

Dungeons&Dragons
3.5 edition

Подземье
(Underdark)

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, чары или (в общем смысле) магия

cast – накладывать, колдовать или читать

caster, spellcaster – колдующий или заклинатель

wizard – волшебник

sorcerer – колдун

outsider – аутсайдер (для существ-аутсайдеров ☺) или чужеземец (для неместных людей/эльфов/дварфов и пр).

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 таких перевод дан при первом их упоминании в скобках, для переведенных в скобках дано английское произношение. 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 Hallatan'a за предоставленные транскрипции, Йомера – за наработки по переводу названий и Quirion Ranger'a, предоставившего мне текст.

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.

Данный перевод – версия 1.0 (24.02.2007-11.10.2007).

LE_Ranger, LE_Ranger@rambler.ru, icq 307744148

Вступление

В тавернах по всем освещенным солнцем землям Фаэруна шепотом рассказывают о Подземье - лишенном света подземном царстве, в котором живут легендарные расы и древнее отвратительное зло. Это - домен первобытных тайн и бесконечной войны, скрытый мир жестоких владык и рабов, потерявших надежду, заполненный чудовищными расами, состарившимися еще до появления людей. Это - сырое, мрачное место с грибами, гнилью и слизью. Это - земля, где несколько удачливых торговцев обрели прибыльную торговлю, но намного больше были за свое нахальство убиты (если не хуже). Репутация Подземья и его обитателей столь ужасна, что матери пугают непослушных детей, что придут темные эльфы и украдут их.

В счет Подземья следует включить холодные махинации ненавистных иллитидов, вредоносные города эльфов-дроу, воздающих должное ожесточенной Паучьей Королеве, и бесконечное рабство меньших существ, попавших в хватку этих двух рас. В отличие от верхнего мира, где цивилизация и свет дня защищают путешественников от ужасов, Подземье постоянно таит смертельную опасность. Иллитиды, дроу, фаэриммы и аболеты соперничают за превосходство в его темных туннелях и тусклых морях. Они бьются друг с другом армиями рабов, ужасной и древней магией и разрушающей разум псионикой за контроль над системами туннелей и широкими пещерами, убежищами, впадинами, промежутками и узлами, пронизывающими землю под Фаэруном. Подземье - буквально целый мир, большая часть которого населена чудовищными и злыми существами, избегающими дневного света. Сотни независимых городов, городков и цитаделей рассеяны по всем пещерам и кавернам, составляющим это царство.

Туннели в Подземье идут на мили, некоторые расширяются в пещеры в тысячи футов в поперечнике, другие - сжимаются настолько, что не пролезет и халфлинг. Самые большие пещеры-залы часто представляют собой поверхность в миниатюре - с холмами, долинами, подземными реками и озерами. Большинство коренных рас этого царства использует стены и потолки своих пещер, добираясь к более высоким уровням при помощи естественного или магического полета или левитации или даже при помощи ползающих по стенам верховых животных типа гигантских пауков и определенных пород ящеров.

Подземье разделено на три уровня. Верхнее Подземье близко к поверхности, и жители его значительно взаимодействуют с поверхностными расами. Жители середины Подземья (Среднего Подземья) обычно рассматривают поверхностные расы как потенциальных рабов. Более низкое Подземье (Нижнее Подземье) - невероятно странное место, заполненное чужеродными обществами и причудливыми культурами, враждебными к тем, кто отличается от них.

Как использовать эту книгу в вашей кампании

Эта книга обеспечивает все необходимое для исследования Подземья в вашей собственной кампании Забытых Царств. Подземный мир - фантастическое царство для исследований, и эта книга содержит инструменты для создания захватывающих приключений. Также Подземье - хорошее для проведения примечательной и незабываемой кампании с долгими поисками, которые предпринимают персонажи, все глубже в погружаясь в тусклый мир.

Если Вы не намерены использовать эту книгу в вашей кампании Забытых Царств, Вы легко можете адаптировать материал по подземелью для любой игры, в которой персонажи рискнут забраться под поверхность земли. Любое подземное царство, которое Вы проектируете, может только выиграть от концепций, представленных здесь.

Расы: Эта глава демонстрирует расы-аборигены Подземья, включая паукоподобных читайнов, скрытных сумерек, жестоких гримлоков, необъяснимых кую-тоа и причудливых слайтов. Эти расы подходят и для использования их в качестве как игровых (PC), так и неигровых (NPC) персонажей.

Регионы и умения: В этой главе можно найти новые региональные и общие умения, полезные для персонажей - аборигенов Подземья.

