа редко видят других представителей своего вида. Они разделяют ненависть своих владык к "несовершенным" бехолдерам и их "зараженным" служителям, так что адепты глаза конкурирующих бехолдеров никогда не работают вместе.

Hit Die: d6

Требования

Чтобы квалифицироваться, чтобы стать адептом глаза, персонаж должен выполнять все следующие критерии.

Раса: Любой гуманоид или чудовищный гуманоид

Мировоззрение: Законно злое или нейтрально злое

Базовый бонус спасбросок: Стойкость +4

Навыки: Концентрация 8 разрядов

Умения: Выносливость.

Специально: Персонаж должен умолять одного или нескольких бехолдеров, чтобы те приняли его в свое сообщество как адепта глаза. Персонаж должен отказаться от всех преданностей своему предыдущему божеству и поклясться в преданности Великой Матери.

Навыки класса

Навыки класса адепта глаза (и ключевая способность для каждого навыка) - Концентрация (Телосложение), Дипломатия (Харизма), Маскировка (Харизма), Сбор Информации (Харизма), Излечение (Мудрость), Знание (религия) (Интеллект), Наблюдение (Интеллект), Колдовство (Интеллект) и Обнаружение (Мудрость) См. Главу 4 "Руководства Игрока" для описаний навыков.

Пункты навыка на каждом уровне: 2 + модификатор Интеллекта.

ТАБЛИЦА 4-15: АДЕПТ ГЛАЗА

Уровень класса	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специально	Заклинания клерика				
						1	2	3	4	5
1-й	+0	+2	+0	+2	Импантированное глазное яблоко, луч зачарования персоны	3	1+1	-	-	-
2-й	+1	+3	+0	+3	Луч сна	4	2+1	-	-	-
3-й	+2	+3	+1	+3	Луч нанесения умеренных ран	4	2+1	1+1	-	-
4-й	+3	+4	+1	+4	Луч сна	5	3+1	2+1	-	-
5-й	+3	+4	+1	+4	Луч страха	5	3+1	2+1	1+1	-
6-й	+4	+5	+1	+5	Луч зачарования монстра	5	3+1	3+1	2+1	-
7-й	+5	+5	+2	+5	Луч телекинеза	6	4+1	3+1	2+1	1+1
8-й	+6	+6	+2	+6	Луч плоти в камень	6	4+1	3+1	3+1	2+1
9-й	+6	+6	+2	+6	Луч дезинтеграции	6	4+1	4+1	3+1	2+1
10-й	+7	+7	+3	+7	Луч перста смерти	5	4+1	4+1	3+1	3+1

Особенности класса

Следующее - особенности класса престиж-класса адепт глаза.

Мастерство оружия и доспехов: Адепт глаза не получает никакого мастерства с оружием или доспехами.

Заклинания в день: Все адепты глаза получают заклинания как клерики уровней 1-10, включая одно заклинание домена на каждом из уровней заклинаний, доступных адепту глаза. Адепт глаза выбирает два из следующих доменов: Зло, Ненависть, Закон, Сила и Тирания.

Если адепт глаза уже был клериком другого божества, клятва преданности Великой Матери рассматривается как "грубое нарушение" кодекса поведения, ожидаемого прежним божеством адепта глаза, причиняя потерю всех предыдущих колдовских способностей. Однако имплантация глаза бехолдероподобного-глазного яблока в череп адепта глаза выполняет необходимые условия для смены божества, как описано в Главе 5: Божества "Установки Кампании Забытых Царств", и адепт глаза после этого становится клериком Великой Матери. Он сохраняет свои старые клерические колдовские способности и получает дополнительные заклинания клерика, как показано в Таблице) 4-15: Адепт глаза. Это означает, что клерик/адепт глаза имеет большее количество заклинаний низкого уровня, но он никогда не достигает заклинаний более высокого уровня, которых достиг бы нормальный клерик. Это отражает и потребность адепта глаза иметь большое количество (в общем более слабых) последователей, и презрение Великой Матери к любому существу, которое не является истинным бехолдером.

Из-за своей уникальной ситуации клерик/адепт глаза имеет ячейки заклинаний доменов для своих изначальных уровней клерика и ячейки заклинаний доменов для своих уровней престиж-класса. Однако, ему не требуется использовать одно и то же заклинание домена специфического уровня в каждой из ячеек. Например, если Терок - клерик/адепт глаза имеет домены Зло и Сила, он может готовить *защиту от добра* (заклинание домена Зла 1-го уровня) в своей ячейке домена 1-го уровня клерика, и *вынести элементы* (заклинание домена Силы 1-го уровня) в своей ячейке домена 1-го уровня адепта. Он также может готовить два любых из этих заклинаний в этих ячейках доменов.

После церемонии имплантации, если адепт глаза преднамеренно обращается против Великой Матери, она может использовать имплантированный глаз во лбу адепта как проводник для своей силы, немедленно его дезинтегрируя.

Имплантированное глазное яблоко (Su): Центральный глаз бехолдероподобного-глазного яблока заполняет часть лба адепта глаза. Хотя бехолдероподобный-глазное яблоко погибает в результате операции, его умирающий глаз на мгновение инфицирует мозг хозяина своим инородным смертельным мучением. После того большой глаз магически становится частью физиологии адепта глаза. Посмертная зараза бехолдероподобного иногда возникает неразборчивыми психическими напештываниями (которые, как верит большинство адептов глаза, являются поддержкой Великой Матери). В результате операции адепт глаза начинает понимать язык бехолдеров и получает +4 бонус по проверкам Обнаружения. Глаз также имеет множество сил луча, которые развиваются по мере продвижения знатока в уровнях. Как только они достигаются, каждый из лучей может быть использован дважды в день. Выстрел луча из имплантированного глазного яблока - стандартное действие, не вызывающее атаку возможности. Имплантированное глазное яблоко закрывается и должно отдохнуть полный раунд немедленно после раунда, в котором используется атака лучом.

Каждый эффект глаза похож на заклинание, наложенное колдуном уровня класса адепта, но следует правилам для луча. Все лучи имеют дальность 100 футов и DC спасброска 10 + 1/2 уровня класса адепта + модификатор Харизмы адепта. Если не отмечено иначе, каждый луч работает подобно заклинанию, по имени которого назван (включая спасбросок для сопротивления ему), за исключением того, что воздействует только на цель луча.

Зачарование персоны: Адепт глаза 1-го уровня может испускать луч *зачарования персоны*. Адепты глаза используют эту способность для смущения своих врагов, приказывая жертвам ограничивать своих друзей или просто ничего не делать, пока бушует битва.

Сон: На 2-м уровне адепт глаза может испускать луч *сна*.

Нанести умеренные раны: Чтобы наказывать мощных союзников или ранить своих врагов, адепты глаза 3-го уровня или выше часто используют этот луч.

Замедление: Этот луч могут использовать адепты глаза 4-го уровня или выше.

Страх: Адепт глаза 5-го уровня или выше может использовать этот луч.

Зачарование монстра: На 6-м уровне и выше адепт глаза может использовать этот луч. Вне боя адепт глаза использует эту способность для того, чтобы соблазнить отбросы общества присоединиться к нему или его культу, или повлиять на торговца или политического деятеля, исполняя миссию для своего владыки.

Телекинез: На 7-м уровне и выше адепт глаза может перемещать этим лучом объекты или существ.

Плоть в камень: Адепт глаза 8-го уровня или выше может испускать этот смертельный луч.

Дезинтеграция: Адепт глаза 9-го уровня или выше может использовать этот луч для его жуткого эффекта.

Перст смерти: На 10-м уровне Великая Мать предоставляет адепту глаза самую смертельную из способностей, которой естественно обладают ее истинные дети.

Серебряная звезда (Silverstar)

Серебряные звезды - посвященные защитники свободы и терпимости, странники на пути правды и абсолютные противники Шар. Они стремятся строить гармонию между ликантропами и не-меняющими форму и защищают повсюду слабых и угнетенных. Они не принимают рабство и ненавидят большинство нежити. Они редко надолго селятся на одном месте, вместо этого постоянно двигаясь, то охваченные охотой к перемене мест, то соблазненные новым побуждением или миссией. Иногда они получают видение, и в них можно увидеть некую "затронутость" пророчеством, их близостью к Лунной Деве. Они взаимодействуют с лунными энергиями и явлениями и в ограниченной степени способны владеть силой луны, неся ее жестокий, чистый белый свет на Торил для продвижения пожеланий богини.

Чаще всего серебряными звездами становятся клерики; для рейнджеров это - менее обычный выбор. Селунэ требует индивидуалистического взгляда на жизнь, что является несовместимым с законным характером паладинов и монахов, а ее неистово добрая и хаотическая природа оставляют не так много места для баланса, которого требуют друиды.

Серебряных звезд часто можно найти в больших прибрежных городах, зависящих от моря торговлей и пропитанием. Другие предпочитают отдаленные пределы цивилизованных царств, где достаточно обычны ликантропы. Везде, где их можно найти, серебряные звезды активно противостоят действиям и преступлениям последователей Шар, отдельно или группами.

Hit Die: d8

Требования

Чтобы квалифицироваться, чтобы стать серебряной звездой, персонаж должен выполнять все следующие критерии:

Мировоззрение: Хаотическое добро

Базовый бонус атаки: +4

Навыки: Чувство Направления 2 разряда, Чувство Мотива 2 разряда.

Умения: Слепая Борьба, Увертливость, Мобильность, Быстрая Атака.

Заклинания: Способность читать божественные заклинания 2-го уровня. Клерики, желающие стать серебряными звездами, должны иметь доступ к домену Луны.

Покровитель: Селунэ

Навыки класса

Навыки класса серебряной звезды (и ключевая способность для каждого навыка): Концентрация (Телосложение), Ремесло (Интеллект), Дипломатия (Харизма), Излечение (Мудрость), Чувство Направления (Мудрость), Знание (тайны) (Интеллект), Знание (география) (Интеллект), Знание (местное) (Интеллект), Знание (природа) (Интеллект), Знание (планы) (Интеллект), Знание (религия) (Интеллект), Профессия (Мудрость), Наблюдение (Интеллект), Чувство Мотива (Мудрость), Колдовство (Интеллект) и Знания Дикой Местности (Мудрость). См. Главу 4 "Руководства Игрока" для описаний навыков.

Пункты навыка на каждом уровне: 2 + модификатор Интеллекта.

ТАБЛИЦА 4-16: СЕРЕБРЯНАЯ ЗВЕЗДА

Уровень класса	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специально	Заклинания в день
1-й	+0	+2	+0	+2	Заклинания Луны	+1 уровень божественного колдовского класса -
2-й	+1	+3	+0	+3	Лунное видение	+1 уровень божественного колдовского класса
3-й		+3	+1	+3	Рука луны +1 шок	+1 уровень божественного колдовского класса
4-й	+2	+4	+1	+4	<i>Слезы Селунэ</i>	+1 уровень божественного колдовского класса
5-й	+3	+4	+1	+4	Видение пророка 1/день	+1 уровень божественного колдовского класса
6-й	+4	+5	+2	+5	Ликантроп-селунит, рука луны +2 шок	+1 уровень божественного колдовского класса
7-й	+5	+5	+2	+5	Лунный щит	+1 уровень божественного колдовского класса
8-й	+6	+6	+2	+6	Видение пророка 2/день	+1 уровень божественного колдовского класса
9-й	+6	+6	+3	+6	Великая рука луны	+1 уровень божественного колдовского класса
10-й	+7	+7	+3	+7	<i>Лунный огонь</i>	+1 уровень божественного колдовского класса

Особенности класса

Следующее - особенности престиж-класса серебряной звезды.

Мастерство оружия и доспехов: Серебряные звезды не получают никакого мастерства с оружием или доспехами. Одобренное оружие Селунэ - тяжелая булава, с которой серебряные звезды обращаются как с рукой луны.

Заклинания в день: На каждом уровне серебряной звезды персонаж получает новые заклинания в день, как будто он также получила уровень в божественном колдовском классе, к которому он принадлежал перед добавлением уровней престиж-класса. Он не получает, однако, никакой другой выгоды, которую получил бы персонаж того класса (типа улучшенного шанса изгнания или упрека нежити). Если персонаж имел более одного божественного колдовского класса перед тем, как стать серебряной звездой, игрок должен решить, к которому классу добавлять каждый уровень серебряной звезды с целью определения заклинаний в день и известных заклинаний.

Заклинания Луны: Серебряная звезда может готовить любое заклинание домена Луны, как будто оно есть в ее списке божественных заклинаний. Заклинание использует ячейку заклинания уровня, равного его уровню в списке домена Луны. Например, клерик/серебряная звезда может готовить *лунный клинок* как заклинание клерика 3-го уровня, а рейнджер/серебряная звезда может готовить *лунный луч* как заклинание рейнджера 2-го уровня.

Лунное видение (Ex): Серебряные звезды 2-го уровня и выше имеют видение при слабом освещении.

Рука луны (Su): Любая тяжелая булава, которой владеет серебряная звезда 3-го уровня, считается *+1 шокирующей*



тяжелой булавой. Покинув руку серебряной звезды, она возвращаются к своим первоначальным способностям. Если оружие имеет дополнительные способности (типа *мороза*), эти способности все еще применяются, и если оружие имеет зачарованный бонус лучше чем +1, используется лучший из этих двух бонусов. На 6-м уровне оружие считается +2 *шокирующей тяжелой булавой*.

Слезы Селунэ (Sp): Серебряная звезда 4-го уровня может проецировать маленькие шарики люминесцентной лунной энергии из своих глаз, как заклинание *танцующие огни* (только факелы или блуждающие огоньки) по желанию, как наложенное колдуном его уровня заклинателя.

Видение пророка (Su): Начиная с 5-го уровня, однажды в день серебряная звезда способен видеть как будто под эффектом заклинания *истинное видение*, наложенного клериком его уровня. На 8-м уровне эта способность может использоваться 2/день.

Ликантроп-селунит: После достижения 6-го уровня серебряные звезды, получившие любую форму ликантропии, считаются естественными ликантропами. Их тип изменяется на меняющего форму, и они могут выбирать умение Улучшенный Контроль Формы (см. "Руководство Монстров") или способность Нюх как умение (см. "Руководство Монстров") в любой момент, когда могут выбирать новое умение. Серебряные звезды не изменяют мировоззрение из-за получения ликантропии и осознают свои действия, находясь в животной или гибридной форме.

Лунный щит (Su): На 7-м уровне серебряная звезда узнает, как лучше сопротивляться магии Теневого Плетения. Он получает +2 бонус на спасброски против заклинаний и эффектов зачарования, иллюзий и некромантии и заклинаний и эффектов с описателем темноты. Этот бонус применяется в любом случае, независимо от того, из какого источника исходит заклинание - от Плетения или от Теневого Плетения.

Великая рука луны (Su): После достижения 9-го уровня, серебряная звезда, использующая свою способности руки луны, обращается со своим оружием, как будто оно +2 *оружие шокирующего взрыва*.

Лунный огонь (Sp): После достижения 10-го уровня серебряная звезда может читать *лунный огонь* 1/день, как подобная заклинанию способность.

Штормлорд (Stormlord)



Талос Разрушитель воплощает незаботливые и разрушительные силы природы, которые могут ударить в любое время. Штормлорды - главные агенты гнева Разрушителя, причиняющие разрушительные волнения везде, где они блуждают, чтобы распространить слово о его безграничной ярости. Талос всего лишь заботится, чтобы они вызывали шторм или делали захватывающее насилие раз в десятидневку или около того.

Большинство штормлордов - клерики, друиды или клерики/колдуны, хотя встречаются и другие комбинации классов, особенно включающие бойца или даже варвара. Волшебники имеют свои собственные средства разрушения, а барды редко могут произвести своими заклинаниями достаточно силы, чтобы Разрушитель посчитал их достойными.

Штормлорды часто живут как бандиты, потворствуя своим персональным желаниям богатства, продовольствия, роскошных изделий и экстравагантного поведения, поскольку они жаждут случайных, захватывающих действий насилия. Они часто изображают из себя лунатиков, чтобы распространять слово Талоса, или иначе маскируются, чтобы разведывать богатые призы, по которым можно ударить.

Hit Die: d8

Требования

Чтобы квалифицироваться, чтобы стать штормлордом, персонаж должен выполнять следующие критерии.

Базовый бонус спасброска: Стойкость +4.

Умения: Выносливость, Великая Стойкость, Фокус Оружия (любое копье или дротик (javelin)).

Заклинания: Способность читать божественные заклинания 3-го уровня.

Покровитель: Талос.

Специально: Персонаж должен был выжить после поражения зарядом молнии, естественным или созданным магией.

Навыки класса

Навыки класса штормлорда (и ключевая способность для каждого навыка) - Концентрация (Телосложение), Маскировка (Харизма), Сбор Информации (Харизма), Запугивание (Харизма), Знание (природа) (Интеллект), Знание (религия) (Интеллект), Плавание (Сила) и Знания Дикой Местности (Мудрость) См. Главу 4 "Руководства Игрока" для описаний навыков.

Пункты навыка на каждом уровне: 2 + модификатор Интеллекта.

ТАБЛИЦА 4-17: ШТОРМЛОРД

Уровень класса	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специально	Заклинания в день
1-й	+0	+2	+0	+2	Сопротивление электричеству 10	+1 уровень божественного колдовского класса
2-й	+1	+3	+0	+2	Шокирующее оружие	+1 уровень божественного колдовского класса
3-й	+2	+3	+1	+3	Штормовая прогулка	+1 уровень божественного колдовского класса
4-й	+3	+3	+1	+3	Сопротивление электричеству 15	+1 уровень божественного колдовского класса
5-й	+3	+4	+1	+4	Громовое оружие	+1 уровень божественного колдовского класса
6-й	+4	+5	+2	+5	<i>Штормовая поездка</i>	+1 уровень божественного класса колдовства
7-й	+5	+5	+2	+5	Сопротивление электричеству 20	+1 уровень божественного колдовского класса
8-й	+6	+6	+2	+6	Оружие шокирующего взрыва	+1 уровень божественного колдовского класса
9-й	+6	+6	+3	+6	Сопротивление электричеству 30	+1 уровень божественного колдовского класса
10-й	+7	+7	+3	+7	<i>Элементное пожарище</i>	+1 уровень божественного колдовского класса

Особенности класса

Следующее - особенности класса престиж-класса штормлорда.

Мастерство оружия и доспехов: Штормлорд не получает никакого мастерства с оружием или доспехами.

Заклинания в день: На каждом уровне штормлорда персонаж получает новые заклинания в день, как будто он также получил уровень в божественном колдовском классе, к которому он принадлежал перед добавлением уровней престиж-класса. Он не получает, однако, никакой другой выгоды, которую получил бы персонаж этого класса (улучшенный шанс изгнания или разрушения нежити, дополнительные одобренные враги и так далее). Если персонаж имел более одного божественного колдовского класса перед тем, как стать штормлордом, игрок должен решить, к которому классу добавлять каждый уровень штормлорда с целью определения заклинаний в день и известных заклинаний.

Сопротивление электричеству (Ex): По мере того, как штормлорд получает уровни в этом престиж-классе, он становится все более и более стойким к электрической энергией, получая сопротивление электричеству в количестве, данном в таблице.

Шокирующее оружие (Su): На 2-м уровне любой дротик или копье, используемые штормлордом, считается *шокирующим* оружием. Оружие теряет эту способность через 1 раунд после того, как покинет руку штормлорда.

Штормовая прогулка (Ex): На 3-м уровне штормлорд (и его верховое животное, если есть) может идти или ехать сквозь шторма (естественные или магические) со своей нормальной нормой движения, полностью незатронутый сильными ветрами (включая *порыв ветра*), осадками или волнами, объектами, которые несет ветер (которые, похоже, всегда пролетают мимо), великими ударами грома, естественными разрядами молнии или любыми другими естественными признаками ярости Талоса.

Громовое оружие (Su): На 5-м уровне любой дротик или копье, используемые штормлордом, считается *громовым* оружием. Оружие теряет эту способность через 1 раунд после того, как покинет руку штормлорда. Этот эффект складывается с *шокирующей* способностью оружия штормлорда.

Штормовая поездка (Sp): На 6-м уровне штормлорд получает способность лететь во время любого шторма, как будто используя заклинание *полет*. Неблагоприятные ветровые условия его не затрагивают; например, даже ветры ураганной силы не смогут сбить его вниз или сдуть при полете.

Оружие шокирующего взрыва (Su): На 8-м уровне любой дротик или копье, используемые штормлордом, считается оружием *шокирующего взрыва*. Оружие теряет эту способность через 1 раунд после того, как покинет руку штормлорда. Этот эффект складывается с *громовой* способностью оружия штормлорда.

Элементное пожарище (Sp): После достижения 10-го уровня штормлорд получает способность вызывать квартет Огромных элементалов раз в десятидневку. Эти четыре элементала вызываются как будто использованием заклинания *вызов монстра IX*, за исключением того, что все они имеют различный тип (воздух, земля, огонь, вода).

Лидер раздора (Strifeleader)

Принц Лжи провозглашает управление любыми необходимыми средствами. Лидеры раздора - главные инструменты Темного Солнца, занятые распространением Единственного Истинного Пути Цирика (поскольку Принц Лжи нашептывает это их разуму) силой и обманом. Они распространяют раздор и убивают повсюду, чтобы заставить народ бояться и верить Цирику.

Большинство лидеров раздора - клерики, жулики или барды. Особенно лукавые бойцы и варвары могут стать лидерами раздора, но персонажи других классов редко следуют этим путем.

Лидеров раздора часто можно найти поддерживающими правителей, имеющих вкус к жестокости и строительству империй. Они балуются интригами на всех землях, распространяя повсюду раздор, не погружая при этом царства в широкомасштабную войну, которая может дать поклонение военному божеству Темпусу. Большинство также проводит свое время в бесконечной борьбе друг против друга, устраивая коварные заговоры, в которых каждый из лидеров раздора ищет увеличения своей персональной силы.

Hit Die: d6

Требования

Чтобы квалифицироваться, чтобы стать лидером раздора, персонаж должен выполнять следующие критерии.

Навыки: Маскировка 8 разряда, Блеф 4 разряда, Запугивание 4 разряда, Говорить на Языке (Абиссал).

Умения: Железная Воля, Фокус Заклинания (Иллюзия), Фокус Оружия (длинный меч).

Заклинания: Способность читать божественные заклинания 3-го уровня.

Покровитель: Цирик.

Специально: Персонаж должен единолично убить иллюзиониста, клерика Цирика или кого-либо с умением Фокус Заклинания (Иллюзия).

Навыки класса

Навыки класса лидера раздора (и ключевая способность для каждого навыка) - Блеф (Харизма), Концентрация (Телосложение), Дипломатия (Харизма), Маскировка (Харизма), Сбор Информации (Харизма), Скрытность (Ловкость), Инсинуация (Мудрость), Запугивание (Харизма), Знание (религия) (Интеллект) и Чувство Мотива (Мудрость). См. Главу 4 "Руководства Игрока" для описаний навыков.

Пункты навыка на каждом уровне: 2 + модификатор Интеллекта.

ТАБЛИЦА 4-18: ЛИДЕР РАЗДОРА

Уровень класса	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специально	Заклинания в день
1-й	+0	+2	+0	+2	Доминирующая аура 10 футов, использование яда	+1 уровень существующего класса
2-й	+1	+3	+0	+3	Квалифицированное увивание	+1 уровень существующего класса
3-й	+2	+3	+1	+3	Атака крадучись +1d6	-
4-й	+3	+4	+1	+4	Доминирующая аура 30 футов	+1 уровень существующего класса
5-й	+3	+4	+1	+4	Иллюзии	+1 уровень существующего класса
6-й	+4	+5	+2	+5	Атака крадучись +2d6	-
7-й	+5	+5	+2	+5	Доминирующая аура 40 футов	+1 уровень существующего класса
8-й	+6	+6	+2	+6	Смертельная атака	+1 уровень существующего класса
9-й	+6	+6	+3	+6	Атака крадучись +3d6	-
10-й	+7	+7	+3	+7	Великая смертельная атака	+1 уровень существующего класса

Особенности класса

Следующее - особенности класса престиж-класса лидера раздора.

Мастерство оружия и доспехов: Лидер раздора не получает никакого мастерства с оружием или доспехами.

Заклинания в день/известные заклинания: На каждом из обозначенных уровней лидера раздора персонаж получает новые заклинания в день (и известные заклинания, если применимы), как будто он также получил уровень в колдовском классе, к которому он принадлежал перед добавлением уровней престиж-класса. Он не получает, однако, никакой другой выгоды, которую получил бы персонаж того класса (улучшенный шанс изгнания или разрушения нежити, дополнительные одобренные враги и так далее). Если персонаж имел более одного колдовского класса перед тем, как стать лидером раздора, игрок должен решить, к которому классу добавлять каждый уровень лидера раздора с целью определения заклинаний в день и известных заклинаний.

Доминирующая аура (Su): Лидер раздора иммунен к страху (магическому или иному). Враги в пределах 20 футов от лидера раздора переносят -2 штраф морали на спасброски против эффектов страха. Радиус этой ауры увеличивается на 4-м и 7-м уровнях.

Использование яда: Лидеры раздора квалифицированы в использовании яда и никогда не рискуют случайно отравиться при нанесении яда на клинок.

Квалифицированное увиливание (Ex): На 2-м уровне лидер раздора становится квалифицированным в искусстве лгать. Они получают +2 бонус на проверки Блефа и Запугивания. Кроме того, лидер раздора получает, +4 бонус на спасброски против заклинаний *различить ложь* и *зона правды*.

Атака крадучись: Начиная с 3-го уровня, если лидер раздора может поймать противника, когда тот неспособен эффективно защититься от его атаки, он может ударить в жизненное место для дополнительного урона. В основном, в любое время, когда цель лидера раздора теряет свой бонус Ловкости к АС (имеет ли она фактически бонус Ловкости или нет), атака лидера раздора наносит +1d6 пунктов урона. Этот дополнительный урон увеличивается на +1d6 пунктов на 6-м и 9-м уровнях. Если лидер раздора выигрывает критическое попадание на атаке крадучись, этот дополнительный урон не умножается. Требуется точность и проникновение, чтобы поразить жизненное место, так что дальние атаки могут считаться атаками крадучись, только если цель находится на расстоянии 30 футов или ближе. Гирькой или невооруженным ударом лидер раздора может наносить атаку крадучись, которая наносит истощающий урон вместо нормального. Он не может использовать оружие, которое наносит нормальный урон, для нанесения при атаке крадучись истощающего урона, даже с обычным -4 штрафом, потому что он оптимально использует свое оружие для исполнения атаки крадучись. Лидер раздора может атаковать существа только живые существа с различной анатомией - нежить, конструкции, илы, растения и бестелесные существа испытывают недостаток жизненных областей для поражения их. Дополнительно, любое существо, иммунное к критическим попаданиям, также иммунно и к атакам крадучись. Также лидер раздора должен быть способен видеть цель достаточно хорошо, чтобы выбрать жизненное место, и должен быть способен достигнуть жизненного места. Лидер раздора не может делать атаку крадучись при нанесении удара по существу с укрывательством или ударяя члены существа, самые важные части которого находятся вне досягаемости.

Если лидер раздора получает бонус атаки крадучись из другого источника (типа уровней жулика), бонусы урона складываются.

Иллюзии: Начиная с 5-го уровня, лидер раздора добавляет заклинания *звук привидения*, *невидимость*, *малое изображение*, *зеркальное изображение*, *главное изображение*, *призрачный убийца* и *тихое изображение* к своему списку заклинаний. Заклинания становятся клерическими заклинаниями на тех же самых уровнях, на которых они находятся в списке заклинаний колдуна/волшебника (так что лидер раздора может готовить *невидимость* как клерическое заклинание 2-го уровня).

Смертельная атака (Ex): Начиная с 8-го уровня, если лидер раздора изучает свою жертву 3 раунда и затем делает атаку крадучись с рукопашным оружием, которая успешно наносит урон, атака крадучись имеет дополнительный эффект - парализацию или убийство цели (на выбор лидера раздора). Изучая жертву, лидер раздора может предпринимать другие действия, пока его внимание остается сосредоточенной на цели и цель не обнаруживает лидера раздора или не признает в нем врага. Если жертва такой атаки проваливает свой спасбросок Стойкости (DC 10 + уровень класса лидера раздора + модификатор Интеллекта лидера раздора) против убийственного эффекта, она умирает. Если проваливается спасбросок против эффекта парализа, разум и тело жертвы обессиливаются, оставляя ее полностью беспомощной и неспособной действовать на 1d6 раундов плюс 1 раунд в уровень лидера раздора. Если спасбросок жертвы преуспевает, атака проходит как нормальная атака крадучись. Как только лидер раздора закончил 3 раунда изучения, он должен сделать смертельную атаку в пределах следующих 3 раундов. Если смертельная атака предпринята и терпит неудачу (жертва делает спасбросок) или если лидер раздора не начинает атаку в пределах 3 раундов после завершения изучения, требуется еще 3 раунда изучения, прежде чем он сможет сделать попытку новой смертельной атаки.

Великая смертельная атака (Ex): На 10-м уровне DC смертельной атаки лидера раздора (для убийства или парализации) увеличивается +4.



Балерина меча (Sword dancer)

Илистри Темная Дева поощряет дроу возвращаться в поверхностный мир и вновь становиться законопослушными, незлыми жителями Ночи Наверху. Хотя они и не должны быть дроу, балерины меча, как ожидается, будут возглавлять это перемещение и работать для продвижения гармонии между дроу и живущими на поверхности расами. Они лелеют красоту, музыку, ремесло создания музыкальных инструментов и песни везде, где находят их, помогают охотникам и охоте и содействуют другим в добрых делах всякий раз, когда видят, что могут сделать это.

Большинство балерин меча - клерики, клерики/бойцы или клерики/барды. Другие комбинации классов, особенно включающие рейнджера, жулика и колдуна, несколько менее обычны. Варвары и волшебники становятся балеринами меча редко. Дроу и полудроу - намного более обычные расы для принятия класса балерины меча, но это могут быть и другие расы, особенно полуэльфы, люди и поверхностные эльфы, уважающие Темную Деву.

Балерины меча обычно живут вместе маленькими группами в местах, где могут жить другие эльфийские расы могли бы жить. Чаще всего это - поляны в лесистой местности, где они собираются, чтобы танцевать, петь и играть мечом под лунным светом.

Hit Die: d8

Требования

Чтобы квалифицироваться, чтобы стать балериной меча, персонаж должен выполнять следующие критерии.

Раса: Эльф или полуэльф.

Пол: Женщина.

Базовый бонус атаки: +5

Навыки: Дипломатия 5 разрядов, Исполнение 5 разрядов (включает танец и пение), Говорить на Языке (Эльфийский и Нижне-общий),

Умения: Увертливость, Экспертиза, Фокус Навыка (Исполнение), Фокус Оружия (любой меч).

Заклинания: Способность читать божественные заклинания 2-го уровня.

Покровитель: Илистри.

Специально: Персонаж должен был хотя бы раз видеть восход солнца и провести по крайней мере месяц подряд, живя на поверхности (не входя в Подземье), танцуя каждую ночь под светом луны.

Навыки класса

Навыки класса балерины меча (и ключевая способность для каждого навыка) - Ба ланс (Ловкость), Концентрация (Телосложение), Ремесло (Интеллект), Дипломатия (Харизма), Скрытность (Ловкость), Знание (История) (Интеллект), Знание (местное) (Интеллект), Знание (природа) (Интеллект), Знание (Религия) (Интеллект), Слушание (Мудрость), Бесшумное Движение (Ловкость), Исполнение (Харизма), Кувырок (Ловкость) и Знания Дикой Местности (Мудрость). См. Главу 4 "Руководства Игрока" для описаний навыков.

Пункты навыка на каждом уровне: 2 + модификатор Интеллекта.

ТАБЛИЦА 4-19: БАЛЕРИНА МЕЧА

Уровень класса	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специально	Заклинания в день
1-й	+0	+0	+2	+0	Видение при слабом освещении, песня меча	+1 уровень существующего класса
2-й	+1	+0	+3	+0	Лунный свет	+1 уровень существующего класса
3-й	+2	+1	+3	+1	Танец меча	+1 уровень существующего класса
4-й	+3	+1	+4	+1	Мобильность	+1 уровень существующего класса
5-й	+3	+1	+4	+1	Меч девы	+1 уровень существующего класса
6-й	+4	+2	+5	+2	Меньшая песня заклинаний	+1 уровень существующего класса
7-й	+5	+2	+5	+2	Быстрая атака	+1 уровень существующего класса
8-й	+6	+2	+6	+2	Песня заклинаний	+1 уровень существующего класса
9-й	+6	+3	+6	+3	-	+1 уровень существующего класса
10-й	+7	+1	+7	+3	Щит меча	+1 уровень существующего класса

Особенности класса

Следующее - особенности класса престиж-класса балерины меча.

Мастерство оружия и доспехов: Балерина меча не получает никакого мастерства с оружием или доспехами. Балерина меча, которая носит средний или тяжелый доспех или несет или носит с собой щит, не может использовать никакую из своих специальных способностей, а балерина меча, носящая только легкий доспех, должна пренебречь в броске

провала тайного заклинания, чтобы использовать любую из своих подобных заклинаний или сверхъестественных способностей, предоставленных этим престиж-классом (не включая колдовство).

Заклинания в день/известные заклинания: На каждом уровне балерины меча персонаж получает новые заклинания в день (и известные заклинания, если применимы), как будто она также получила уровень в колдовском классе, которому она принадлежала перед добавлением уровней престиж-класса. Он не получает, однако, никакой другой выгоды, которую получил бы персонаж того класса (типа улучшенного шанса изгнания или упрека нежити). Если персонаж имел более одного колдовского класса перед тем, как стать балериной меча, игрок должен решить, к которому классу добавлять каждый уровень балерины меча с целью определения заклинаний в день и известных заклинаний.

Видение при слабом освещении (Ex): Все балерины меча имеют видение при слабом освещении.

Песня меча (Su): Балерина меча может настраиваться на специфический меч (магический или нет), процесс, занимающий одну десятидневку. В это время она должна носить или держать меч по крайней мере 8 часов каждый день, и, если прервана, она должна начать снова. Она может быть настроена этим способом только на один меч одновременно. Начало процесса настраивания другого меча отменяет способность меча, настроенного в настоящее время. Будучи настроенной на этот меч, всякий раз, когда она владеет им, меч поет героические песни, предоставляя ей +2 бонус морали на броски атаки и урона с мечом и +3 бонус морали на спасброски против воздействующих на разум заклинаний и эффектов. Эта способность подобна воздействию на разум эффекту и может использоваться максимальное количество раундов в день, равняются ее уровню класса плюс ее модификатор Харизмы. Если эта способность применяется к *танцующему мечу*, *танцующий меч* получает бонус атаки и урона, но бонус спасброска все же применяется к балерине меча.

Лунный свет (Su): Начиная со 2-го уровня по желанию и как свободное действие балерина меча может создавать маленькие огни, соответствующие таковым от заклинания *танцующие огни*. Эти огни находятся под контролем балерины меча, но не могут перемещаться далее чем на 5 футов от ее тела. Балерина меча может иметь количество уже существующий огней, равное ее уровню класса.

Танец меча (Su): На 3-м уровне балерина меча может настраиваться на специфический меч (который может быть тем же, что и ее поющий меч) в процессе, описанном выше. Будучи настроенной на меч, она может использовать его как имеющий свойство *танцующего*. Она может использовать эту способность количество раз в день, равное ее уровню класса.

Мобильность: Балерина меча получает умение Мобильность на 4-м уровне.

Меч девы (Sn): На 5-м уровне балерина меча получает способность изготавливать магические мечи, как будто она имеет умение Создание Магического Оружия и Доспехов. Эта способность работает только с настроенными на нее мечами, но магические способности, переданные мечу, сохраняются, даже если она теряет свой настрой на меч. Она может добавлять мечу любые свойства (включая зачарованные бонусы), пока она выполняет другие требования этого свойства.

Меньшая песня заклинаний (Su): На 6-м уровне балерина меча получает способность спонтанно читать подготовленные заклинания клерика 3-го уровня или ниже как любое из своих заклинаний домена, также как добрый клерик спонтанно читает подготовленные заклинания клерика как заклинание *лечения ран*. Любые заклинания, которые она читает этим способом, имеет устный компонент в дополнение к нормальному компонентам. Например, балерина меча с доступом к домену Луны, подготовившая *божественное покровительство* (заклинание 1-го уровня), может терять *божественное покровительство*, чтобы прочесть *огонь фейри* (заклинание 1-го уровня домена Луны).

Быстрая атака: Балерина меча получает умение Быстрой Атаки на 7-м уровне.

Песня заклинаний (Su): На 8-м уровне способность меньшей песни заклинаний балерины меча расширяется, включая спонтанное наложение клерических заклинаний до 6-го уровня как заклинаний домена.

Щит меча (Su): На 10-м уровне как свободное действие балерина меча может приказать, чтобы ее *танцующий меч* бился защитным способом, беря штраф до с -5 на атаки меча, чтобы добавить то же самое значение (до +к) к своему классу доспеха как бонус доспеха. Изменения к броскам атаки меча и ее классу доспеха длятся до ее следующего действия. Она может использовать эту способность только с одним танцующим мечом одновременно.