Престиж-классы: В Подземье таятся анклавы заклинателей, практикующих запретные искусства, и секты чужеродных исследователей. Эта глава описывает престиж-классы, которым часто следуют уроженцы Подземья.

Магия и заклинания: Дроу, фаэриммы и другие отвращение подземного мира известны своими магическими способностями. Эта глава представляет множество новых заклинаний, а также новую магическую систему, называемую магией узла.

Оснащение и магические изделия: Дроу известны как создатели новой и смертельной магии, а иллитиды обладают диковинными псионическими знаниями для создания предметов. Эта глава предлагает множество изделий, созданных существами Подземья, а также разнообразные специальные устройства, оружие и механизмы, полезные для исследования глубин.

Монстры: Эта глава представляет множество монстров, живущих в лишенных света туннелях, влажных пещерах и тусклых морях Царств Внизу. Коренные монстры Подземья включают старший мозг, маура (или сутулого гиганта), свидетеля разума и ужасный всепоглощающий голод.

Исследование Подземья: В этой главе вы найдете информацию о подземных формированиях, пещерных системах и спелеологии, а также краткий обзор различных монстров и опасностей, таящихся в глубинах. Вы также найдете диаграммы столкновений для Верхнего, Среднего и Нижнего Подземья.

География: Эта глава описывает более сотни различных мест Подземья Фаэруна, варьирующихся от печально известных царств типа города Мензоберранзан до секретных мест типа скрытого королевства Глубинный Имаскар. Эти места представлены в энциклопедическом формате. Эта глава также включает множество коротких врезок, описывающих уникальных индивидуумов или лиц, с которыми можно столкнуться в Подземье.

Приключения в Подземье: Эта глава представляет самые печально известные подземелья Подземья. Также сюда включено несколько детализированных мест и статистика NPC, которые Вы можете использовать для проходных

приключений в вашем походе по подземному миру или даже для основания целых кампаний. Эти места рассеяны по всем верхним, средним и нижним частям Подземья, так что чем глубже уходят герои, тем с большей опасностью они столкнутся.

Что вам необходимо для игры

Чтобы использовать эту книгу, Вам понадобится "Установка Кампании Забытых Царств" плюс три основные книги правил игры "Подземелья и Драконы": "Руководство Игрока", "Руководство Ведущего" и "Руководство Монстров".

"Руководство Псиоников" рекомендуется, так как несколько раз появляются персонажи классов псион и психический воин. Если у Вас нет "Руководства Псиоников", заменяете класс псион классом колдун и психический воин - мультиклассом боец/колдун.

"Резюме Монстров: Монстры Фаэруна" и "Руководство Монстров II" также рекомендованы, так как в этих книгах можно найти некоторых из существ, описанных в этом издании. Если у Вас нет этих книг, замените существ на соответствующих из "Руководства Монстров", как отмечено в круглых скобках ниже.

Существа из "Монстров Фаэруна"

Абаллин (серый ил)
Страж-губитель (джаст)
Летучая мышь, ночной охотник (ужасная летучая мышь)
Летучая мышь, зловещая (варгуля)
Бехолдероподобный, смертельный поцелуй (гидра, 12-головая)
Бехолдероподобный, гоугер (гидра, 12-головая)
Читайн (эттеркап)
Чолдрит (арани)
Лорд-плащевик (плащевик волшебник 9)
Глубинное отродье (гидра, 9-головая)
Дракон, глубинный (зеленый дракон)
Дракон, теневой (черный дракон)
Драгонкин (горгуля)
Гонадан (доппельгангер)
Гибберлинг (гоблин)
Гигант, фаэрлин (тролль)
Ибрандлин (очень молодой красный дракон)
Малагрим (фазм)
Фаэримм (аболет)
Кваггот (багбир)
Спектральная пантера (извергский леопард)
Паук, волосатый (рой пауков)
Паук, мечник (Большой чудовищный паук)
Жало (драйдер)
Йохлол (раст)

Существа из "Руководства Монстров II"

Аволакья (гидра-полуизверг, 9-головая)
Баньши (лич)
Боггл (шокер)
Костяная нага (пурпурный червь)
Пьющий дыхание (невидимый сталкер)
Десмоду (знатная саламандра)
Эфирный убийца (эфирный мародер, продвинутый до 15 Hit Dice)
Дух голода (дух страха)
Миконид суверен (волочащаяся насыпь)
Псурлон, средний (пожиратель разума)
Псурлон, старший (пожиратель разума колдун 4)
Псурлон, гигантский (пожиратель разума колдун 8)
Рагамоффин, шрапнил (Огромный воздушный элементал)
Бушеватель (серый рендер)
Крадущий рассудок (охряное желе)
Бродячий эйдолон (каменный голем)
Рунный страж (щитовой страж)
Теневой паук (извергский Огромный чудовищный паук)
Отродье Киусс (мумия)
Спеллгонт (поисковик)
Тератоморф (тварь хаоса, продвинутая до 24 Hit Dice)
Вапоригу (бебилит)
Вист (змея, гигантский удав)
Юголот, марразнолот (рогатый дьявол)