Технокузнец (Techsmith)

Фазрун полон целым соцветием кузнецов, разрабатывающих свое самое новое творение, ремесленников, протряхивающих хлам, чтобы создать что-то действительно полезное, и химиков и алхимиков, создающих некие ранее невиданные формы искусственной жизни. Во главе этого оркестра технологического прогресса - технокузнецы Гонда, мужчины и женщины, преданные развитию новых изобретений и прогрессии достижений от имени Несущего Чудо.

Хотя они основаны в лантанском городе Иллул, технокузнецов можно найти по всему континенту в качестве советников правителей, в качестве торговцев, продающих фантастическое оборудование, и строителей и операторов маленьких гомов, заботящихся о неприглядных муниципальных обязанностях типа ухода за большими системами канализации или взаимодействия с мертвыми. Их в первую очередь космополитические интересы делают технокузнецов гораздо более обычными в городах, чем в пасторальных областях. Большинство, однако, широко путешествуют и делятся своими созданиями и управляют созданиями народа во всех уголках известного мира. Из-за их навыков в создании конструкций технокузнецы - также эксперты по их уничтожению, и иногда их призывают для уничтожения опасных созданий этого типа, прежде чем они причинят слишком много вреда. Технокузнецы обычно чрезвычайно оригинальны, часто гораздо больше занимаясь решением некоей математической формулы, чем лично общаясь со своими компаньонами. Они медленно сходятся с теми, кто не разделяет их навязчивую идею механики и взрывчатых веществ (как раз в этом порядке), и часто говорят, что единственный истинный наперсник технокузнеца - гомоподобная конструкция, известная как человек Гонда, которая служит служителем технокузнеца, его помощником и другом.

Технокузнецы приходят почти исключительно из духовенства Гонда, начиная с того, что Высокий Святой Дом Ремесла Вдохновения, где секреты технокузнецов передаются потенциальным членам ордена, не принимает заявок от последователей других божеств. Клерики других богов, позволяющих своим последователям домен Ремесла (типа уверенных членов гномского и дварфского пантеона), иногда приходят к поклонению Гонду, чтобы получить секреты технокузнецов. Говорят, что это беспокоит Несущего Чудо, но не особенно, поскольку результат обещает интересные создания от упорных изобретателей.

Технокузнецы, не уходящие на приключения, часто пытаются получить прибыль от своих знаний, изготавливая *дымный порох* и бомбы и продавая их тем, кто предложит самую высокую цену. Недобросовестные технокузнецы разыскивают конфликты, чтобы получить прибыль от обеих сторон. Такие индивидуумы - хороший источник взрывчатых веществ, огнестрельного оружия и новых изобретений, и они ведут прибыльный бизнес, продавая своих товары членам

класса приключенцев. В больших городах с сильным гондианским присутствием они могут формировать гильдию, но большинство работает в одиночку.

Hit Die: d6

Требования

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

Навыки: Ремесло (ковка доспехов, кузнечное дело, работа по металлу или ковка оружия) 9 разрядов.

Умения: Создание Чудесного Предмета, Фокус Навыка (Ремесло [ковка доспехов, кузнечное дело, работа по металлу или ковка оружия]).

Заклинания: Способность читать *малое создание*.

Покровитель: Гонд.

Специально: Должен посетить Высокий Святой Дом Ремесла Вдохновения в городе Иллул на острове Лантан.

Навыки класса

Навыки класса технокузнеца (и ключевая способность для каждого навыка) - Алхимия (Интеллект), Оценивание (Интеллект), Концентрация (Телосложение), Ремесло (Интеллект), Поломка Устройства (Интеллект), Знание (тайны) (Интеллект), Знание (архитектура и проектирование) (Интеллект), Знание (религия) (Интеллект), Открывание Замка (Ловкость), Наблюдение (Интеллект) и Колдовство (Интеллект). См. Главу 4 "Руководства Игрока" для описаний навыков.

Пункты навыка на каждом уровне: 4 + модификатор Интеллекта.



ТАБЛИЦА 4-20: ТЕХНОКУЗНЕЦ

Уровень класса	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специально	Заклинания в день
1-й	+0	+2	+0	+2	Человек Гонда	+1 уровень существующего класса
2-й	+1	+3	+0	+3	Техническая ловкость +2	+1 уровень существующего класса
3-й	+1	+3	+1	+3	Новый домен	+1 уровень существующего класса
4-й	+2	+4	+1	+4	Чувство конструкций	+1 уровень существующего класса
5-й	+2	+4	+1	+4	Техническая ловкость +4	+1 уровень существующего класса
6-й	+3	+5	+2	+5	Губитель големов	+1 уровень существующего класса
7-й	+3	+5	+2	+5	Улучшенный критический	+1 уровень существующего класса
8-й	+4	+6	+2	+6	Техническая ловкость +6	+1 уровень существующего класса
9-й	+4	+6	+3	+6	Овладение взрывчаткой	+1 уровень существующего класса
10-й	+5	+7	+3	+7	Поразить голема	+1 уровень существующего класса

Особенности класса

Следующее - особенности класса технокузнец престиж-классов,

Мастерство оружия и доспехов: Технокузнецы опытные со всем простым оружием и получают умение Мастерство Экзотического Оружия (огнестрельное оружие), если еще не имеют его.

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

Примеры людей Гонда

Технокузнецы разрабатывают людей Гонда для удовлетворения своих потребностей и желаний.

Человек Гонда технокузнеца 5-го уровня, ниже, подчеркивает атакующую способность с +3 Силой и +1 увеличением атаки.

Для 11 HD человека Гонда, ниже, характерен защитный подход с естественным доспехом, увеличенным на +4 и спасбросками, каждый из которых увеличен +1.

Для всех людей Гонда характерны черты конструкции:

Черты конструкции: Иммунен к влияющим на разум эффектам (зачарвание, принуждение, фантомы, образы и эффекты морали) и отравлению, сну, параличу, ошеломлению, болезни, смертельным эффектам, некромантским эффектам и любым эффектам, требующим спасброска Стойкости, если они также не работают на объектах; не может излечивать урон (хотя регенерация и быстрое лечение Все же применяются, если они есть); не подвержен критическим попаданиям, истощающему урону, урону способностям, иссушению способностей или иссушению энергии; не опасна смерть от массивного урона, но уничтожается, если уменьшен до 0 очков жизни или ниже; не может быть поднят или возрожден; темновидение 60 футов.

4 HD человек Гонда технокузнеца 1-го уровня:

Лязг: Человек Гонда; CR -; Средняя конструкция; HD 4d10; hp 22; Инициатива +1; Скорость 30 футов; AC 16 (касание 11, застигнутый врасплох 15); Атака +5 рукопашная (1d8+3, хлопок); SQ черты конструкции; AL N; Спасброски: Стойкость +1, Рефлексы +2, Воля +2; Сила 15, Ловкость 12, Телосложение -, Интеллект 4; Мудрость 13, Харизма 6.

8 HD человек Гонда технокузнеца 5-го уровня:

Молот Гнева: Человек Гонда; CR -; Средняя конструкция; HD 8d10; hp, 44; Инициатива +1; Скорость 30 футов; AC 16 (касание 11, застигнутый врасплох 15); Атака +11/+6 рукопашная (1d8+4, хлопок); Лицом/Досыгаемость 5 фт x 5 фт/5 фт; SQ черты конструкции; AL N; Спасброски: Стойкость +2, Рефлексы +3, Воля +3; Сила 18, Ловкость 12, Телосложение -, Интеллект 4, Мудрость 13, Харизма 6.

11 HD человек Гонда технокузнеца 8-го уровня:

Огненный Щит: Человек Гонда; CR -; Маленькая конструкция; HD 11d10; hp 60; Инициатива +2; Скорость 20 футов; AC 22 (касание 13, застигнутый врасплох 20); Атака +10/+5 рукопашная (1d8+1, хлопок); SQ черты конструкции; AL N; Спасброски: Стойкость +4, Рефлексы +6, Воля +5; Сила 13, Ловкость 14, Телосложение -, Интеллект 4, Мудрость 13, Харизма 6.

Навыки и умения: Скрытность +6.

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

Человек Гонда (Ex): Став технокузнецом, персонаж может строить человека Гонда - лояльного механического воина, помощника, телохранителя и друг. Этот человек Гонда не стоит технокузнецу ничего, поскольку он исследовал его и собирал детали до того, как стать технокузнецом.

Человек Гонда - конструкция, сделанная металла и дерева (и поэтому уязвимая к атакам типа *деформации дерева и ржавой хватки*). Технокузнец может создавать человек Гонда одного из двух размеров: Маленький (Сила 13, Ловкость 14, Телосложение -, Интеллект 4, Мудрость 13, Харизма 6) или Средний (Сила 15, Ловкость 12, Телосложение -, Интеллект 4, Мудрость 13, Харизма 6). Человек Гонда имеет +5 естественный доспех, нейтральное мировоззрение, d10 на Hit Dice, и Hit Dice, равный уровню класса технокузнеца +3. Он имеет атаку хлопком, которая наносит 1d8 пунктов базового урона. Новый человек Гонда не имеет никакого оснащения, но может использовать любое оснащение, соответствующее его размеру.

По мере того, как технокузнец получает уровни, человек Гонда также улучшает свои способности, получая Hit Die. Следуя правилам для конструкций в "Руководстве Монстров", человек Гонда получает нормальные усовершенствования для конструкции, добавляющей Hit Die: 1d10 очков жизни, бонус атаки как у клерика, небольшое улучшение базового бонуса спасбросков. Кроме этого, каждый раз, когда технокузнец получает уровень, он может модернизировать своего человека Гонда, выбирая из следующего:

- +1 Сила
- +1 Ловкость
- +1 базовый бонус атаки
- +1 к одному спасброску
- +1 к существующему естественному бонусу доспеха

Человек Гонда имеет со своим создателем особую связь, подобную отношениям между колдуном и его фамильяром. Конструкция и создатель имеют эмпатическую связь на расстоянии до одной мили. Технокузнец не может смотреть через глаза человека Гонда, но они могут общаться телепатически. Даже самый интеллектуальный и представительный человек Гонда обычно видит мир несколько обособленным, механическим взглядом, так что возможны недоразумения. Эта эмпатическая связь - сверхъестественная способность.

Из-за эмпатической связи между человеком Гонда и технокузнецом технокузнец имеет такую же связь к местами или предметами, что и человек Гонда.

Если человек Гонда поврежден, технокузнец может восстанавливать его, используя инструменты ремесленника, из расчета 1 очко жизни за час. Как альтернатива, заклинание *исправление* может восстановить 1 очко жизни. Так как конструкции - существа, лечащие заклинания затрагивают их как обычно.

Если человек Гонда снижен до 0 очков жизни, он уничтожается. Если человек Гонда уничтожен, технокузнец может построить другого. Строительство человека Гонда на замену стоит 500 gp в Hit Die и занимает 1 день на каждые 1,000 gp стоимости человека Гонда (как будто технокузнец создает магическое изделие). Например, технокузнец 6-го уровня, желающий заменить 9 HD человека Гонда, должен потратить на его создание 4,500 gp и пять дней.

Техническая ловкость (Ex): Технокузнецы с достаточным уровнем навыков получают техническую ловкость, врожденные дружественные отношения с работой механических приспособлений и наукой, что дает им +2 бонус компетентности на все проверки Алхимии, Оценивания, Ремесла, Поломки Устройства, Знаний и Открывания Замка, вовлекающие некий вид механических, технологических или взрывчатых обстоятельств. Этот бонус увеличивается до +4 на 5-м уровне и до +6 на 8-м уровне.

Новый домен: Технокузнец может выбирать новый домен из списка доступных доменов Гонда (Ремесло, Земля, Огонь, Знание, Металл и Планирование). Технокузнец получает предоставленную силу домена и может выбирать заклинания этого домена как заклинания домена. (Технокузнец теперь имеет три варианта выбора на каждом уровне для заклинаний домена вместо двух). Технокузнец, не имеющий уровней клерика, не получает от этой способности заклинаний или ячеек заклинаний, но получает предоставленную силу домена, который выбирает.

Чувство конструкций (Su): Технокузнецы 3-го уровня или выше могут связываться телепатически с любой конструкцией в пределах 60 футов. Они могут делать проверку Обнаружения (DC 15), чтобы признать конструкцию в том, что видят.

Губитель големов (Ex): Из-за своего превосходного знания конструкций технокузнец может сражаться с големом (или любой конструкцией) оружием или невооруженными атаками, как будто у него нет уменьшения урона. После наблюдения за конструкцией в действии в течение 1 раунда он узнает, к каким заклинаниям она является особенно уязвимой или иммунной.

Улучшенный критический (Ex): Из-за своего изучения обработки металлов и других материалов технокузнец знает, как лучше использовать любое оружие и находить слабые места любого доспеха. Любое оружие, которое он использует, имеет угрозу критического попадания, как будто он имеет умение Улучшенный Критический.

Овладение взрывчаткой (Ex): Из-за своих дружественных отношений *дымным порохом* технокузнецы 9-го уровня или выше могут создавать улучшенные бомбы. Эта мощная взрывчатка используется точно также, как описано в Гранатоподобном Оружии Возрождения в Главе 6 "Руководства Ведущего", за исключением того, что они наносят 2d8 пунктов урона и имеют радиус взрыва 15 футов. Изготовление такой бомбы стоит 50 gp сырья и требует 2 часов.

Поразить голема (Ex): После достижения 10-го уровня, технокузнец - смертельный противник любых противостоящих ему конструкций. Если технокузнец делает критическое попадание рукопашным оружием против конструкции любого типа, она немедленно уничтожается, как будто технокузнец использовал *булаву поражения*.

Служитель волн (Waveservant)

Амберли широко боятся все, кто живут морем, и те, кто нарушает границы ее домена, предпочитают платить дань, чтобы избежать ее гнева. Служители волн служат Сучьей Королеве собирателями дани и штурмовиками.

Большинство служители волн - клерики, рейнджеры или клерики/рейнджеры. Иногда волшебник или колдун, любящие водную магию, становятся служителями волн, известно несколько друидов/служителей волн, и некоторые варварские племена уважают Сучью Королеву и имеют среди своих членов варваров/служителей волн, почти столь же темпераментных, как сама богиня.

Служители волн - обычно одиночки. Некоторые останавливаются на охваченных штормом островах и побережьях, в то время как другие проводят всю свою жизнь на борту кораблей. Многие живут как пираты, нападая на корабли торговцев, не сделавших достаточных подношений их богине. Они редко рискуют уходить далеко от больших водных тел.

Hit Die: d8

Требования

Чтобы квалифицироваться, чтобы стать служителем волн, персонаж должен выполнять следующие критерии.

Базовый бонус атаки: +5

Навыки: Запугивание 4 разряда, Чувство Направления 3 разряда, Знание (природа) 4 разряда, Говорить на Языке (Акван), Плавание 4 разряда.

Умения: Выносливость, Фокус Оружия (трезубец).

Заклинания: Способность читать божественные заклинания 2-го уровня. Клерики, желающие стать служителями волн, должны иметь доступ к домену Океана.

Покровитель: Амберли

Специально: Персонаж должен иметь мирный контакт с водным элементом, злым существом типа аутсайдер (вода) или злым водным существом; существо должно иметь по крайней мере 6 Hit Dice, и персонаж должен общаться с ним, используя язык или магию.

Навыки класса

Навыки класса служителя волн (и ключевая способность для каждого навыка) - Сочувствие Животным (Харизма), Концентрация (Интеллект), Ремесло (Интеллект), Излечение (Мудрость), Чувство Направления (Мудрость), Прыжок (Сила), Знание (природа) (Интеллект), Знание (религия) (Интеллект), Профессия (Мудрость), Плавание (Сила) и Знания Дикой Местности (Мудрость). См. Главу 4 "Руководства Игрока" для описаний навыков.

Пункты навыка на каждом уровне: 2 + модификатор Интеллекта,

Особенности класса

Следующее - особенности класса престиж-класса служителя волн.

Мастерство оружия и доспехов: Служитель волн не получает никакого мастерства с оружием или доспехами.

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

Заклинания Океана: Служитель волн может готовить любое заклинание из домена Океана, как будто оно есть в его списке божественных заклинаний. Заклинание использует ячейку заклинания уровня, равное его уровню в списке домена Океана. Например, рейнджер/служитель волн может готовить *вынести элементы* как заклинание рейнджера 1-го уровня.

ТАБЛИЦА 4-21: СЛУЖИТЕЛЬ ВОЛН

Уровень класса	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специально	Заклинания в день
1-й	+0	+2	+0	+2	Заклинания Океана, водное дыхание, утопленный легион	+1 уровень божественного колдовского класса
2-й	+1	+3	+0	+3	Свобода движения	+1 уровень божественного колдовского класса
3-й	+2	+3	+1	+3	Водные служители, ярость сахагина	+1 уровень божественного колдовского класса
4-й	+3	+4	+1	+4	Глубинное видение, нос акулы	+1 уровень божественного колдовского класса
5-й	+3	+4	+1	+4	Яд медузы	+1 уровень божественного колдовского класса
6-й	+4	+5	+2	+5	Чувство вибраций	+1 уровень божественного колдовского класса
7-й	+5	+5	+2	+5	-	+1 уровень божественного колдовского класса
8-й	+6	+6	+2	+6	Щупальца медузы	+1 уровень божественного колдовского класса
9-й	+6	+6	+3	+6	Руки осьминога	+1 уровень божественного колдовского класса
10-й	+7	+7	+3	+7	Тело медузы	+1 уровень божественного колдовского класса

Водное дыхание (Ex): Служитель волн может дышать водой также легко, как воздухом, и получает скорость плавания 30 футов. Подобно всем существам со скоростью плавания, служители волн не должны делать проверки Плавания, чтобы двигаться по воде со своей скоростью плавания. Они имеют +8 бонус по всем проверкам Плавания для исполнения некоего

специального действия или избежания опасности. Они могут всегда брать 10 по проверкам Плавания, даже если их несет или они под угрозой. Они могут использовать действие бега при плавании, если плывут по прямой линии.

Утопленный легион: Служители волн со способностью упрекать нежить получают +4 к своему броску урона изгнания всякий раз, когда они или целевая нежить по крайней мере наполовину погружены в воду.

Свобода движения (Ex): На 2-м уровне служители волн двигаются и атакуют как обычно, когда находятся под водой, как будто они под эффектами заклинания *свобода движения*. Они также могут беспрепятственно читать заклинания, находясь под водой.

Ограничения, не связанные непосредственно с водой (типа наложения заклинания *паутина* на воду), не мешают этой способности.

Водные служители (Su): На 3-м уровне, служитель волн получает способность упрекать или командовать водными существами. Эта способность работает точно так же, как упрек или командование нежити злого клерика, но использует уровень класса служителя волн для определения эффекта попытки упрека. Служитель волн может использовать эту способность количество раз в день, равное 3 + его модификатор Харизмы.



Ярость сахагина (Ex): Начиная с 3-го уровня, служитель волн может призывать жестокую жажду крови сахагинов, входя ярость, подобную таковой варвара. Она может делать это раз в день.

Глубинное видение (Ex): На 4-м уровне служитель волн может видеть под водой, как будто он имеет темновидение и видение при слабом освещении.

Нос акулы (Ex): На 4-м уровне служитель волн получает способность острого нюха акулы всякий раз, когда находится в воде. Она может обнаруживать существ, находящихся в воде, в пределах 180 футов, и может обнаруживать кровь в воде в диапазоне до одной мили.

Яд медузы (Su): На 5-м уровне слезитель волн заставляет тысячи крошечных отравленных почти невидимых зубцов вырастать из своего лица и рук. Атакой касанием он может вводить яд через эти зубцы в тело целевого существа. Яд (DC Стойкости 10 + 1/2 уровня класса + бонус Мудрости) наносит 1d6 пунктов начального и вторичного урона Силе. Служитель волн может использовать зубцы, чтобы делать несколько атак ядом, пока они остаются. Зубцы могут быть призваны раз в день, оставаясь на коже служителя волн до 1 минуты на уровень класса, и могут быть убраны как свободное действие. Яд не может быть удален с кожи или зубцов персонажа и запасен для более позднего использования.

Чувство вибраций (Ex): На 6-м

уровне служитель волн становится настолько настроенным на колебания воды, что он по сути имеет способность чувства вибраций в отношении существ, находящихся внутри или касающихся водного тела, в котором он находится. Например, если он находится в подземном озере, то будет знать точное местоположение невидимого жулика, плывущего к нему по озеру, но не будет иметь никакой необычной способности обнаружить невидимого колдуна, летящего над ним. Диапазон этой способности - 60 футов.

Щупальца медузы (Su): На 8-м уровне, находясь в воде, служитель волн получает способность превращать свои руки в множество веретенообразных прозрачных щупалец, имеющих отравленные зубцы. Щупальца имеют досягаемость 10 футов. Служитель волн может делать попытку атаки касанием щупальцами, и успешная атака касанием означает, что цель подвергается эффектам яда медузы (см. выше). Используясь вне воды, щупальца свисают до земли, имеют максимальную досягаемость 5 футов и могут затрагивать только существ, наступающих на них.

Атаки рукопашным оружием против щупалец, сделанные против AC 10, наносят лишь 1 пункт урона служителю волн и отделяют единственное щупальце при каждом попадании, но они настолько волокнисты и быстро отрастают, что эти атаки почти полностью неэффективны. Атаки дальнобойным оружием не наносят никакого урона. Атаки по области затрагивают щупальца (и служителя волн) как обычно. Пока его руки преобразованы в щупальца, он не может читать заклинаний с какими-либо компонентами, помимо устных, не может манипулировать объектами, и любые магические изделия, которые он носит на руках, или оружие временно поглощаются и перестают функционировать, пока активна эта способность. Превращение его рук обратно в нормальные - свободное действие. Он может использовать эту способность в течение количества раундов в день, равного его уровню класса плюс его модификатор Харизмы.

Руки осьминога (Su): На 9-м уровне служитель волн получает способность превращать свои руки в длинные щупальца с присосками и колючками с досягаемостью 10 футов. Он может атаковать этими руками, как будто это его естественное оружие, и атаки таким способом не вызывают атаку возможности. Щупальце наносит 1d4 пунктов урона плюс бонус Силы служителя волн. Успешная атака щупальцем позволяет служителю волн немедленно делать попытку захватывания без необходимости делать атаку касанием или вызывать атаку возможности. Служитель волн, который

схватил противника, может пожелать сдвинуть своего противника с успешной атакой захватывания, автоматически нанося 1d4 пунктов плюс бонус Силы нормального урона. Пока его руки преобразованы в щупальца, он не может читать заклинаний с какими-либо компонентами, помимо устных, его эффективная Ловкость для управления объектами становится 6, и любые магические изделия, которые он носит на руках, или оружие временно поглощаются и перестают функционировать, пока активна эта способность. Превращение его рук обратно в нормальные - свободное действие. Он может использовать эту способность в течение количества раундов в день, равного его уровню класса плюс его модификатор Харизмы.

Тело медузы (Su): На 10-м уровне тело служителя волн подвергается радикальному преобразованию. Его кости и внутренние органы смягчаются и расплзаются, и форму его определяет лишь кожа. Хотя это не затрагивает заметно его внешность (его черты несколько смягчаются) или какие-либо из других его способностей, это оставляет его тело без частей, которые более уязвимы, чем какие-либо другие. Короче говоря, он не имеет никакой различимой анатомии и поэтому не больше подвержен критическим попаданиям или атакам крадучись. Его тип изменяется на аберрацию (вода).

Носящий пурпур (Wearer of purple)

Носящие пурпур - члены Культа Дракона, охватывающего создание и почитание Священных, великих драколичей Фаэруна. Члены следуют учению Саммастера Безумного, напрогочившего, что драконы должны править всем миром. Организованные в автономные ячейки, Культисты Дракона служат собирающей сведения и коммуникационной системой для злых драконов Фаэруна и драколичей Культа. Носящие пурпур - как правило, лидеры таких ячеек Культа Дракона. Они ответственны за выслеживание злых драконов до их логовища, подношение дани злым драконам, убеждение злых драконов стать драколичами, готовя необходимые ритуальные компоненты для преобразования, и служение уже созданным драколичам. Большинство носящих пурпур служит одному драколичу, хотя члены мощных ячеек могут обслуживать до полудюжины Священных.

Большинство носящих пурпур - клерики, волшебники, волшебники, специализирующиеся в искусстве некромантии, или колдуны. Клерики, присоединяющиеся к рядам Культа Дракона - как правило, последователи Бэйна, Цирика, Горгота, Шар, Талоны или Велшаруна. Хотя бойцы и жулики составляют большую часть нижних рядов Культа, немногие из незалинателей поднимаются до лидирующих положений в Культе Дракона.

Носящие пурпур - обычно высокопоставленные члены ячеек Культа Дракона, тесно работающие с товарищами-Культистами. Большинство их вовлечено в ухаживание за одним или более драконами, которые подвергнутся превращению в нежить, или служат непосредственно одному из Священных. Большинство их остается поблизости от логовища дракона, которому они служат, координирует действия с другими ячейками или разыскивают других вирмов.

Hit Die: d6



Требования

Чтобы квалифицироваться, чтобы стать носящим пурпур, персонаж должен выполнять следующие критерии.

Мировоззрение: Любое злое.

Базовый бонус спасброска: Воля +5.

Навыки: Алхимия 5 разрядов, Дипломатия 4 разряда, Знание (тайны) 8 разрядов, Знание (местное) 3 разряда, Говорить на Языке (Драконий).

Умения: Железная Воля, Фокус Заклинания (Некромантия).

Заклинания: Способность читать по крайней мере одно некромантское заклинание.

Специально: Персонаж должен был иметь мирный контакт со злым истинным драконом или драколичем.

Навыки класса

Навыки класса носящего пурпур (и ключевая способность для еacI навыка) - Оценивание (Интеллект), Дипломатия (Харизма), Сбор Информации (Харизма), Знание (тайны) (Интеллект), Поездка (Ловкость) и Наблюдение (Интеллект). См. Главу 4 "Руководства Игрока" для описаний навыков.

Пункты навыка на каждом уровне: 2 + модификатор Интеллекта.

ТАБЛИЦА 4-22: НОСЯЩИЙ ПУРПУР

Уровень класса	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специально	Заклинания в день
1-й	+0	+0	+0	+2	Сопротивление энергии 5, новый домен	+1 уровень существующего класса
2-й	+1	+0	+0	+3	Езда на драконе	+1 уровень существующего класса
3-й	+1	+1	+1	+3	Сопротивление энергии 10	+1 уровень существующего класса
4-й -	+2	+1	+1	+4	Умение создания предмета	+1 уровень существующего класса
5-й	+2	+1	+1	+4	Сопротивление энергии 15	+1 уровень существующего класса
6-й	+3	+2	+2	+5	Умение создания Предмет	+1 уровень существующего класса
5-й	+3	+2	+2	+5	Ужасное присутствие	+1 уровень существующего класса
8-й	+4	+2	+2	+6	Парализующее касание	+1 уровень существующего класса
9-й.	+4	+3	+3	+6	Парализующий взгляд	+1 уровень существующего класса
10-й	+5	+3	+3	+7	Упрек Священного	+1 уровень существующего класса

Особенности класса

Следующее - особенности класса престиж-класса носящего пурпур.

Мастерство оружия и доспехов: Носящий пурпур не получает никакого мастерства с оружием или доспехами.

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

Сопротивление энергии (Ex): После принятия класса носящего пурпур персонаж получает сопротивление 5 к одному типу энергии (обычно кислота, холод, электричество или огонь, как описано в Главе 3 Руководства Ведущего). Большинство персонажей выбирает сопротивление типу энергии, воплощенной в дыхательном оружии дракона или драколича, которого они посещают или за которым собираются следить. На 3-м и 5-м уровнях сопротивление энергии увеличивается до 10 и 15 соответственно.

Новый домен: На 1-м уровне носящий пурпур получает домен из следующего списка: Смерть, Зло, Чешуйчатые. Персонаж получает предоставленную силу нового домена, складывая уровни носящего пурпур со своим уровнем клерика для определения эффектов предоставленных сил этих трех доменов. Если носящий пурпур не имеет уровней клерика, он не получает заклинаний домена, но использует свои уровни этого престиж-класса для определения эффектов предоставленной силы.

Езда на драконе (Ex): Начиная со 2-го уровня при поездке на любом виде драконов носящий пурпур использует свой нормальный показатель навыка Поездки, даже если он выбрал недраконий вид верхового животного, когда изначально выбирал навык Поездки. Другими словами, он не переносит никаких штрафов за езду на "отличающемся" или "очень отличающемся" верховом животном, когда едет на драконе.

Умение создания предмета: На 4-м и 6-м уровнях носящий пурпур получает бонусное умение из следующего списка: Сварить Зелье, Создание Чудесного Предмета, Сковать Кольцо. Носящий пурпур должен выполнять все предпосылки для выбираемого умения.

Ужасное присутствие (Ex): Начиная с 7-го уровня, носящий пурпур может расстраивать противников простым своим присутствием, во многом подобно Священным, которым он служит. Способность вступает в силу автоматически всякий раз, когда персонаж атакует или разгоняется. Существа в пределах радиуса 50 футов подвержены эффекту, если они имеют меньше HD, чем персонаж. Существа могут сопротивляться с успешным спасброском Воли (DC 10 + 1/2 уровня класса + модификатор Харизмы). Сделавшие спасбросок иммунны к ужасному присутствию персонажа в течение одного дня. При провале существа с 4 или менее HD становятся паникующими на 4d6 раундов, и с 5 или более HD становятся поколебленными на 4d6 раундов. Драконы иммунны к этому.

Парализующее касание (Su): Начиная с 8-го уровня существо, которого касается носящий пурпур, должно делать спасбросок Стойкости (DC 10 + 1/2 уровня класса + модификатор Харизмы) или быть парализовано на 2d6 раундов. Успешный спасбросок против этого эффекта не дает какого-либо иммунитета к последующим атакам. Носящий пурпур может использовать эту атаку касанием количество раз в день, равное 1 + его бонус Харизмы (если есть) и должен сделать рукопашную атаку касанием против своего противника, чтобы использовать эту способность. После того, как она призвана, способность считается заклинанием касанием, а персонаж - "держателем заряда" способности, пока она не использована или не рассеяна.

Парализующий взгляд (Su): Начиная с 9-го уровня, носящий пурпур может заставлять свои глаза пылать, что дает ему способность парализовать жертв в пределах 40 футов, которые проваливают спасбросок Стойкости (DC 10 + 1/2 уровня класса + модификатор Харизмы). Если спасбросок успешен, целевое существо навсегда免疫но к взгляду этого специфического носящего пурпур. Если он провален, жертва парализована на 2d6 раундов. Носящий пурпур использует эту атаку взглядом количество раз в день, равное 1 + его бонус Харизмы (если есть).

Упрек Священного (Su): Начиная с 10-го уровня, носящий пурпур может использовать свою способность упрека нежити для упрека дракона или драколича. Клерик делает попытку упрека как обычно, за исключением того, что ее дальность 120 футов и она воздействует только на целевого дракона или драколича. Сопротивление изгнанию драколича не применяется против этой способности.

Ветроходец (Windwalker)

Наездник Ветров учит своих сторонников седлать ветер и позволять ему нести их везде, где он дует, чтобы повидать чудеса мира. Некоторые из последователей Шондакула понимают это буквально, учась формировать ветра своими руками и ехать на них к неизведанным землям. В своих путешествиях ветроходцы распространяют учение Шондакула вдаль и вширь, оказывая помощь тем, кому она требуется, и расчищая тропы для тех, кто следует за ними. Многие прибывают в Миф Драннор, чтобы выгнать злых аутсайдеров от местонахождения величайшего храма Шондакула.

Большинство ветроходцев - клерики или рейнджеры. Иногда ветроходцами становятся барды и колдуны, но другие классы редко следуют этим путем.

Ветроходцы - обычно одиночки и редко остаются в каком-либо месте надолго. Многие живут, исследуя новые караванные маршруты для торговых консорциумов. Другие просто живут за счет земли, путешествуя вдаль и вширь по миру в поиске новых перспектив. Достаточное количество ветроходцев - активные авантюристы, хотя и склонные исследовать отдаленные руины в мистических местах.

Hit Die: d8

Требования

Чтобы квалифицироваться, чтобы стать ветроходцем, персонаж должен выполнять следующие критерии.

Раса: Человек, полуэльф или воздушный дженази.

Базовый бонус атаки: +5.

Навыки: Скрытность 5 разрядов, Чувство Направления 5 разрядов, Бесшумное Движение 3 разряда, Знания Дикой Местности 3 разряда.

Умения: Молниеносные Рефлексы, Прослеживание, Фокус Оружия (великий меч).



Заклинания: Способность читать божественные заклинания. Клерики, желающие стать ветроходцами, должны иметь доступ к домену Воздуха или Путешествия.

Покровитель: Шондакул.

Специально: Персонаж должен был в своей жизни посетить по крайней мере три различных региона. Персонаж должен летать по крайней мере раз в час или чаще - посредством магии или воздушного верхового животного.

Навыки класса

Навыки класса ветроходца (и ключевая способность для каждого навыка) - Подъем (Сила), Концентрация (Интеллект), Дипломатия (Харизма), Излечение (Мудрость), Скрытность (Ловкость), Чувство Направления (Мудрость), Прыжок (Сила), Знание (природа) (Интеллект), Знание (религия) (Интеллект), Бесшумное Движение (Ловкость), Поездка (Ловкость), Поиск (Интеллект), Обнаружение (Мудрость), Плавание (Сила) и Знание Дикой Местности (Мудрость). См. Главу 4 "Руководства Игрока" для описаний навыков.

Пункты навыка на каждом уровне: 4 + модификатор Интеллекта.

ТАБЛИЦА 4-23: ВЕТРОХОДЕЦ

Уровень класса	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специально	Заклинания в день
1-й	+1	+0	+0	+2	Заклинания Воздуха и Путешествия, мягкое падение	+1 уровень божественного колдовского класса
2-й	+2	+0	+0	+3	Сопротивление холоду 5	+1 уровень божественного колдовского класса
3-й	+3	+1	+1	+3	Чувство порталов, воздушная прогулка	+1 уровень божественного колдовского класса
4-й	+4	+1	+1	+4	Сопротивление холоду 10	+1 уровень божественного колдовского класса
5-й	+5	+1	+1	+4	Поразить изверга 1/день	+1 уровень божественного колдовского класса
6-й	+6	+2	+2	+5	Сопротивление холоду 15	+1 уровень божественного колдовского класса
7-й	+7	+2	+2	+5	Песнь ветра	+1 уровень божественного колдовского класса
8-й	+8	+2	+2	+6	Сопротивление холоду 20	+1 уровень божественного колдовского класса
9-й	+9	+3	+3	+6	Поразить изверга 2/день	+1 уровень божественного колдовского класса
10-й	+10	+3	+3	+7	Поездка на ветрах	+1 уровень божественного колдовского класса

Особенности класса

Следующее - особенности класса престиж-класса ветроходца.

Мастерство оружия и доспехов: Ветроходец не получает никакого мастерства с оружием или доспехами.

Заклинания в день: На каждом уровне ветроходца, персонаж получает новые заклинания в день, как будто он также получил уровень в божественном колдовском классе, к которому он принадлежал перед добавлением уровней престиж-класса. Он не получает, однако, никакой другой выгоды, которую получил бы персонаж того класса (типа улучшенного шанса изгнания или упрека нежити). Если персонаж имел более одного божественного колдовского класса перед тем, как стать ветроходцем, игрок должен решить, к которому классу добавлять каждый уровень ветроходца с целью определения заклинаний в день и известных заклинаний.

Заклинания Воздуха и Путешествия: Ветроходец может готовить любое заклинание из доменов Воздуха или Путешествия, как будто оно есть в его списке божественных заклинаний. Заклинание использует ячейку заклинания уровня, равное его уровню в списке домена Воздуха или Путешествия. Например, рейнджер/ветроходец может готовить *затеняющую мглу* как заклинание рейнджера 1-го уровня.

Мягкое падение (Su): Ветроходец всегда получает некоторую поддержку от ветров, как будто при защите заклинанием *падение пера*.

Сопротивление холоду (Ex): По мере того, как ветроходец получает уровни в этом престиж-классе, он становится все более и более стойким к холоду, получая сопротивление холоду, указанном в таблице.

Чувство порталов (Su): Ветроходец 3-го уровня может использовать заклинание *анализ портала* по желанию.

Воздушная прогулка (Su): Ветроходец может использовать *воздушную прогулку* по желанию.

Поразить изверга (Su): Однажды в день, начиная с 5-го уровня, ветроходец может попытаться поразить изверга (злого аутсайдера) одной нормальной рукопашной атакой. Он добавляет свой бонус Харизмы к броску атаки и наносит 1 дополнительный пункт урона на уровень классов. Если он случайно ударяет существо, не являющееся злым аутсайдером, поражение не оказывает никакого эффекта, но все же тратится в течение дня. Если он имеет способность поражения от другого класса, он может использовать свои способности поражения отдельно или объединять их в отдельную атаку. На 9-м уровне он может использовать эту способность дважды в день.