Существа из "Руководства Псиоников"

Синий (гоблин-колдун)

Расы

Некоторые из рас, обычно встречающихся в других частях Фаэруна - дварфы, эльфы, гномы и орки - можно также встретить в Подземье. Однако, подземные варианты этих рас разительно отличаются от своих кузенов из поверхностного мира - немногие примут дроу за солнечного эльфа, дуэргара - за щитового дварфа или орога - за орка.

В Подземье также живут несколько рас, изолированных ограждающими их скальными глубинами или земляными убежищами, в которых они живут. Их уникальная окружающая среда позволяет им процветать или по крайней мере существовать так, как невозможно на поверхности.

Из родичей обычных рас дроу - самые многочисленные в Подземье. Среди дроу представлено несколько различающихся этнических групп, хотя жителям верхнего мира и членам большинства других рас довольно тяжело отличить их одну от другой.

Дварфы поверхностного мира иногда в своих раскопках забираются в Подземье, но их глубинные кузены, дерро и дуэргары - истинный дварфский род Царств Внизу. Лагеря и общины этих двух рас можно встретить почти в каждом типе пещерных систем или туннельных комплексов глубин земли.

Поверхностные гномы в Подземье редки, но их кузены, свирфнеблины, живут в великих городах глубоко под землей. Свирфнеблины стараются держать местоположения своих домов в секрете от врагов (дроу, куо-тоа и особенно - от пожирателей разума).

Затронутые планами также существуют Подземье там и тут. Земные дженази чаще всего вступают в союзы с другими гуманоидными расами против чудовищных пожирателей разума и аболетов.

Полуэльфы, халфлинги, люди и поверхностные эльфы представлены в Подземье едва-едва. Однако, ходят слухи о человеческой расе Подземья, и, по правде говоря, они имеют под собой основание: столетиями глубоко под землей в тайне процветает древняя империя Имаскар.

Многие расы Подземья, даже диковинные, включая читайнов, гримлоков, куо-тоа, сумерек и слайтов, также подходят в качестве игровых персонажей для кампаний в Подземье. Таблица 1-1 дает расовую регулировку показателей способностей и одобренные классы для них и для более обычных рас Подземья.

ТАБЛИЦА 1-1: РАСОВАЯ РЕГУЛИРОВКА ПОКАЗАТЕЛЕЙ СПОСОБНОСТЕЙ

Раса	Регулировка показателей способностей	Одобренный класс
Читайн	+2 Ловкость, +2 Телосложение, +2 Интеллект, -4 Харизма	Жулик
Глубинный имаскарец	+2 Интеллект, -2 Сила	Волшебник
Дроу	+2 Ловкость, -2 Телосложение, +2 Интеллект, +2 Харизма	Клерик (женщина), волшебник (мужчина)
Дуэргар	+2 Телосложение, -4 Харизма	Боец
Сумерки	-2 Сила, +2 Ловкость, -2 Мудрость, +2 Харизма	Колдун
Гримлок	+4 Сила, +2 Ловкость, +2 Телосложение, -4 Харизма	Варвар
Куо-тоа	+2 Сила, +2 Телосложение, +2 Интеллект, +4 Мудрость, -2 Харизма	Жулик
Слайт	-2 Сила, +2 Ловкость, +2 Мудрость	Друид
Свирфнеблин	-2 Сила, +2 Ловкость, +2 Мудрость, -4 Харизма	Жулик

Некоторые из более сильных рас Подземья начинают с несколькими Hit Dice перед тем, как добавить какие-либо уровни персонажа. Персонаж одной из этих рас получает максимальные очки жизни для своего первого Hit Die чудовищного гуманоида, но все Hit Dice для его уровней классов выбрасываются как обычно, и он автоматически не получает максимальных очков жизни на своем первом Hit Die уровня класса. Эти персонажи не получают x4 множитель для пунктов навыка, приобретенных на первом уровне класса, так как их уровни чудовищного гуманоида уже включают в себя выгоды 1-го уровня, которые должен получить персонаж.