Песнь ветра (Su): Ветроходец 7-го уровня может взбить воздух в радиусе 30 футов от себя, создавая гудящий, ревуший шум, нарушающий концентрацию и заглушающий нормальный шум. Существа в пределах области взбитого воздуха (кроме самого ветроходца) должны делать проверки Концентрации (DC 10 + 1/2 уровня класса ветроходца + бонус Харизмы ветроходца), чтобы читать заклинания или исполнять любую деятельность, которая требует концентрации.

Существа в пределах 60 футов от ветроходца по сути оглушены, хотя эта глухота заканчивается, как только они покидают область или останавливают песнь ветра. Песнь ветра также действует как заклинание *стена ветра* по всей своей области и как противопесня (как способность барда) для всех существ в пределах зоны взбитого воздуха (ветроходец делает проверку уровня класса вместо проверки Исполнения). Поддержание песни ветра требует концентрации, и ветроходец может использовать способность общее количество раундов в день, равное его уровню классов.

Поездка на ветрах (Su): На 10-м уровне ветроходец получает скорость полета 100 футов(хорошо).

Шаблон: Избранный Бэйна

Избранный Бэйна - тиран во всех смыслах этого слова, поглощенный поисками абсолютной силы. Выбранный божеством тирании и устрашения, Избранный Бэйна и обаятелен, и полон ненависти, предпочитая доминировать и нагонять страх на более слабых существ, вместо того чтобы убеждать их через доброту. Он стремится лишь править с абсолютной, беспорочной властью всеми живыми и всей нежитью мира. Избранные Бэйна на вид не отличаются от других существ своего типа.

Нынешний Избранный Бэйна - Фзоул Чембрил, Тиран Лунного Моря, Высокий Лорд Жентарима и Лорд Жентил Кипа. Большинство предыдущих Избранных Бэйна были превращены Бэйном в личей, и по крайней мере 35 этих существ было создано за предыдущие столетия. Перед Временем Неприятностей задокументирована смерть лишь 10 бэйнличей; однако, Туман Тирана, посланный Звимом, как полагают, уничтожит большинство оставшихся. Желают ли эти личи статуса Фзоула как Избранного Бэйна - неизвестно.

Создание Избранного Бэйна

"Избранный Бэйна" - шаблон, который может быть добавлен к любому гуманоидному существу (упомянутому после этого как "персонаж"). Избранный Бэйна использует статистику персонажа и его специальные способности, кроме отмеченного здесь. Избранный Бэйна имеет свою силу лишь по воле Бэйна; если Черный Лорд решит снять с персонажа статус Избранного, персонаж вернется к своим первоначальным способностям. Обычно есть только один Избранный Бэйна одновременно.

Специальные качества: Избранный Бэйна сохраняет все специальные качества персонажа, а также получает следующие.

Бонусные заклинания (Sp): Постоянно - *вынести элементы* (кислота, холод, электричество, огонь, звук), *чистый разум*, *защита от негативной энергии*. По желанию - *команда*, *восторг*. 5/день - *гипноз*, *удалить страх* или *причинить страх*. 3/день - *зачарование монстра*, *предложение*. 1/день - *доминирование над монстром*, *обет*.

Уменьшение урона (Ex): 10/+1.

Иммунитеты (Ex): Избранный Бэйна иммунен к эффектам старения и не старится со временем. Бонусы накапливаются, и Избранный все же умирает от старости, когда приходит время.

Вызов смертельного тирана (Sp): Избранный Бэйна может магически вызвать бехолдера-смертельного тирана как полнораундовое действие, как будто использованием заклинания *вызов монстра IX*. Он может использовать эту способность количество раз в день, равное его модификатору Харизмы.

Тень-нежить (Su): Избранный Бэйна может позволить своей тени бродить свободно как тени-нежити под его контролем. Избранный остается в телепатическом контакте с тенью, пока они находятся на одном и том же плане. Тени, которых он отпускает, становятся свободными тенями. Тень имеет такие же очки жизни, что и Избранный (минус любые бонусные очки жизни от Телосложения) и изгоняется как существо с Hit Dice Избранного (плюс сопротивление изгнанию тени +2). Если тень уничтожена, Избранный может создать новую через десятидневку.

Спасброски: Такие же, как у персонажа.

Способности: Увеличиваются для персонажа следующим образом: Мудрость +2, Харизма +10.

Навыки: Такие же, как у персонажа.

Умения: Такие же, как у персонажа.

Климат/ландшафт: Такие же, как у персонажа.

Организация: Такая же, как у персонажа.

Оценка вызова: Такая же, как у персонажа +4. Избранный Бэйна приближается по силе к некоторым полубогам и не может равняться с большинством смертных. Фзоул, например, пережил смерть двух богов (Бэйн и Звим) и отрекся от третьего (Цирик). Он также управляет Лунным Морем - умение, ускользнувшее от всех правителей этого региона, и перехватил контроль над Черной Сетью у Семменона и Мэншуна.

Мировоззрение: Всегда законно злое.

Сокровище: Такое же, как у персонажа.

Продвижение: Такое же, как у персонажа.

Приложение: Умения и существенные способности божеств

Это приложение к "Верам и Пантеонам" обеспечивает информацию, к которой часто обращаются те, кто использует эту книгу. Ниже даны описания одиннадцати новых умений. После умений - секция о существенных божественных способностях, дающая краткие описания каждой из способностей. После того существенных божественных способностей следует описание домена Покоя и двух новых заклинаний, *уверенная жизнь* и *несмерть в смерти*, которые есть среди заклинаний домена, доступные заклинателям, выбирающим домен Покоя. Наконец, секция о божествах монстров дает необходимую информацию о божествах этого вида.

Описания умений

Божественная мощь [божественное] (Divine might)

Вы можете направлять энергию, чтобы увеличивать ваш урон в бою.

Предпосылки: Способность изгонять или упрекать нежить, Харизма 13, Сила 13, Силовая Атака.

Выгода: Вы тратите одну из ваших попыток изгнания /упрека нежити, чтобы добавить свой модификатор Харизмы к урону оружия в течение количества раундов, равного вашему модификатору Харизмы. Это - сверхъестественная способность.

Божественная месть [божественное] (Divine vengeance)

Вы направляете энергию, нанося дополнительный энергетический урон в бою против нежити.

Предпосылки: Способность изгонять нежить, Дополнительное Изгнание.

Выгода: Вы тратите одну из ваших попыток изгнания нежити, чтобы добавить 2d6 пунктов урона священной энергией ко всем вашим успешным рукопашным атакам против нежити до конца вашего следующего действия. Это - сверхъестественная способность.

Усиленное изгнание [специальное] (Empower turning)

Вы можете изгонять или упрекать большее количество нежити отдельной попыткой изгнания. **Предпосылки:** Способность изгонять или упрекать нежить, Харизма 13, Дополнительное Изгнание.

Выгода: Вы можете изгонять или упрекать большее количество нежити, чем обычно, но вам будет труднее воздействовать на нежить с большим количеством Hit Dice. Если Вы возьмете -2 штраф на ваши проверки изгнания, Вы можете добавить 2d6 к вашему броску урона изгнания.

Сторониться материалов [метамагия] (Eschew materials)

Вы можете читать заклинания без материальных компонентов.

Предпосылка: Любое другое метамагическое умение.

Выгода: Заклинания, прочитанные со Сторониться Материалов, могут быть наложены без материальных компонентов. На заклинания без материальных компонентов это не воздействует. На заклинания с материальными компонентами стоимостью более 1 gr это не воздействует. Безматериальное заклинание исчерпывает ячейку заклинания нормального уровня заклинания.

Повышенное изгнание [специальное] (Heighten turning)

Вы можете затрагивать более мощную нежить вашими попытками изгнания или упрека.

Предпосылки: Харизма 13, Дополнительное Изгнание.

Выгода: Когда Вы изгоняете или упрекаете нежить, Вы можете выбирать число не выше вашего уровня клерика. Добавьте это значение к вашей проверке изгнания, вычитая его из броска урона.

Если вы - не клерик, Вы можете выбирать число не выше вашего эффективного уровня клерика (например, паладин может выбирать число на два меньше своего уровня паладина). Если престиж-классы увеличивают ваш эффективный уровень изгнания, используйте ваш эффективный уровень изгнания.

Мастер на все руки [общее] (Jack of all trades)

Вы имеете поверхностное знание даже самых малоизвестных навыков.

Предпосылки: 8-й уровень персонажа.

Выгоды: Вы можете использовать любой нетренированный навык, даже те, которые обычно требуют использование обучения.

Ликантропическое заклинание [общее] (Lycanthropic spell)

Вы читаете заклинания, находясь в вашей ликантропической животной форме.

Предпосылки: Ликантроп, умение Улучшенный Контроль Формы или Контроль Формы 8 разрядов.

Выгода: Вы завершаете устные и телесные компоненты заклинания, находясь в вашей ликантропической животной форме. Например, находясь в форме волка, Вы можете заменять лаем и жестами лап нормальные устные и телесные компоненты заклинания. Вы можете использовать любые материальные компоненты или фокусы, которые можете держать придатком вашей текущей формы. Это умение не позволяет использовать магические изделия, находясь в форме, которая обычно не может использовать их, и Вы не получаете способности говорить в вашей ликантропической форме.

Ускоренное изгнание [специальное] (Quicken turning)

Вы можете моментально изгонять или упрекать нежить.

Предпосылки: Способность изгонять или упрекать нежить, Харизма 13, Дополнительное Изгнание.

Выгода: Вы можете изгонять или упрекать нежить как свободное действие, но с - 4 штрафом и на проверки изгнания, и на броски урона. Вы все еще можете делать только одну попытку изгнания в раунд. Вы можете использовать это умение, только когда Вы фактически пытаетесь изгонять или упрекать нежить. Вы не можете использовать его, когда Вы действуете божественным умением.

Досыгаемость заклинания [метамагия] (Reach spell)

Вы можете читать заклинания касания без того, чтобы касаться получателя заклинания.

Выгода: Вы можете накладывать заклинание, которое обычно имеет дальность "касание", на любом расстоянии до 30 футов. Заклинание по сути становится лучом, так что Вы должны преуспеть в дальноточной атаке касанием, чтобы передать заклинание получателю. Заклинание с досыгаемостью исчерпывает ячейку заклинания на два уровня выше фактического.

Священное заклинание [метамагия] (Sacred spell)

Ваши наносящие урон заклинания наполнены божественной силой.

Выгода: Половина урона, нанесенного священным заклинанием, исходит непосредственно от божественной силы и поэтому не подвержена сокращению *защитой от элементов* или подобной магией. Другая половина урона наносится заклинанием как обычно. Священное заклинание исчерпывает ячейку заклинаний на два уровня выше фактического. Только божественные заклинания могут быть наложены как священные.

Превосходящая экспертиза [общее] (Superior expertise)

У Вас есть мастерство искусство защиты в бою.

Предпосылки: Интеллект 13, Экспертиза, базовый бонус атаки +6.

Выгода: Когда Вы используете умение Экспертизы, чтобы улучшить ваш класс доспеха, значение, которое Вы вычитаете из вашей атаки и добавляете к вашему АС, может быть любым, не превышающим ваш базовый бонус атаки. Это умение устраняет максимум +5 для умения Экспертизы.

Существенные божественные способности

Существенные божественные способности - специальные силы, которыми обладают божества.

Выгоды от этих сил кратко описаны ниже. Все, что Вы должны знать, чтобы управлять божеством с этими способностями, дано здесь, кроме получающихся значений типа DC спасброска, дальности, количества существ, на которые воздействуете, и т.п.. Если Вы заинтересованы тем, как строить ваших собственных божеств и управлять ими, см. "Божества и Полубоги" для дальнейших деталей относительно существенных божественных способностей.

Изменить Форму (Ex): Вы принимаете форму любого материального существа, имеющего до двух дополнительных членов, как действие эквивалента движения. Вы сохраняете нормальный базовый бонус атаки, класс доспеха и спасброски при получении нормального физического движения, сенсорных и дыхательных способностей новой формы.

Изменить Действительность: Вы делаете то, что задумали, как заклинанием *желание*. Вы дублируете эффекты заклинаний 9-го уровня и ниже (без необходимости материальных или ХР-компонентов), способности Создание Объекта или способности Божественного Создания, за исключением того, что не могут быть созданы постоянные магические изделия или существа. Вы изменяете пейзаж в любой желаемый ландшафт из расчета 1 раунд усилий на 10-футовый куб, на который воздействуете. После использования способности требуется отдых, как показано на врезке.

Изменить Размер (Su): Как свободное действие, Вы принимаете любой размер от Мелкого до Колоссального, или изменяете размер до 100 фунтов объектов, фамильяров, персональных верховых животных или персонального интеллектуального оружия. Сила, класс доспеха и бонус атаки существ изменяется согласно таблице Увеличения Размера (см. Вступление "Руководства Монстров"), но Сила не понижается ниже Большого. Базовый урон оружия увеличивается или уменьшается согласно следующей линейке: 1, 1d2, 1d3, 1d4, 1d6, 1d8, 2d6, 2d8, 4d6, 4d8, 8d6, 8d8, 16d6, 32d6. (Расположите оценку базового урона для оружия нормального размера и отсчитайте вперед или назад количество категорий увеличения или уменьшения размера, чтобы найти новое значение).

Уничтожающий Удар: Вы вынуждаете существо, связанное с объектом или магическим изделием, пораженным любым из вашего естественного или изготовленного оружия, делать сброс Стойкости или быть уменьшенным до -10 очков жизни. (Божество с божественным рангом, равным или больше вашего, не подвержено этому эффекту). Вы полностью или частично уничтожаете оставленные немагические объекты (до указанного максимального объема), если они подвержены физическим атакам.

Тайное Мастерство: Вы готовите любое заклинание волшебника из списка заклинаний волшебника, которое способны накладывать, без использования книги заклинаний, или изобретаете новые заклинания колдуна/волшебника, не исследуя их.

Область Божественного Щита: Вы размещаете прозрачный щит (согласно способности Божественный Щит) где-либо в пределах линии видимости. Если пожелаете, барьер будет передвижным в отношении неударяемого объекта или желаемого существа, односторонним (позволяя защищенным существам атаковать сквозь него) и/или "обтягивающим" желаемое существо для предотвращения атак касанием.

Автоматическая Метамагия: Вы автоматически применяете выбранное метамагическое умение ко всем заклинаниям или к подобным заклинаниям способностям выбранного класса. Воздействие на заклинания не исчерпывает ячеек заклинаний более высокого уровня.

Аватар: Вы создаете до указанного количества менее мощных версий вас самих. Вы чувствуете и знаете все, что чувствует аватар, и наоборот. Вы используете любого из аватаров как удаленное местоположение для ощущения и связи (они не имеют своих удаленных ощущений или сил удаленной связи). Вы выбираете из ваших собственных существенных способностей для каждого из аватаров, учитывая его ограничение божественного ранга. Для создания аватара требуется один год, и он должен быть сделан в вашем собственном царстве, если Вы не имеете существенной способности Божественное Создание. Статистика аватаров для божеств из этой книги представляет типичный выбор существенных божественных способностей.

Губительный Удар: Вы получаете +4 зачарованный бонус и наносите дополнительные +4d6 пунктов урона против обозначенного противника любым естественным или изготовленным оружием, рукопашным или дальнобойным. Эта выгода складывается с любыми другими свойствами, которые имеет оружие. Губительный Удар не применяется к заклинаниям, подобным заклинаниям способностям, сверхъестественным или божественным способностям.

Чувство Битвы: Вы сохраняете бонус Ловкости к классу доспеха, даже если захвачены врасплох или атакованы невидимым противником; также вы неподвержены атаке крадучись, удивлению и замыканию. Эти выгоды не применяются против нападающих более высокого божественного ранга.

Призыв Существ: Вы вызываете существ указанного типа или вида через эффект, подобный призывной способности заклинания *врата*, за исключением того, что связь открывается на Материальный План. Призванные существа служат с лучшими из своих способностей. Указанное количество существ - максимум, который может служить в любой момент.

Чистовидение: Вы видите иллюзии, превращенных существ и объекты и замаскированных существ или объект так, каковы они в действительности. Эта способность работает подобно заклинанию *истинное видение*, за исключением того, что она не показывает мировоззрение существ и ей не мешают мирские маскировки.

Командование Растениями: Вы заставляете растения расти в указанном радиусе один раз в день, как заклинанием *рост растений*, за исключением того, что лишь божество более высокого божественного ранга может противостоять эффекту. Эта способность работает даже в месте, где никаких растений не растет (типа середины пустыни), хотя в этом случае растения увядают и умирают через один день. Также Вы зачаровываете количество растительных существ, равное вашему божественному рангу, оживляете растения или заставляете их запутать противников. Эта способность работает подобно заклинанию *командование растениями*, за исключением того, что максимальная продолжительность - один день для любого из этих вариантов.

Требования отдыха для Изменения Действительности

Эффект

Требования отдыха

Нормальные заклинания
Заклинания, на которые воздействуют
метамагические умения
Создание магического или
сверхъестественного постоянного эффекта

Нет
1 раунд на увеличение уровня заклинания

Временные немагические объекты
Постоянные немагические объекты
Временные магические изделия или существа
Изменение пейзажа

Самый высокий из: 10 минут на уровень эффекта умножить на количество предметов, на которые было воздействие, 10 минут на общее количество Hit Dice существ под воздействием, или 10 минут на 10-футовый куб под воздействием
Нет
Удвоенный отдых, требуемый для Создания Объекта, без уменьшения для планарного местоположения
Нет
Один день на 10-футовый куб

Контроль Существ: Вы командуете существами указанного типа или вида в пределах вашей линии видимости. Расстояние (даже межпланарное) не является ограничением, как только установлен контроль, хотя Божественный Щит или заклинание оберега, наложенное божеством более высокого ранга, блокируют эффект. Контроль Существ работает подобно заклинанию *доминирование над монстром*, за исключением того, что это - не воздействующая на разум способность. Субъект получает спасбросок Воли для сопротивления, и позволено новый спасбросок, если ему командуют сделать что-либо против его природы. Как только достигнуто максимальное количество управляемых существ, одно или более должно быть выпущено, прежде чем можно будет контролировать других.

Создание Артефакта: Вы создаете магическое оружие и доспехи, посохи, жезлы, чудесные изделия, кольца и свитки, превышающие нормальные пределы для таких изделий (как заявлено в "Руководстве Ведущего").

Создание Объекта: Вы создаете один или более простых немагических объектов указанного размера и веса, как полнораундовое действие. Вы удваиваете пределы объема и веса при использовании этой способности на божественно морфирующем плане или в пределах вашего собственного благочестивого царства, или утраиваете их, если применяются оба параметра. Создаваемый объект не может иметь более сложных движущихся частей, чем дверные петли, и должен состоять из отдельного материала не ценнее железа (1 sp за фунт). После создания объекты постоянны и немагические. Соответствующий навык Ремесла позволяет проверку Ремесла в течение создания, чтобы сделать предмет мастерской работы.

Создание Великого Объекта: Как Создание Объекта, за исключением того, что эта способность может использоваться для создания любого вида немагического объекта, и отдых может потребоваться позже. На каждые 100 gp (или часть 100 gp) сверх базовой 100 gp ценности требуется 10 минут отдыха. Базовая ценность удваивается (200 gp) на божественно морфирующем плане или в пределах вашего собственного благочестивого царства, или утраивается (300 gp), если применяются оба параметра.

Божественное Мастерство Воздуха: Вы получаете бонус компетентности на атаку, урон и Класс Доспеха, равный вашему божественному рангу, если и Вы и ваш противник находитесь в воздухе. Вы летаете с совершенной маневренностью. Находясь в воздухе, Вы автоматически ощущаете местоположение любого телесного существа в пределах указанной дальности от волнений воздуха, которые причиняет существо.

Божественная Стрельба из Лука: Вы стреляете или метаете дальнобойное оружие в любую цель в пределах линии видимости и в пределах диапазона ваших личных чувств. Никакое приращение дальности к атаке не применяется, и никакие атаки возможности не применяются при стрельбе из лука под угрозой. Также Вы стреляете стрелами с вашим полным базовым бонусом атаки в каждого из противников в пределах указанного диапазона как полнораундовое действие, если Вы имеете умение Фокус Оружия с типом используемого лука. При метании или стрельбе из дальнобойного оружия Вы игнорируете любой бонус покрытия к AC цели или любой шанс промаха из-за укрывательства.

Божественный Бард: Вы увеличиваете диапазон ваших способностей бардской музыки, как указано, и удваиваете их эффекты (бонусы спасбросков, бонус HD, количество союзников, на которых они воздействуют, и т.д.). Вы используете эти способности даже против существ, обычно иммунных к воздействующим на разум эффектам (хотя такое существо получает +10 бонус на свой спасбросок Воли). Вы используете любую способность вдохновения бардской музыки как стандартное действие, эффект начинается сразу. Вдохновляя компетентность в нескольких союзниках, вы выбираете различные затрагиваемые навыки для различных союзников, если пожелаете. Если способность вдохновения бардской музыки обычно имеет продолжительность после того, как бард прекращает петь, эта часть продолжительности увеличивается в десять раз. Когда любой эффект, подверженный противопесне, происходит в пределах зоны вашего слуха, Вы можете сделать попытку противостояния ему, как будто Вы подготовили для этого действие.

Божественное Боевое Мастерство: Вы делаете неограниченное количество атак возможности за 1 раунд, хотя Вы все же можете делать только одну против отдельной персоны за единственную возможность в раунде. Как альтернатива, вы делаете одну рукопашную атаку с вашим полным базовым бонусом атаки против каждого противника в пределах досягаемости, как полнораундовое действие. Это действие не несет никаких атак возможности.

Божественный Взрыв: Вы стреляете лучом энергии до указанного расстояния, как дальняя атака касанием. Цели, пораженная лучом, получает божественный урон как указано, хотя луч может нести любой тип энергии по желанию (взрыв пламени, удар молнии, взрыв ветра или т.п.). Нет никакого спасброска, и Сопротивление Энергии не применяется. Луч уничтожает *стену силы*, *призматическую стену* или *призматическую сферу* (все слои призматического эффекта уничтожаются) и идет к целям за ними. Божественный щит останавливает луч.

Божественное Благословение: Вы предоставляете смертным +6 зачарованный бонус к выбранному показателю способности в течение одного дня.

Божественная Быстрота: Вы используете *спешку* до указанного количества раундов (не обязательно подряд) каждый день как свободное действие.

Божественное Создание: Вы создаете смертных существ или магические изделия до указанного предела веса или объема, как полнораундовое действие. Вы удваиваете пределы объема и веса при использовании этой способности на божественно морфирующем плане или в пределах вашего собственного благочестивого царства, или утраиваете их, если применяются оба параметра. Эта способность работает точно так же, как способность Создание Великого Объекта, за исключением того, что она может использоваться для создания любого вида существа, не имеющих божественного ранга. Максимальное количество уровней классов для существа, созданного таким способом - количество уровней классов, которые Вы имеете, или ваш божественный ранг, смотря что ниже. Требуется время отдыха в 10 минут на Hit Dice существа (включая таковые для уровней классов) умножить на оценку вызова существа для каждого из существа. Вы можете также создавать любой вид магических изделий, кроме артефактов, как способность Создание Великого Предмета.

Божественная Увертливость: Вы применяете указанный шанс промаха к любой физической атаке, индивидуально нацеленному заклинанию, направленному на Вас, или к эффекту по области, которая включает Вас. Любые обычно позволенные спасброски применяются к атакам, которые преодолевают шанс промаха.

Божественный Друид: Вы используете дикую форму, чтобы принимать форму тварей или магических тварей, в дополнение к таковым животных. Вы получаете все экстраординарные и сверхъестественные способности существа, форму которого принимаете.

Божественное Мастерство Земли: Вы получаете бонус компетентности на атаку, урон и Класс Доспеха, равный вашему божественному рангу, если и Вы и ваш противник затрагиваете землю. Вы скользите сквозь камень, грязь или другую форму земли (кроме металла), не оставляя никакого туннеля или отверстия и не создавая ряби или других признаков вашего присутствия. Вы используете чувство вибраций для ощущения чего-либо в пределах указанного диапазона, что

находится в контакте с землей. Вы контролируете все, что сделано из земли (включая камень и металл), или изменяете форму любого количества земли как свободное действие. Эта способность может дублировать эффекты заклинаний *каменная форма*, *движение земли*, *ржавая хватка*, *преобразовать скалу в грязь*, *преобразовать грязь в скалу* или *дезинтеграция*, если цель - любая земля, камень или металлический объект. Вы превращаете один объект, сделанный из одного вида земли, камня или металла в раунд в таковой из другого вида - типа изменения серебряной монеты в золотую - если Вы можете видеть этот объект.

Божественное Быстрое Лечение: Вы получаете указанное быстрое лечение. Отделенные члены или части тела немедленно прирастают, прижатые к обручку.

Божественное Мастерство Огня: Вы получаете бонус компетентности на атаку, урон и Класс Доспеха, равный вашему божественному рангу, если и Вы и ваш противник затрагиваете огонь или используете оружие со специальными способностями *пламенное* или *пламенный взрыв*. Вы получаете иммунитет к эффектам огня и жара. Вы ощущаете местоположение чего угодно в пределах указанного диапазона от волнения окружающей температуры, которое причиняет существо. Вы управляете всем немагическим огнем и дублируете эффект любого заклинания с огненным описателем как стандартное действие.

Божественная Бойкость: Как полнораундовое действие Вы устно убеждаете других взять некий курс действий согласно указанным параметрам.

Божественное Вдохновение: Вы создаете обозначенную эмоцию у указанного количества существ в пределах вашей линии видимости. Эффекты зависят от вызванной эмоции следующим образом.

Храбрость: Зачарованные существа станут иммунными к эффектам страха и получают +2 бонус морали на броски атаки, броски урона оружия, проверки навыков и спасброски Воли.

Страх: Зачарованные существа должны делать успешные проверки Мудрости, чтобы атаковать или биться; иначе они бегут в панике 1d4 раундов. Если проверка преуспевает, существо не должно делать ее снова в течение 10 минут. Зачарованные существа также переносят -1 штраф морали на броски атаки, броски урона оружия, проверки навыков и спасброски Воли.

Безумие: Взбешенные существа заняты питьем, пированием и танцами, если они не атакованы или иначе не чувствуют угрозу своей безопасности. Взбешенное существо получает +4 бонус морали к показателям Силы и Ловкости, -4 штраф Мудрости и -2 штраф АС. Субъекты могут делать попытку спасбросков Воли, чтобы сопротивляться эффекту. Это - воздействующее на разум принуждение.

Надежда: Зачарованные существа получают +4 бонус морали на спасброски, броски атаки, проверки способностей, проверках навыков и броски урона оружия.

Ярость: Зачарованные существа получают +4 бонус морали к показателям Силы и Телосложения, +2 бонус морали на спасброски Воли и -2 штраф АС. Они вынуждены биться, не учитывая опасность. Субъекты могут делать попытку спасбросков Воли, чтобы сопротивляться эффекту. Это - воздействующее на разум принуждение.

Любовь и желание: Эффект любви заставляет цель влюбиться в указанное существо, ища любую возможность быть около этого существа и прикладывая все усилия, чтобы завоевать привязанность существа. Эффект желания подобен, но цель ищет любую возможность стать физически близкой с указанным существом. Субъекты могут делать попытку спасбросков Воли (DC 10 + модификатор Харизмы божества + божественный ранг божества), чтобы сопротивляться эффекту. Это - воздействующее на разум принуждение.

Божественный Монах: Ваш невооруженный удар вчитается магическим режущим оружием с зачарованным бонусом +5 и качествами *острое*, *законное* и *ворпальное*. При желании Вы можете проводить специфическую атаку как крошащую вместо рубящей без *острой* и *ворпальной*. Ваша невооруженная атака наносит 2d12 базовых пунктов урона. Также Вы используете умение Отклонение Стрел для отклонения любого количества дальнобойных атак (включая дальнобойные заклинания касанием) в отдельном раунде, как будто это стрелы. Для заклинаний добавьте уровень заклинания к DC для отклонения атаки. Вы отражаете любые атаки, которые отклонили, назад на нападавшего, используя ваш базовый бонус дальней атаки.

Божественный Паладин: Ваша аура храбрости дает +8 бонус морали на спасброски против эффектов страха и простирается на всех союзников в пределах 100 футов. Зло поражается три раза в день, и ваш урон для этих атак - как указанный.

Божественное Сияние: Свет исходит из вашего тела испусканием. Этот свет противостоит и рассеивает все эффекты темноты (если они не созданы божеством более высокого ранга) и наносит 2d8 пунктов урона в раунд (без спасброска) существам нежити. Альтернативно, производит три луча опалющего света, как действие полной атаки. Каждый луч наносит 1d6 пунктов урона на 2 божественных ранга, или 1d12 урона на 2 божественных ранга против нежити.

Божественная Ярость: Эта способность заменяет способность варварской ярости. Она может быть активизирована только после того, как Вы получите урон от оружия, и продолжается до 1 часа, хотя Вы можете заканчивать ее по желанию. Вы получаете бонус ярости +5 на атаку, урон оружия, спасброски Воли и спасброски Стойкости, к проверкам Силы и Телосложения, и ваше сопротивление заклинаниям и сопротивление энергии увеличивается +10. Вы можете предпринимать одно дополнительное частичное действие каждый раунд. Пока бушуете, Вы переносите штраф ярости -5 к Классу Доспеха и не можете исполнять действия, требующие терпения и концентрации, типа тихого перемещения, наложения заклинаний или использования способностей.

Божественный Рейнджер: Считайте любое оружие, которым Вы владеете против одобренного врага, оружием-губителем этого типа существа. Вы двигаетесь по следам с вашей нормальной скоростью, считаете весь нормальный ландшафт очень мягкой землей с целью прослеживания и игнорируете модификаторы DC от течение времени или погоды. Используйте навык Знаний Дикой Местности для прослеживания существ по воде (DC 60), под водой (DC 80) или по воздуху (DC 120).

Божественное Воспоминание: Вы помните каждый случай указанного типа, который когда-либо происходил.

Божественный Жулик: Когда поражены атакой противника, которого Вы обозначили как цель увертливости, делайте спасбросок Рефлексов (DC = 10 + нанесенный урон), чтобы отменить весь урон от атаки. При прохождении в пределах 5 футов от ловушки делайте проверку Поиска, чтобы заметить ее, как будто Вы активно искали ее. Оцениваете точную ценность любого сокровища, которое Вы можете видеть. Немедленно определяете то, что любое существо несет и где каждый из несомых предметов.

Божественный Щит: Как свободное действие Вы создаете щит, который остается на 10 минут и останавливает указанное количество урона из любого источника, включая Божественный Взрыв. Как только щит остановил такое

количество урона, он разрушается. Если пожелаете, щит можно приспособить для прохождения урона, который Вы так или иначе игнорируете. Эффекты нескольких божественных щитов не складываются.

Божественный Фокус Навыка: Улучшает ваш бонус по проверкам, использующим выбранный навык. Также, если задача связана с вашей сферой, добавьте ваш ранг к максимальному DC для свободного действия.

Божественная Атака Крадучись: Ваши атаки крадучись наносят дополнительные 3d6 пунктов урона, и все ваши атаки возможности рассматриваются как атаки крадучись. Также Вы можете замыкать или ловить врасплох (и таким образом проводить атаку крадучись) любого противника, божественный ранг которого не превышает ваш. В любое время, когда Вы наносите урон атакой крадучись, цель также страдает от урона, равного вашему бонусу урона атаки крадучись, на вашем следующем ходу. Вы не можете наносить урон атаки крадучись противникам, которые иммунны к критическим попаданиям.

Божественный Фокус Заклинания: Увеличивает DC спасброска для заклинаний выбранной школы.

Божественное Колдовство: Вы получаете дополнительные ячейки заклинаний выше 9-го уровня, как обозначено. Используйте эти дополнительные ячейки для подготовки или наложения заклинаний с одним или более метамагических умений, или для заклинаний более низкого уровня. Наложение заклинания под угрозой больше не вызывает атаку возможности, и выгода умения Фокус Заклинания применяется к любому заклинанию, которое Вы читаете.

Божественный Блеск: Любой смертный, приближающийся к Вам на указанное расстояние, когда Вы находитесь в вашей естественной форме, умирает немедленно, без спасброска.

Божественный Шторм: Окружаете себя вихрем святой или безобразной силы, простирающимся от Вас испусканием с указанным радиусом. Атаки метательным оружием и снарядами терпят неудачу, если они сделаны существами внутри области или нацелены на существ в пределах области, или если их путь проходит через область. Также сила толкает существ, мировоззрение которых по этической (законное-хаотическое) оси лежит непосредственно напротив вашего и повреждает существ, мировоззрение которых на моральной (добро-зло) оси непосредственно противоположно вашему. (Если ваше мировоззрение нейтрально по любой из этих осей, соответствующего эффекта не происходит). Существа в области воздействия должны делать спасброски Стойкости для каждого эффекта. Провал для эффекта толчка указывает, что существо приподнято и отброшено, независимо от размера, и получает 1d6 урона на каждые 10 футов такого путешествия. Существа могут пытаться повторно входить в область, но должны делать попытки новых спасбросков. Успех означает, что вихрь не воздействует на существ в течение одного дня. Провал против эффекта урона означает, что существо переносит 1 пункт святого урона на божественный ранг, который Вы имеете. Успешный спасбросок отменяет урон, но существо должно делать спасбросок снова в следующем раунде, если все еще находится в пределах области.

Божественное Мастерство Воды: Вы получаете бонус компетентности на атаку, урон и Класс Доспеха, равный вашему божественному рангу, если и Вы, и ваш противник касаетесь одного и того же водного тела. Также создаете приливную волну, которая воздействует на количество миль береговой линии, равное вашему божественному рангу, по желанию как полнораундовое действие. На земле волна вынуждает существ, пойманных в ней, делать спасбросок Стойкости (DC 15) или быть смытыми и получать 1d6 пунктов истощающего урона в раунд (или 1d3 пунктов при успешной проверке Плавания против DC 20), если они Большие или меньше, быть сбитыми (если Огромные) или делать проверку (если Гигантские или Колоссальные). (См. секцию Погодные Опасности в Главе 3 "Руководства Ведущего"). Волна уничтожает деревянные здания и 25% каменных зданий. В море приливная волна опрокидывает корабли и разбивает их на куски. Кроме того, можно ощущать местоположение существа в пределах указанной дальности, которое контактирует с тем же самым водным телом, что и Вы.

Божественный Фокус Оружия: Вы получаете бонус +4 к атакам выбранным оружием.

Божественное Мастерство Оружия: Вы получаете выгоды от умений Фокус Оружия, Специализация Оружия и Улучшенный Критический при владении любым простым или военным оружием.

Божественная Специализация Оружия: Увеличивает урон, который Вы наносите выбранным оружием, на ваш божественный ранг. Если выбранное оружие - дальнобойное, дополнительный урон применяется против любой цели, которую Вы можете видеть.

Взрыв Энергии: Создает испускание указанного типа энергии в указанном радиусе. Все, что находится в пределах области, получает указанное количество соответствующего урона энергии. Успешный спасбросок (Рефлексов для кислоты, холода, электричества или огня или Стойкости для звуковой энергии) уменьшает урон наполовину.

Шторм Энергии: Окружите себя вихрем указанной энергии, которая простирается от Вас испусканием с указанным радиусом. Атаки метательным оружием и снарядами терпят неудачу, если они сделаны существами внутри области или нацелены на существ в пределах области, или если их путь проходит через область. Шторм энергии наносит указанное количество урона соответствующих типов энергии в раунд.

Дополнительный Домен: Выберите один дополнительный домен. Вы можете предоставлять заклинания и силы этого домена и использовать эти заклинания и силы лично.

Дополнительный Иммуитет к Энергии: Вы получаете иммунитет к кислоте, холоду, электричеству, огню или звуковой энергии. Эта способность эффективна, даже если нападающий - божество более высокого ранга.

Свободный Ход: Продвиньтесь к вашей скорости однажды круг как свободное действие.

Ужасное Присутствие: Всякий раз, когда Вы нападаете или исполняете запугивающий жест, противники в пределах 30-футового взрыва должны делать спасброски Воли или стать поколебленными (если в пределах пределах взрыва, но не являются вашей непосредственной целью) или паникующими (если являются вашей непосредственной целью). Оба эффекта длятся 3d6 раундов. Противники, делающие успешный спасбросок, не затрагиваются этой способностью в течение одного дня.

Подарок Жизни (Sp): Восстанавливает мертвое существо к жизни, независимо от того, как долго оно было мертво и каково состояние тела. Вы можете восстановить существо к жизни против его Воли, но только с разрешения божества, управляющего нижним миром или божественным царством, где живет душа смертного. Вы можете также возродить элементара или аутсайдера или существо, душа которого поймана, если она не удерживается божеством более высокого ранга, чем Вы. Вы не можете восстановить к жизни существо, убитое способностью Рука Смерти или Жизнь и Смерть божества более высокого ранга. Эта способность в остальном работает в точности так же, как заклинание *истинное воскрешение*.

Вырастить Существо: Эта способность работает точно так же, как заклинание *рост животных*, за исключением того, что может затрагивать до указанного количества существ указанного типа, все из которых должны быть в пределах вашей линии видимости при первоначальном воздействии. Эффект продолжается один день.