Мощные расы начинают с эффективного уровня персонажа выше 1-го. Например, персонаж-читайна имеет эффективный уровень персонажа 4 (2 Hit Dice читайна + 2 регулировка уровня) плюс его уровни классов. Таким образом, Вы можете играть читайном без каких-либо уровней классов как персонажем 4-го уровня, или читайном с одним уровнем класса как персонажем 5-го уровня. См. врезку о Мощных расах в "Установке Кампании Забытых Царств".

Читайны

Паукоподобные читайны иллюстрируют собой неестественные изменения, которым можно подвергнуть гуманоида при помощи насыщенной злом магии. Когда-то их предки были по своей форме гуманоидными, но рабство у дроу повлекло за собой не только простую службу. Дроу Чед Насада селекционно разводили и магически обрабатывали своих рабов, включая сочетание ужасных "усовершенствований" и результаты экспериментов "на ощупь". В конечном счете эти изменения стали постоянными, вылившись в расу паукоподобных четвероруких гуманоидов, способных строить из паутины то же, что люди делают из камня или древесины. Ранее встречавшиеся лишь в северо-западных областях Фаэруна, читайны распространились по всему Подземью, убегая от своих угнетателей-дроу.

Индивидуальность: Читайны отвоевали свою независимость от своих прежних владык-дроу в Году Получего Клыка (1305 DR), хотя невниманье и скука дроу сыграли в их эмансипации большую роль, чем активное восстание. Самые отчаянные и авантюристичные читайны сбежали в неохраняемые проходы и проделали свой путь к свободе. Те, кто не ухватили возможность сбежать, встретили свой конец под клинками и кнутами своих владык-дроу.

Обычный читайн Йатчол - тихий ремесленник, заинтересованный прежде всего строительством следующего дома, башни или укрепления из паутины. Но наследие дроу в читайнах все еще сильно, и для выживания ожидается - нет, почти что требуется - предательство. В лучшем случае читайны - авантюристичные и корыстные существа, в худшем - коварные личности, бьющие в спину. Читайны, не удовлетворенные таким стилем жизни, часто покидают свои деревни и бродят сами по себе в поисках приключений.

Физическое описание: Типичный читайн имеет рост всего 4 фута и весит приблизительно 85 фунтов. Его четыре тощих руки длинные, и каждая из них имеет дополнительный сустав, позволяя двигаться быстрее, чем большинство гуманоидов. Его лицо подобно человеческому, но глаза фасетчатые, и нижняя челюсть выступает из рта. У читайнов пятнистая серая кожа, а волокнистые черные волосы растут от самой головы вдоль спины, словно лошадиной гриве.

Читайны могут прясть различные виды паутины через отверстие в брюхе. Кроме того, они постоянно выделяют масло, не дающее им увязнуть в их собственной паутине и заставляющее их тело блестеть под некоторыми источниками света. Их ладони и ступни покрыты крючками, позволяющими им подниматься по стенам и двигаться по потолкам.

Типичный читайн одевается в свободную робу или тунику. Нити для своих одежд он обычно прядет из своего собственного прекрасного шелка.

Отношения: Читайны не доверяют большинству рас Подземья на общих принципах, и они категорически отказываются работать с дроу, кроме как при планировании секретной каверзы для своих прежних мучителей. Читайн скорее доверится расам верхнего мира, чем таковым Подземья, главным образом по незнанию.

Мировоззрение: Читайны вырвали свою свободу из рук дроу, и эта черта проявилась в их потомках как хаотическая природа. Но, поскольку они столь долго существовали без собственных ценностей и культуры, читайны также переняли многое из злого поведения своих прежних владык. Например, читайны отбраковывают членов своей собственной расы, которых считают слишком слабыми для выживания. Читайны, порывающие со своими деревнями, могут научиться умерять свои взгляды на жизнь, становясь хаотически-нейтральными или хаотически-добрыми.

Религия: Подобно своим бывшим владыкам-дроу, читайны уважают Лолс. Но так как они уважают ее главным образом из страха, клерики Лолс в этой расе очень редки. Читайны в общем оставляют поклонение Паучьей Королеве чолдритам - священниками своего вида. Еще более паукоподобные, чем читайны, чолдриты - вздутые отвращения, управляющие своими меньшими кузенами (см. Чолдрит в "Монстрах Фаэруна").

Язык: Читайны говорят на Нижне-общем. Бонусные языки чаще всего включают Абиссал, Общий и Терран.

Имена: Имена читайнов обычно просты, не длиннее двух слогов. Фамилии часто описательны и связаны с пауками.

Мужские имена: Ава, Коллум, Ситен, Гарлом, Кава, Нуллум, Валд.

Женские имена: Колвен, Гарвен, Нюлвен, Куид, Куод, Уэлвен.

Фамилии: Прядильщик, Нижняя Паутина, Кутающий, Отговорщик, Берущий Дроу.

Авантюристы: Читайны-приключенцы - обычно те, кто были сосланы из своих общин, когда чувства типа совершенства и правосудия начали заменять вдохновенную дроу грубость, характеризующую большинство представителей их расы. Таким читайнам-отступникам удобнее быть членами маленьких банд, чем жителями больших общин. Большинство авантюристов-читайнов - простые разведчики, но некоторые становятся хорошими проводниками, продающими свои услуги тому, кто предложит самую высокую цену. Изредка некоторые читайны даже присоединяются к смелым ищущим правосудие компаниям жителям верхнего мира.

Регионы: Маленькие количества читайнов можно встретить в северных пределах Верхнего и Среднего Подземья, но большинство их живет в группе деревень, вместе известных как Йатчол, расположенных под Далеким Лесом к юго-востоку от Хеллгейт Кипа. Йатчол состоит из по крайней мере семи деревень, каждая с населением от сорока до шестидесяти читайнов. Фактически все читайны выбирают регион читайна.

Расовые черты читайнов

- +2 Ловкость, +2 Телосложение, +2 Интеллект, -4 Харизма. Читайны быстры, жестки и умны, но не особенно располагают к себе.
- Маленький размер. Читайн имеет +1 бонус к Классу Доспеха, +1 бонус на броски атаки и +4 бонус на проверки Скрытности, но его пределы подъема и переноски - три четверти таковых персонажей Среднего размера.
- Базовая сухопутная скорость читайна - 30 футов, его скорость подъема - 20 футов. Он имеет +8 расовый бонус по проверкам Подъема и может всегда брать 10 по проверкам Подъема, даже если его несет или ему угрожают. Крюки на его ладонях и ступнях позволяют ему подниматься вверх по стенам и по потолкам, как будто под эффектом заклинания *подъем паука*.
- **Бонус захватывания (Ex):** Четыре руки читайна предоставляют ему +4 бонус по проверкам захватывания, что делает его в захвате соответствующим Среднему существу.
- **Трудность разоружения (Ex):** Из-за крюков на ладонях читайн получает +4 бонус по противопоставленной проверке для избежания разоружения.
- **Чувствительность к солнечному свету (Ex):** При солнечном или при ярком магическом свете (типа заклинания *дневной свет*) взгляд читайна затуманен.
- **Расовый Hit Dice:** Персонаж-читайн начинается с двумя уровнями чудовищного гуманоида, обеспечивающими 2d8 Hit Dice, базовый бонус атаки +2 и базовые бонусы спасбросков Стойкости +0, Рефлексов +3 и Воли +3.

Паутинные орудия читайнов

Читайны используют свои паутины как строительный материал для домов, ловушек и доспехов (см. Главу 7: Исследование Подземья). Они могут укреплять свои паутины для создания в своих ловушках шипов и граней, и каждая такая острая деталь, как правило, наносит 1d6 пунктов урона. Оружие, доспехи и другие объекты, сделанные из укрепленной паутины, ухудшаются через несколько месяцев, если их регулярно не обрабатывать маслом, выделяемым кожей читайнов. Изделия, сделанные из паутин читайнов, также восприимчивы к огню - 2 раунда контакта с пламенем поджигают такие предметы, уничтожая их за 2d4 раундов.

- **Расовые навыки:** Уровни чудовищного гуманоида читаина дают ему пункты навыков, равные 5 x (2 + модификатор Интеллекта). Его навыки класса - Баланс, Подъем, Ремесло (изготовление ловушек), Скрытность, Прыжок и Бесшумное Движение.
- **Расовые умения:** Персонаж-читаин имеет Мультиоружейный Бой в качестве бонусного умения. Кроме того, его уровни чудовищного гуманоида дают ему одно умение.
- **Знакомство с оружием:** Читаин может обращаться с короткими мечами как с простым, а не как с военным оружием.
- **Автоматические языки:** Нижне-общий. **Бонусные языки:** По региону персонажа.
- **Одобренный класс:** Жулик.
- **Регулировка уровня:** +2

Глубинные имаскарцы

Засекреченные и немногочисленные, глубинные имаскарцы - наследники утерянной империи Имаскар. Одна из самых ранних человеческих империй, Имаскар возвысился там, где ныне находится Пустыня Пыли и Равнины Пурпурной Пыли. Короли-волшебники неимоверной силы, имаскарцы были уничтожены рабами, которых они похитили из других миров (которые в конечном счете стали народами Мулхоранда и Унтера), и махинациями необычных существ, которых они сами и создали (фаэриммы). Имаскарцы канули в историю с разрушением своей империи, оставив после себя лишь таинственные руины. Однако немногие, оставшиеся засекреченными, занялись эпическим колдовством, чтобы сохранить себя и свои семьи. Сбежав глубоко в недра земли, они запечатались подальше и от знаний, и от нападков поверхностного мира.