Рука Смерти: Подавление жизни любого смертного в пределах вашей сенсорной дальности указанием на него. Должна быть ненарушенная линия эффекта между Вами и целью. Эта способность работает точно так же, как заклинание *разрушение*, за исключением того, что нет никакого материального компонента. Если цель делает успешный спасбросок Стойкости, она получает 10d6 пунктов. Смертный, убитый этой атакой, не может быть поднят или возрожден, кроме как божеством равного или более высокого ранга, использующим существенные способности Подарок Жизни, Жизнь и Смерть или Массовая Жизнь и Смерть.

Увеличенное Сопротивление Энергии: Вы получаете дополнительное сопротивление выбранному типу энергии.

Увеличенное Уменьшение Урона: Увеличивает оба аспекта вашего уменьшения урона.

Увеличенное Сопротивление Заклинаниям: Увеличивает ваше сопротивление заклинаниям.

Упрямая Сила: Вы получаете божественный бонус +25 к вашему броску всякий раз, когда Вам требуется сделать противопоставленный бросок, вовлекающий Силу (включая проверки захватывания). Он складывается с нормальным бонусом божественного ранга.

Мгновенное Контрзаклинание: Контрзаклинание любого заклинания, прочитанного в пределах вашей линии видимости, как свободное действие, если Вы имеете доступ к заклинанию и делаете требуемую проверку Колдовства. Это считается из нормального предела свободных действий в раунд.

Непреодолимые Удары: Считайте любую рукопашную атаку выбранным оружием рукопашной атакой касанием (игнорирующий доспех цели и естественные бонусы доспеха). Если оружие попадает, пораженное существо должно делать спасбросок Стойкости или быть ошеломленным на 1d10 раундов. Атака выбранным оружием против объекта игнорирует твердость объекта.

Непреодолимое Исполнение: Создает любой из следующих эффектов, когда участвует в любом типе исполнения, как полнораундовое действие. Это воздействует на указанное количество существ в пределах взрыва с указанным радиусом, сосредоточенного на Вас. Как только существо делает успешный спасбросок против любого эффекта исполнения, позволяющего спасбросок, на него нельзя воздействовать снова в течение одного дня.

- Существа, проваливающие спасбросок Воли, так заняты исполнением, что неспособны предпринимать действия. Они переносят -4 штраф Класа Доспеха, не могут преуспеть в спасбросках Рефлексов (кроме как при выпадении 20) и не могут использовать щиты. Эти эффекты длятся до тех пор, пока идет исполнение, и до 1 раунда на божественный ранг после этого.
- Существа под воздействием блаженно спокойны, становясь иммунными к эффектам страха и принуждения и к ярости, и любые из таких эффектов, уже работающие на них, рассеиваются, если не созданы божествами более высокого ранга. Эти эффекты длятся до тех пор, пока идет исполнение, и до 1 раунда на божественный ранг после этого.
- Существа, проваливающие спасбросок Воли, засыпают на 1 час на божественный ранг или пока не будут пробуждены. Это работает в точности подобно заклинанию *сон*, за исключением того, что можно воздействовать на любое живущее существо. Вы можете заканчивать этот эффект по желанию.
- Существа, проваливающие спасбросок Стойкости, уходят так глубоко, что просто умирают. Это воздействует только на живущих существ с Hit Dice равным или меньше, чем ваш божественный ранг.

Знание Смерти: Различает точный момент и обстоятельства смерти любого смертного существа, просто глядя на него.

Узнать Секреты: Изучает всю историю существа (включая любые смущающие или жизненные секреты, которые оно может знать), просто глядя на него. Эта способность подобна заклинанию *знание легенд*, за исключением того, что дает мгновенные результаты, и субъекту позволяет спасбросок Воли для избежания эффекта.

Наложение Проклятия: Эта способность работает точно так же, как заклинание *дарение проклятия*, за исключением того, что смертные не получают спасброска. Божествам вашего божественного ранга или ниже позволяет спасбросок Воли для сопротивления. Проклятие может быть удалено только божеством вашего божественного ранга или выше. Вы можете затрагивать до указанного ежедневного максимума существ сразу, но все цели должны быть в пределах вашей линии видимости.

Наложение Задания: Эта способность работает точно так же, как заклинание *обет/миссия*, за исключением того, что работает только на смертных и может быть удалено только божеством вашего божественного ранга или выше. Все цели должны быть в пределах вашей линии видимости при первоначальном воздействии.

Жизнь и Смерть: Подавляет жизнь любого смертного или восстанавливает любого мертвого смертного к жизни. Субъект должен быть в месте, которое Вы можете ощущать непосредственно или отдаленно. Субъект, которого не видно, должен быть неким способом однозначно идентифицирован. Эта способность работает сквозь планарные границы и проникает через любые барьеры, кроме Божественного Щита. Смертельный аспект этой способности работает точно так же, как заклинание *разрушение*, за исключением того, что нет никакого материального компонента или спасброска. Субъект не может быть поднят или возрожден, кроме божеством равного или более высокого ранга, использующим существенную способность Подарок Жизни или Жизнь и Смерть. Аспект жизни работает точно так же, как заклинание *истинное восстановление*, за исключением того, что нет никакого материального компонента и время, которое субъект был мертв, не имеет значения. Эта способность не может восстановить существо к жизни против его воли, но может возродить элементала, аутсайдера или существо, душа которого была поймана, если она не удерживается божеством более высокого божественного ранга. Эта способность не может восстановить жизнь существу, которое было убито способностями Рука Смерти, Жизнь и Смерть или Массовая Жизнь и Смерть божества более высокого божественного ранга.

После использования любой версии этой способности Вы должны отдохнуть в течение 1 минуты на Hit Die существа, на которое воздействовали, если Вы не имеете домена Покоя или Смерти.

Массовый Божественный Взрыв: Как Божественный Взрыв, за исключением того, что Вы можете определить до указанного количества целей и типа и размеров области. Каждое использование этой способности считается использованием Божественного Взрыва.

Массовая Жизнь и Смерть: Как Жизнь и Смерть, за исключением того, что Вы можете затрагивать любое количество смертных.

Мастер Создания: Создает предметы мастерской работы, используя время и стоимость, требуемые для базового предмета. Такие предметы имеют вдвое больше нормальных очков жизни, и их DC поломки увеличивается на +10. Создание неэпического магического изделия требует одного дня на 5,000 gp базовой цены предмета (минимум один день).

Разум Твари: Производит любой из двух различных эффектов:

Пробуждение: Как заклинание *пробуждение*, за исключением того, что эффект продолжается максимум один день, и пробужденное существо повинуется вашим командам с лучшими из своих способностей. Все цели должны быть в пределах вашей линии видимости при первоначальном воздействии.

Дремота: Превращает любое существо, проваливающее спасбросок Стойкости, в растение или животное того же самого размера или до двух категорий размера меньше. Субъекты, превращенные в растения, становятся объектами; превращенные в животных имеют такие же способности и статистику, как выбранный вид животного.

Обладание Смертным: Обладание любым смертным, который проваливает спасбросок Воли, в любом месте, которое Вы можете ощущать. Если смертный желает этого, только Божественный Щит или Изменить Действительность (используемые божеством более высокого божественного ранга) могут блокировать или заканчивать овладение. Если смертный не желает этого, заклинания, предотвращающие овладение, блокируют эту способность и заканчивают овладение, вытесняя Вас. Обладатель смертного по сути становится вашим аватаром с точки зрения ощущений и связи. Смертный получает ваш тип, +1 очко жизни на божественный ранг, который Вы имеете, и бонус Класса Доспеха вполтину вашего божественного ранга. Его показатели Интеллекта, Мудрости и Харизмы повышаются на 5 пунктов ниже ваших, если они уже не выше их. Обладатель смертного может использовать и свои собственные, и ваши навыки, используя более высокий разряд навыка, когда навык разделен. Бонусы способностей к спасброскам и навыкам соответствуют новым показателям способностей.

Сила Удачи: Предоставляет добрую или плохую удачу до указанного количества существ одновременно. Все должны быть в пределах вашей линии видимости при первоначальном воздействии. Субъекты получают указанный бонус или штраф удачи на броски атаки, спасброски и проверках в течение одного дня. Кроме того, любое существо, которое нападает на Вас, автоматически переносит штраф удачи, и это не считается одним из ваших ежедневных использований.

Сила Природы: Исполнение любого из следующего в пределах указанного, по желанию, как полнораундовое действие: создание или подавление ветров, производя от полного штиля до ветров силы торнадо; установление температуры в пределах от -50 F до 120 F; колебание земли, как заклинание *землетрясение*; или создание дождя, дождя со снегом, потока, снега или грозы. Эти эффекты длятся указанную продолжительность, если Вы не заканчиваете их раньше (свободное действие).

Сила Правды: Как заклинание *различить ложь*, за исключением того, что работает непрерывно и применяется к любому существу, которое Вы можете понимать, помимо божеств более высокого ранга. Также вынуждает указанное количество существ делать спасбросок Воли или быть правдивыми в течение одного дня. (Все они должны быть в пределах линии видимости божества при первоначальном воздействии). Субъекты, сделавшие спасбросок, иммунны к этой способности в течение одного дня.

Омоложение: Возвращаетесь за 1d10 дней после атаки, которая должна была бы уничтожить Вас, от любого существа, кроме божества более высокого ранга, или за указанное количество дней (минимум один), если атака происходит в вашем собственном царстве.

Видеть Магию: Как *обнаружение магии*, за исключением того, что эта способность покрывает всю область, которую Вы можете видеть, и Вы немедленно знаете количество присутствующих аур, их местоположения и силу. Делайте проверку Колдовства, чтобы идентифицировать школу каждой ауры.

Смена Формы (Ех): Как Изменение Формы, кроме следующего. Принимает форму любого животного, твари, дракона, фей, гиганта, гуманоида, магической твари, чудовищного гуманоида или растения, пока форма жива и материальна. Получает +20 бонус по проверкам Маскировки.

Изменение Формы (Ех): Принимает форму указанного Остается в принятой форме неопределенно долго, но возвращается к собственной форме, если убит. Получает физические и естественные способности новой формы, сохраняя свой собственный разум. Получает показатели Силы, Ловкости и Телосложения новой формы, ее естественные средства передвижения и атаки и экстраординарные (но не подобный заклинаниям или сверхъестественные) способности. Тело с дополнительными членами не позволяет большее количество атак (или более выгодные атаки двумя оружиями), чем обычно. Скорость становится таковой принятой формы или вашей нормальной скоростью, смотря какая выше. Любая часть тела или часть оснащения, отделенные от целого, возвращаются к своей первоначальной форме, если принятая форма не может производить вещество или терять части своего тела. Оснащение преобразовывается, чтобы соответствовать новой форме, или раскрывается в нее и становится нефункциональным, если форма не использует оснащение. Сохраняются ваши собственные показатели Интеллекта, Мудрости и Харизмы, уровень и класс, очки жизни (несмотря на любые изменения показателя Телосложения), мировоззрение, базовый бонус атаки, базовые спасброски, тип аутсайдера, экстраординарные способности, заклинания и подобные заклинаниям способности, но не ваши сверхъестественные способности. Накладываются любые заклинания, для которых есть компоненты (включая человекоподобный голос для устных компонентов, человекоподобные руки для телесных компонентов и нераскрытые материальные компоненты). Аналогично, используются божественные силы, не запрещенные ограничениями вашей формы. Изменяются физические качества типа цвета волос, структуры волос, цвета кожи и пола по желанию. Создает маскировку, давая +15 бонус по проверкам Маскировки.

Говорить с Существом (Su): Как постоянное заклинание *говорить с животными* или *говорить с растениями*, или как заклинание *языки*, которое позволяющее беседовать только с указанным типом существа.

Спонтанные Заклинания Волшебника: Как способность клерика читать заклинания *лечения* спонтанно, за исключением того, что эта способность применяется к заклинаниям волшебника. Вы должны иметь достаточный Интеллект и уровень волшебника, чтобы читать желаемое заклинание.

Большой Шаг: Удваивает ваше движение в местных или сухопутных масштабах (см. "Руководство Игрока"). Передает ту же самую выгоду указанному количеству живущих существ сразу. Все они должны быть в пределах вашей линии видимости при первоначальном воздействии. Также ваш рост не ограничивает расстояние, на которое можно прыгнуть.

Раскалывание и Разобшение: Касанием Вы уничтожаете любое оружие или предметы, используемые против Вас в бою, если они проваливают спасбросок. Считайте успешное касание комбинацией заклинаний *дизинтеграция* и *дизъюнкция Мордекайнена*, оба из которых нацелены исключительно на касаемые предметы. Предметы остаются уязвимыми для этой способности до одного дня после использования против Вас.

Высшая Инициатива (Ех): Всегда идет первым в порядке инициативы, независимо от собственного результата инициативы или такового любого другого участника боя. Если два или более божества с этой способностью участвуют в одной и той же битве, они действуют в порядке своего божественного ранга. В случае равных божественных рангов

делается проверка инициативы для каждого из божеств, и имеющее более высокий результат идет первым. После того, как сходили все божества с Высшей Инициативой, остальные участники боя действуют в обычном порядке инициативы. Если пожелаете, Вы можете задерживаться или готовить действие, и это изменяет вашу инициативу, как отмечено в Главе 8 "Руководства Игрока". Вы можете также перефокусироваться, возобновляя вашу позицию в начале порядка инициативы.

Истинное Знание: Всегда преуспевает в проверках бардского знания или знания легенд, независимо от того, насколько малоизвестно знание. Говорит и понимает на всех языках. Использует *знание легенд* и *анализ двоюмера* как свободные действия по желанию. Эти действия считаются из нормального предела свободных действий в раунд.

Истинная Смена Формы (Ex): Как Смена Формы, за исключением того, что Вы можете принимать любую форму, объекта или существа, живую или неживую, телесную или бестелесную, и получать сверхъестественные способности принятой формы. Дает +20 бонус по проверкам Маскировки.

Мастерство Нежити: Автоматически командует или уничтожает до указанного количества существ нежити одновременно как свободное действие, по желанию. Это считается из нормального предела свободных действий в раунд.

Качества Нежити: Получает иммунитет к отравлению, сну, параличу, ошеломлению, болезни, смертельным эффектам, некромантским эффектам и любым эффектам, требующим спасброска Стойкости, если они не воздействуют на объекты. Игнорирует влияющие на разум эффекты (зачарование, принуждение, фантомы, образы и эффекты морали). Не подвержен критическим попаданиям, истощающему урону, урону способностям, иссушению способностей или иссушению энергии.

Волна Хаоса: Создает эффект *замешательства* (как наложенного колдуном уровня 10 + ваш божественный раг), который простирается от Вас распространением с указанным радиусом. Существам в пределах распространения позволяются спасброски Воли для сопротивления эффекту.

Ранение Врага: Любое физическое оружие (естественное или изготовленное), которое Вы используете, наносит свой нормальный урон плюс дополнительные 1d6 пунктов урона в раунд после этого от кровопотери. Многократные раны выливаются в совокупную кровопотерю (две раны - +2d6 пунктов урона в раунд и так далее). Кровотечение может быть остановлено только успешной проверкой Излечения (DC 15 + ваш ранг) или применением любого заклинания *лечения* или другого излечивающего заклинания.

Домен Покоя

Домен Покоя во многом подобен домену Смерти из "Книги Игрока", но предоставляется божествами доброго мировоззрения, клерики которых не могут читать злые заклинания. Божества Джергал, Келемвор, Осирис и Урогалан из "Установки Кампании Забытых Царств" должны иметь домен Покоя вместо домена Смерти.

Божества: Джергал, Келемвор, Осирис, Урогалан

Предоставленная сила: Вы можете использовать смертельное касание однажды в день. Ваше смертельное касание - подобная заклинанию способность, которая является смертельным эффектом. Вы должны преуспеть в рукопашной атаке касанием против живущего существа (используя правила для заклинаний касанием). Когда Вы касаетесь, бросайте 1d6 на ваш уровень клерика. Если результат по крайней мере равен текущим очкам жизни существа, оно умирает.

Заклинания домена Покоя

1 Наблюдение смерти: Видит, кто ранен в пределах 30 футов.

2 Нежный отдых: Сохраняет один труп.

3 Говорить с мертвым: Труп отвечает на один вопрос/два уровня.

4 Оберег смерти: Предоставляет иммунитет к смертельным заклинаниям и эффектам.

5 Убить живое: Атака касанием убивает субъекта.

6 Несмерть в смерть: Уничтожает 1d4 HD/уровень нежити (см. ниже).

7 Разрушение: Убивает субъекта и уничтожает останки.

8 Уверенная жизнь: Защищает Вас от одного вида верной смерти (см. ниже).

9 Вопль баньши: Убивает одно существо/уровень.

Уверенная жизнь (Surelife)

Отречение

Уровень: Покой 8

Компоненты: V, S, M.

Время чтения: 1 раунд

Дальность: Персонально

Цель: Вы

Продолжительность: 1 минута/2 уровня

Это заклинание позволяет Вам защитить себя против некоего состояния - типа погружения в кипящее масло или захоронения под лавиной - которое обычно причинило бы верную смерть. Вы можете защититься только против естественного возникновения или состояния, а не против заклинания или действий существа (типа дыхания дракона или мечей группы бандитов). Вы должны определить состояние, против которого Вы желаете защититься, и заклинание будет эффективно только против этого состояния. Если Вы подвергаетесь этому состоянию в течение продолжительности заклинания, Вы не чувствуете никакого дискомфорта и не получаете никакого урона от этого состояния. Однако, заклинание не защищает никаких изделий, которые Вы несете. По окончании продолжительности заклинания состояние оказывает на Вас полный эффект, если Вы все еще подвергаетесь ему.

Материальный компонент: Мазь из сиропа персика и киновари.

Несмерть в смерть (Undeath to death)

Некромантия

Уровень: Священник 6, Покой 6, Колдун/волшебник 6

Компоненты: V, S, M., DF

Время чтения: 1 действие

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

Область: Несколько существ нежити в пределах взрыва 50-фт радиуса

Продолжительность: Мгновенно

Спасбросок: Воля - отменяет

Сопротивление заклинаниям: Да

Несмерть в смерть подавляет из жизненную силу существ нежити, немедленно убивая их.

Заклинание убивает 1d4 HD существ нежити на уровень заклинателя (максимум 20d4). На существ с наименьшим количеством HD воздействует в первую очередь; среди существ с равными HD в первую очередь воздействует на тех, которые находятся ближе к точке происхождения взрыва.

Материальный компонент: Порошок растолченного алмаза, стоящий по крайней мере 500 гр.