Глубочайшие трещины земли долго скрывали древний секрет: потомки имаскарцев живы и по сей день. Тысячи лет изоляции, объединенной с целеустремленными магическими преобразованиями, превратили глубинных имаскарцев в человеческую подрасу, приспособленную к жизни в подземелье. Глубинные имаскарцы долго скрывали существование своего скрытого королевства даже от других рас Подземья, проповедуя полное отделение.

Теперь, однако, изоляция глубинных имаскарцев подошла к концу. Магическая печать, столь долго защищавшая королевство Глубинный Имаскар, была нарушена, и несколько глубинных имаскарцев начали блуждать по глубинным тропам мира, из которого давным-давно сбежали их предки.

Индивидуальность: Глубинные имаскарцы внимательны и отстранены, бессознательно храня осторожность во всех своих делах. Единственная их страсть - магическое экспериментирование; их вынужденная изоляция не изменила их изначальное очарование магией и исследованием тайных знаний, хоть они и потеряли многие из знаний, которыми их раса когда-то обладала. Они видят во всех результатах магических исследований простые данные, так что они редко расстраиваются, когда какой-либо эксперимент заканчивается ужасно.

Есть уверенный способ заполучить дружбу глубинного имаскарца - одарить его заклинанием, которого он не знает, или неким другим секретом тайного знания. Глубинные имаскарцы очарованы с магией - а как же иначе? Их тела давным-давно были значительно изменены наложением эпического заклинания, призванного скрыть их предков от их бывших рабов.

Физическое описание: Глубинные имаскарцы главным образом выглядят как люди. Их кожа выглядит бледной и камнеподобной, как будто идеально высеченной из прекрасного мрамора с прожилками, хотя на ощупь он столь же мягка, как и человеческая. (Эта камнеподобная внешность - остаток магических изменений, которому подверглись все имаскарцы, чтобы выжить в Глубинном Имаскаре). В остальном глубинные имаскарцы высоки и стройны - типичный мужчина имеет рост от 5 3/4 и 6 футов и весит около 160 фунтов, а женщины примерно на полфута ниже и на 40 фунтов легче.

Глубинные имаскарцы, как правило, носят замысловатые пальто, а под ними - изящные черные рубахи, брюки и ботинки. Они восхищаются темными кольцами, особенно магическими.

Отношения: Глубинные имаскарцы пошли на большие жертвы, чтобы предохранить секрет своего существования от всех остальных рас Фаэруна, так что у них мало реального опыта общения с людьми, дварфами и другими расами. Глубинные имаскарцы, с которыми можно столкнуться за пределами Глубинного Имаскара, любопытны и возбуждены при встрече с членами других рас, хотя они обычно смотрят подозрительно на людей из Унтера или Мулхоранда.

Мировоззрение: Хотя имаскарцы древних времен в общем считаются злым, отвратительным, являющимся с дьяволами народом (что, скорее всего, так и есть), народ, произшедший от выживших в Глубинном Имаскаре, главным образом нейтрален. Великая Печать, сохраняющая Глубинный Имаскар отделенным от остальной части Подземья, недавно была открыта, чтобы начать процесс перепривлечения торговли и связей с миром вовне, не позволяя никаких завоеваний со стороны глубинных имаскарцев.

Религия: В древние времена имаскарские короли-волшебники не считали богов достойными своего поклонения. Хотя глубинные имаскарцы стали почитать самых старых и основополагающих божеств Фаэруна (включая Чонти, Грумбара, Коссута, Мистру и Шар), у них все же не так много клериков и религиозных традиций.

Язык: Глубинные имаскарцы говорят на древнем языке, известном как Роушом, использующим Имаскарский алфавит. Фактически, более никто за пределами Глубинного Имаскара не знает этого языка, так что современные глубинные имаскарцы также учат Общий, чтобы иметь возможность наблюдать и взаимодействовать с миром вокруг себя. Так как они нечасто говорят на этом языке и не имеют возможности слышать тех, кто говорит на нем постоянно, их Общий обычно неестественен и имеет сильный акцент. Глубинные имаскарцы, рискнувшие выбраться из своего скрытого королевства, обычно учат еще два-три языка Подземья, включая Эльфийский (диалект дреу), Терран и Нижне-общий.

Имена: Глубинные имаскарцы в общем сохранили традиции именования своих поверхностных предков.

Мужские имена: Куари, Гари, Мачуруна, Ансиано, Таита, Хийо, Хавачури.

Женские имена: Сипас, Сумаксипас, Варми, Усуси, Хаваусуси, Нанэи, Вармивиллка.

Фамилии: Кинрайсапа, Манааллин, Манаку'анра, Кусискуа, Эрк'этамуани, Сонкусува.

Авантюристы: Глубинные имаскарцы покончили с изоляцией и сокрытием. Решив, что они знают слишком мало о мире, от которого укрылись их предки, они разрушили Великую Печать, столь долго сохранявшую Глубинный Имаскар изолированным, и самые смелые рискнули выйти в глубинные слои Подземья.

Но те, кто выбирают путь исследований, платят свою цену: им приходится навсегда отвернуться от своего дома за Великой Печатью. Местоположение Глубинного Имаскара магически стирается из разума любого глубинного имаскарца, желающего покинуть его, чтобы, даже если он столкнется с существами-телепатами (как многие считают), раса все равно осталась бы в безопасности.

Регионы: Фактически все глубинные имаскарцы росли в скрытом царстве Глубинный Имаскар и выбирают этот регион.

Расовые черты глубинных имаскарцев

- +2 Интеллект, -2 Ловкость. Глубинные имаскарцы умны и быстро изучают тайные знания, но они испытывают недостаток баланса и проворства большинства других гуманоидных рас.
- Средний размер. Глубинные имаскарцы не имеют никаких бонусов или штрафов из-за своего размера.
- Базовая сухопутная скорость глубинных имаскарцев - 30 футов.
- **Видение при слабом освещении:** Глубинные имаскарцы могут видеть вдвое дальше человека при звездном свете, лунном свете, свете факела или при подобных условиях плохого освещения. Они сохраняют способность различать цвет и детали при этих условиях.
- **Хватка заклинаний (Su):** Поскольку глубинные имаскарцы испокон веков изучали магию, определенная ее частица просочилась в их кровь. Раз в день глубинный имаскарец может вспомнить любое заклинание 1-го уровня, которое он уже подготавливал и накладывал. Затем заклинание становится подготовленным снова, словно и не было наложено.
- +4 бонус на проверки Скрытности в подземелье: мрамороподобная кожа глубинных имаскарцев помогает им скрываться в подземном ландшафте.
- **Автоматические языки:** Общий и Роушом. **Бонусные языки:** Акван, Дварфский, Эльфийский, Терран и Нижне-общий (или по региону персонажа).
- **Одобренный класс:** Волшебник.

Дроу

Устрашающие и оскорбляемые по всем Землям Вверху, дроу (или темные эльфы), возможно, самый многочисленный, мощный и широко распространенный из коренных народов Подземья. Большинство темных эльфов живет в городах-государствах, управляемых различными благородными Домами. Каждый Дом командует собственной маленькой армией из бесстрашных солдат-дроу, хитрых волшебников и рьяных жриц, а также большим контингентом солдат-рабов, типа багбиров, огров и минотавров. Фактически, от половины до двух третей населения любого из городов дроу состоит из гуманоидных рабов и черни, все из которых подвергаются жестокости и прихотям любого из проходящих мимо них темных эльфов.

Города-государства темных эльфов лежат под множеством поверхностных царств, зачастую неведомые жителям верхнего мира, живущим над ними. Правители некоторых городов дроу предпочитают оставлять поверхностные расы в покое, обращая свое внимание на получение силы через бесконечное коварство и вражду благородных Домов. Однако, другие считают поверхностные земли своими, разграбляя и опустошая их всякий раз, когда пожелают.

Индивидуальность: Большинство дроу жестоки, высокомерны и гедонистичны. Их вечная игра продвижения за счет других, поощряемая самой богиней-паучихой, превратила темных эльфов в расу коварных индивидуумов, бьющих в спину, стремящихся улучшить свое положение, снося тех, кто стоит на пути, и растапывая тех, кто у них под ногами. Дроу не доверяют никому и ничему, и большинство их неспособно к состраданию, доброте или любви. Многие темные эльфы - активные убийцы, восхищающиеся нанесением боли.