Божества монстров

Другие книги, типа "Защитников Веры", перечисляют божества для некоторых существ из "Руководства Монстров". Таблица божеств монстров ниже предоставляет информацию о большинстве этих божеств.

Не все божества из других источников существуют в установке Забытых Царств. Например, Панцуриэль, божество, почитаемое кракенами, сахуагинами и другими злыми водными существами, не имеет на Торице никакого влияния, и заклинания от его имени предоставляет Амберли (и большинство этих существ фактически поклоняется скорее ей, чем этому псевдониму). Никаких божеств, не перечисленных в таблице божеств монстров или в Главе 5 "Установки Кампании Забытых Царств", на Торице не существует.

Божества монстров

Имя (сила) *	Мрв.	Одобренное оружие	Домены	Символ	Сфера	Почитается..
Анна (В)	N	Полукопье	Знание, Магия, Растения, Руна, Солнце	Две сложенные запястьями руки, пальцы которых указывают вниз	Гиганты, создание, изучение, философия, изобилие	Гиганты
Бафомет (М)	CE	Дубина	Животные, Хаос, Зло, Ненависть, Возмездие	Стилизованный лабиринт	Минотавры, месть	Минотавры
Блибдулпулп (С)	CE	Посох-клешня	Разрушение, Зло, Вода	Голова омара и черная жемчужина	Куо-тои, злые подводные существа	Куо-тоа
Дириинка (С)	CE	Укус	Хаос, Разрушение, Дварф, Зло, Страдание, Обман	Спираль серого, черного и белого	Магия, знание, жестокость	Дерро
Великая Мать (В)	CE	Великий топор	Хаос, Смерть, Зло, Ненависть, Сила	Яйцо с глазом	Магия, изобилие, тирания	Бехолдеры
Гролантор (С)	CE	Дротик	Хаос, Смерть, Земля, Зло, Ненависть	Шипастая дубина	Охота, бой, холмовые гиганты	Холмовые гиганты
Хиатта (В)	NG	Копье	Животные, Добро, Семейство, Луна, Растения, Солнце	Пламенное копье	Природа, сельское хозяйство, охота, рождаемость	Гиганты
Хлал (М)	CN	Копье	Хаос, Чешуйчатые, Обман	Язык пламени	Юмор, уловки, сообщения	Драконы
Храгек (С)	CE	Шестопер	Хаос, Зло, Обман, Война	Шестопер	Насилие, бой, засады	Багбиры
Иалланис (М)	NG	Боевой топор	Добро, Лечение, Сила, Солнце	Гирлянда цветов	Любовь, прощение, красота, милосердие	Гиганты
Илсенсин (В)	LE	Щупальце (невооруженный удар)	Зло, Закон, Знание, Магия, Ментализм, Слизь, Тирания	Пылающий мозг с двумя щупальцами	Ментальное доминирование, магия	Пожиратели разума
Куртулмак (С)	LE	Военный молот	Земля, Зло, Ненависть, Закон, Чешуйчатые, Война	Череп гнома	Кобольды, ненависть	Кобольды
Лаогзед (П)	CE	Великая дубина	Хаос, Смерть, Разрушение, Слизь	Желеобразная жабожщерица	Голод, разрушение	Троглодиты
Маглубайт (В)	NE	Военный молот	Разрушение, Зло, Планирование, Обман	Окровавленный топор	Гоблины, хобгоблины, лидерство, война	Гоблиноиды
Мемнор (С)	NE	Шестопер	Смерть, Зло, Знание, Ментализм, Руна, Обман	Тонкий черный обелиск	Гордость, ментальное мастерство, контроль	Гиганты
Нулл (В)	LN	Невооруженный удар	Смерть, Судьба, Знание, Закон, Чешуйчатые	Круг, разделенный по диагонали на черную и белую половины	Судьба, смерть, суд	Драконы
Оркус (М)	CE	Булава	Хаос, Смерть, Зло, Несмерть	Увенчанный черепом жезл	Нежить	Культисты, поклоняющиеся смерти
Пазразль (М)	CE	Невооруженный удар	Воздух, Животные, Хаос, Зло	Пара демонических перистых крыльев	Злые летучие существа	Культисты, злые летучие существа
Секолах (М)	LE	Великий топор	Зло, Закон, Океан, Сила, Тирания, Война	Белая акула	Сахуагины, охота, тирания, разграбление	Сахуагины
Скорэйус Каменные Кости (С)	N	Военный молот	Пещеры, Земля, Лечение, Знание	Сталактит	Каменные гиганты, захороненное	Каменные гиганты
Стронмаус (В)	CG	Военная булава	Хаос, Добро, Защита, Шторм	Разветвленный разряд молнии, бьющий из облаков, заслоняющих солнце	Солнце, небо, погода, радость, облачные гиганты	Облачные гиганты
Сартр (М)	LE	Дротик	Зло, Огонь, Обман, Война	Пламенный меч	Огненные гиганты, огонь, разрушение	Огненные гиганты
Таск (В)	CE	Укус	Хаос, Зло, Планирование, Чешуйчатые	Кучка из пяти монет	Жадность, эгоизм	Драконы
Трим (М)	CE	Великий топор	Разрушение, Зло, Магия, Война	Белый двулезвийный великий топор	Холод, лед, магия, морозные гиганты	Морозные гиганты
Вапрак (П)	CE	Великая дубина	Хаос, Разрушение, Зло, Война	Коготь	Насилие, разрушение, безумие, жадность	Огры, тролли

Сокращения: В = великое божество; С = среднее божество; М = меньшее божество; П = полубог.

* См. описание божества для специальных правил в отношении выбора этого божества в качестве покровителя.

Фаэрунский пантеон

Имя (сила)	Мирв.	Домены	Одобрённое оружие	Символ	Сфера
Акади (В)	N	Воздух, Иллюзия, Путешествие, Обман	Вихрь (тяжелый цеп)	Белое облако на синем фоне	Элементный воздух, движение, скорость, летучие существа
Аурил (М)	NE	Воздух, Зло, Шторм, Вода	"Нежность Леляной Девы" [ледяной топор] (боевой топор)	Белая снежинка на сером алмазе с белой каймой	Холод, зима
Азут (М)	LN	Иллюзия, Магия, Знание, Закон, Заклинание	"Старый Посох" (четвертной посох)	Указывающая вверх человеческая левая рука, очерченная синим огнем	Волшебники, маги, заклинатели вообще
Бэйн (В)	LE	Разрушение, Зло, Ненависть, Закон, Тирания	"Черная Рука Бэйна" [черная перчатка] (шестопер)	Зеленые лучи, исходящие из сжатого кулака	Раздор, ненависть, тирания, страх
Бешаба (С)	CE	Хаос, Зло, Судьба, Удача, Обман	"Неудача" [колючий бич] (бич)	Черные рога на красном поле	Случайные проказы, неудача, плохая удача, несчастные случаи
Чонти (В)	NG	Животные, Земля, Добро, Растения, Защита, Возобновление	Колос (коса)	Цветущая роза на венке золотого зерна	Сельское хозяйство, выращенные людьми растения, фермеры, садовники, лето
Цирик (В)	CE	Хаос, Разрушение, Зло, Иллюзия, Обман	"Лезвие Бритвы" (длинный меч)	Белый бесчелюстной череп на черной или пурпурной солнечной вспышке	Убийство, ложь, интрига, обман, иллюзия
Денейр (М)	NG	Добро, Знание, Защита, Руна	Кружащийся глиф (кинжал)	Зажженная свеча над пурпурным глазом с треугольным зрачком	Глифы, образы, литература, писцы, картография
Эльдат (М)	NG	Семейство, Добро, Растения, Защита, Вода	Сеть (сеть, или сеть, наносящая урон как невооруженный удар)	Водопад, падающий в спокойный водоем	Тихие места, источники, водоемы, мир, водопады
Искатель Вивернспур (П)	CN	Хаос, Обаяние, Возобновление, Чешуйчатые	"Меч Песен" (полуторный меч)	Белая арфа на сером круге	Цикл жизни, преобразование искусства, сауриалы
Гарагос (П)	CN	Хаос, Разрушение, Сила, Война	"Тентакус" [вертушка из пяти черных змеевидных рук, каждая из которых оканчивается мечом] (длинный меч)	Вертушка из пяти змеевидных рук, сжимающих мечи	Война, навыки с оружием, разрушение, разграбление
Горгот (П)		Обаяние, Зло, Закон, Обман	"Исказитель" (кинжал или метательный кинжал)	Сломанный рог животного	Предательство, жестокость, политическая коррупция, перелом сил
Гонд (С)	N	Ремесло, Земля, Огонь, Знание, Металл, Планирование	"Мастер Создания" (военный молот)	Зубчатая металлическая, костяная или деревянная шестерня с четырьмя шипами	Изобретение, ремесло, строительство, кузнечное дело
Грумбар (В)	N	Пещера, Земля, Металл, Время	Каменный кулак (военный молот)	Горы на пурпурном фоне	Элементная земля, основательность, неизменность, присяги
Гвейрон Буревестер (П)	NG	Животные, Добро, Знание, Растения, Путешествие	"Пламенное Сердце" (великий меч)	Белая звезда и коричневый отпечаток лапы	Выслеживание, рейнджеры Севера
Хелм (С)	LN	Закон, Планирование, Защита, Сила	"Вечно Осторожный" (полуторный меч)	Смотрящий глаз с синим зрачком на вертикальной военной перчатке	Стражи, защитники, защита
Хоар (П)	LN	Судьба, Закон, Возмездие, Путешествие	"Жало Возмездия" [дротик молнии] (дротик (javelin))	Рука в черной перчатке, держащая монету с двудульной головкой	Мсть, возмездие, поэтическое правосудие
Илматер (С)	LG	Добро, Лечение, Закон, Сила, Страдание	Открытая рука (невооруженный удар)	Пара белых рук, связанных в запястьях красным шнуром	Выносливость, страдание, мука, настойчивость
Истишиа (В)	N	Разрушение, Океан, Шторм, Путешествие, Вода	Волна (военный молот)	Вспененная волна	Элементная вода, очищение
Джергал (П)	LN	Смерть, Судьба, Закон, Руна, Страдание	Белая перчатка (коса)	Бесчелюстной череп и игла письма на свитке	Фатализм, надлежащие похороны, стражи могил
Келемвор (В)	LN1	Смерть, Судьба, Закон, Защита, Путешествие	"Фатальное Касание" (полуторный меч)	Вертикально скелетная рука, держащая золотые весы правосудия	Смерть, мертвые

Имя (сила)	Мирв.	Домены	Одобрённое оружие	Символ	Сфера
Коссут (В) *	N (LN)	Разрушение, Огонь, Возобновление, Страдание	Усик пламени (шипастая цепь)	Выходящее красное пламя	Элементный огонь, очищение огнем
Латандер (В)	NG	Добро, Благородство, Защита, Возобновление, Сила, Солнце	"Говорящий с Рассветом" (легкая или тяжелая булава)	Восход солнца, сложенный из розовых, красных и желтых драгоценных камней	Атлетика, рождение, творческий потенциал, рассвет, возобновление, само-совершенствование, весна, живучесть, юность
Ллиира (М)	CG	Хаос, Обаяние, Семейство, Добро, Путешествие	"Шутиха" (сюрикен)	Треугольник с тремя шестиконечными звездами (оранжевой, желтой, красной)	Радость, счастье, танец, фестивали, освобождение, свобода
Ловиатар (М)		Зло, Закон, Возмездие, Сила, Страдание	"Несущий Боль" (бич)	Девятихвостый колючий бич	Боль, вред, агония, мучение, страдание
Льюру (П)	CG	Животные, Хаос, Добро, Лечение	Рог единорога (короткое копьё)	Серебрянорогая голова единорога перед полумесяцем	Говорящие твари, интеллектуальные негуманоидные существа
Малар (М)	CE	Животные, Хаос, Зло, Луна, Сила	Коготь твари (наруч -коготь)	Звериный коготь с коричневым мехом и изогнутыми окровавленными когтями	Жажда крови, злые ликантропы, охотники, мародерствующие твари и монстры, преследование
Маск (М)	NE	Темнота, Зло, Удача, Обман	"Теневой Шептун" (длинный меч)	Черная бархатная маска с оттенком красного	Тени, воровство, вору
Милики (С)	NG	Животные, Добро, Растения, Путешествие	"Хорнблейд" (скимитар)	Левый профиль головы золоторого синеглазого единорога	Осень, дриады, существа леса, леса, рейнджеры
Милил (М)	NG	Обаяние, Добро, Знание, Благородство	"Острый Язык" (рапира)	Пятиструнная арфа, сделанная из серебряных листьев	Поэзия, песня, красноречие
Мистра (В) *	NG (LN)	Добро, Иллюзия, Знание, Магия, Руна, Заклинание	Семь кружащихся звезд (сюрикен)	Круг из семи сине-белых звезд с красной мглой, текущей из центра	Магия, заклинания, Плетение
Нобэньон (П)	LG	Животные, Добро, Закон, Благородство	Голова льва (тяжелая кирка)	Голова льва-самца на зеленом щите	Королевская семья, львы и кошачьи твари, добрые твари
Огма (В)	N	Обаяние, Знание, Удача, Путешествие, Обман	"Смертельный Удар" (длинный меч)	Чистый свиток	Барды, вдохновение, изобретение, знание
Красный Рыцарь (П)	LN	Закон, Благородство, Планирование, Война	"Шахматный Мат" (длинный меч)	Шахматная фигура красный рыцарь со звездами вместо глаз	Стратегия, планирование, тактика
Саврас (П)	LN	Судьба, Знание, Закон, Магия, Заклинание	Глаз Савраса (кинжал)	Хрустальный шар, содержащий множество глаз	Предсказание, судьба, правда
Селунэ (С)	CG	Хаос, Добро, Луна, Защита, Путешествие	"Палочка Четырех Лун" (тяжелая булава)	Пара женских глаз, окруженных семью серебряными звездами	Добрые и нейтральные ликантропы, луна, навигация, исполнители заданий, звезды, странники
Шар (В)	NE	Пещера, Темнота, Зло, Знание	"Диск Ночи" (чакрам)	Черный диск с глубоко-пурпурной каймой	Пещеры, тьма, подземелья, забывчивость, потеря, ночь, секреты, Подземье
Шаресс (П)	CG	Хаос, Обаяние, Добро, Путешествие, Обман	Лапа великой кошки (наруч -коготь)	Женские губы	Гедонизм, чувственность, фетхоллы, кошки
Шондакул (М)	CN	Воздух, Хаос, Портал, Защита, Торговля, Путешествие	"Меч Теней" (великий меч)	Идущий по ветру бородатый человек в капюшоне путешественника и в ботинках	Путешествие, исследование, порталы, шахтеры, караваны
Шиаллиа (П)	NG	Животные, Добро, Растения, Возобновление	"Друг Леса" (четвертной посох)	Золотой желудь	Лесные поляны, изобилие лесов, рост, Высокий Лес, Лес Невервинтер
Сиаморф (П)	LN	Знание, Закон, Благородство, Планирование	"Мощь Знати" [скипетр] (легкая булава)	Серебряная чаша с золотым солнцем сбоку	Знать, законное правление знати, человеческая королевская семья
Силванус (В)	N	Животные, Растения, Защита, Возобновление, Вода	"Великий Молоток Силвануса" (кувалда)	Зеленый живой лист дуба	Дикая природа, друиды
Суни (В)	CG	Хаос, Обаяние, Добро, Защита	Шелковистый кушак (кнут)	Лицо рыжеволосой красивой женщины с кожей цвета слоновой кости	Красота, любовь, страсть

Имя (сила)	Мирв.	Домены	Одобрённое оружие	Символ	Сфера
Талона (М)	СЕ	Хаос, Разрушение, Зло, Страдание	Скабрезная рука (невооруженный удар)	Три слезинки янтаря на пурпурном треугольнике	Болезнь, яд
Талос (В)	СЕ	Хаос, Разрушение, Зло, Огонь, Шторм	Заряд молнии (длинное копье, короткое копье или полукопье)	Удар взрывчатой молнии	Штормы, разрушение, восстание, пожарище, землетрясения, вихри
Темпус (В)	CN	Хаос, Защита, Сила, Война	"Боевое Мастерство" (боевой топор)	Сверкающий серебряный меч на кроваво-красном щите	Война, битва, воины
Тиамат (М)		Зло, Закон, Чешуйчатые, Тирания	Голова дракона (тяжелая кирка)	Пятиглавый дракон	Злые драконы, злые рептилии, жадность, Чессента
Торм (М)	LG	Добро, Лечение, Закон, Защита, Сила	"Связь Обязанности" (великий меч)	Правая перчатка вертикально ладонью вперед	Обязанность, лояльность, повиновение, паладины
Тимора (С)	CG	Хаос, Добро, Удача, Защита, Путешествие	Вращающаяся монета (сюрикен)	Серебряная монета с лицом Тиморы, окруженным трилистниками	Добрая удача, навык, победа, авантюристы
Тир (В)	LG	Добро, Знание, Закон, Возмездие, Война	"Законник" (длинный меч)	Сбалансированные весы, опирающиеся на военный молот	Правосудие
Убтао (В)	N	Планирование, Растения, Защита, Чешуйчатые	Голова тиранозавра (тяжелая кирка)	Лабиринт	Созидание, джунгли, Чалт, чалтане, динозавры
Улуту (дремлющий) (П)	LN	Животные, Закон, Океан, Защита, Сила	"Гарпун Холодного Моря" (длинное копье или короткое копье)	Ожерелье из синих и белых ледяных кристаллов	Ледники, полярная среда, арктические обитатели
Амберли (С)	СЕ	Хаос, Разрушение, Зло, Океан, Шторм, Вода	"Тонущая Смерть" [трезубец] или медуза [трезубец]	Сине-зеленая волна, выходящая влево и вправо	Океаны, потоки, волны, морские ветры
Утгар (П) *	CN	Животные, Хаос, Возмездие, Сила, Война	Соответствующее духу твари-тотема (боевой топор)	Таковой индивидуального духа твари-тотема	Племена варваров Утгарда, физическая сила
Валкур (П)	CG	Воздух, Хаос, Добро, Океан, Защита	"Абордажная сабля Капитана" (абордажная сабля)	Облако с тремя разрядами молнии на щите	Моряки, корабли, благоприятные ветры, военно-морской бой
Велшарун (П)	NE	Смерть, Зло, Магия, Несмерть	"Черепопосох Некроманта" (четвертной посох)	Коронованный смеющийся череп лица на твердом черном шестиугольнике	Некромантия, некроманты, злые личи, несмерть
Вокин (М)	N	Знание, Защита, Торговля, Путешествие	Облако монет (нунчаку)	Золотая монета с левым профилем Вокин	Торговля, деньги, богатство

* См. описание божества для специальных правил в отношении выбора этого божества в качестве покровителя.