Хотя темные эльфы не держат своих обещаний и не поддерживают персональной лояльности, как только это начинает их тяготить, их гордость предоставляет им определенное чувство стиля и тонкости оценки. Дроу могут быть учтивыми и вежливыми даже со своими смертельными конкурентами. Они любят окружать себя красивыми вещами, не задумываясь об их стоимости. Любой город дроу характерен захватывающей дух архитектурой и изящными кутежами с темными и восхитительными развлечениями, но лишь глупец уменьшит свою охрану в такой обстановке.

Физическое описание: Кожа дроу может быть любого оттенка от темно-серого до полированного обсидиана. Их волосы могут быть бледно-желтыми, серебристыми или белыми, а глаза их могут быть почти любого цвета, включая кроваво-красный.

Дроу низкорослы и стройны в сравнении с другими фаэрунскими эльфами, но они сильны для своего размера. Большинство темных эльфов - особенно знать - поразительно красивы; Лолс не любит кротких, простых или скромных прихожан.

Отношения: Дроу относятся ко всем остальным расам как к низшим. Некоторых они считают потенциальными рабами, других - смертельными паразитами, которых нужно истребить. Однако, никого они не считают реально равными темным эльфам. Дроу поддерживают сдержанное уважение к дуэргарам и пожирателям разума, так как серые дварфы и иллииды также строят мощные города и неоднократно демонстрировали силу противостоять повторяющимся атакам темных эльфов. Хотя они и презируют людей и все остальные поверхностные народы как слабых существ, свой истинный яд дроу приберегают для поверхностных эльфов, особенно - солнечных и лунных. Темные эльфы ненавидят своих родственников со слепой страстью и хватаются за любой шанс, чтобы ударить по своим древним врагам.

Мировоззрение: Подавляющее большинство дроу злы, причем исключительно злы, и большинство их склонно к хаотичности. В общем дроу, желающие что-то сделать, считают, что сделать это следует любыми средствами. Темных эльфов, обратившихся к добру, немного, и они разобщены, но они могут стать мощными чемпионами в борьбе против тирании и жестокости.

Религия: Большинство городов дроу находятся во власти жриц Лолс, Паучьей Королевы. В качестве особого покровителя и защитника темных эльфов Лолс требует от своих последователей презренного повиновения и неустрашимой

жестокости. Но в течение нескольких последних месяцев Лолс отказалась предоставлять какие-либо заклинания своим клерикам и не ответила на их молитвы, создав в городах дроу немалый хаос и испуг.

Дроу, отвернувшиеся от Паучьей Королевы, редки, но они существуют. Дроу доброго мировоззрения часто поклоняются Илистри, Танцующей Деве. Злые дроу, не желающие подчиняться тирании Лолс, могут поклоняться одному из других божеств пантеона дроу, типа Ваэрона или Гонадора.

Языки: Дроу говорят на Нижне-общем и на диалекте Эльфийского, демонстрирующем много слов и конструкций, позаимствованных из языков их соседей по Подземью. У них также есть уникальный язык знаков (Знаков Дроу), позволяющий бесшумно связываться на расстоянии до 120 футов. Знаки Дроу - не автоматический язык для дроу; персонажем эльф должен изучить его, либо обозначив его в качестве одного из своих бонусных языков, либо приобретя его как обычно, через навык Говорить на Языке.

Имена: Имена дроу часто характерны двукратными буквами и обычно довольно приятны на слух.

Мужские имена: Белгос, Бинтел, Элкантар, Хаундаэр, Келнозз, Малаггар, Рилтар, Сзордрин, Ворн.

Женские имена: Алонира, Чаринида, Дрисиррил, Фазрил, Иливарра, Ирри, Миримма, Пелланистра, Ксуни, Зарра.

Фамилии: Дхуунил, Филифар, Лалабар, Фарн, Тлин'орзза, Ксаранн, Иварраг.

Авантюристы: Превратности Домов делают приключенчество привлекательной профессией для многих дроу. Некоторые дроу-авантюристы отрекаются от жестокого пути своей расы и стремятся творить добро в мире. Другие остаются злыми, используя приключенчество как средство для накопления силы и магии, необходимой для отмстки за себя конкурентам, низвергнувшим их.

Регионы: Дроу чаще всего выбирает регион эльфа-дроу, описанный в "Установке Кампании Забытых Царств".

Расовые черты дроу

- +2 Ловкость, -2 Телосложение, +2 Интеллект, +2 Харизма. Эта регулировка заменяет модификаторы показателей способностей высокого эльфа.
- Средний размер. Дроу не имеют никаких бонусов или штрафов из-за своего размера.
- Базовая сухопутная скорость дроу - 30 футов.
- **Иммунитеты (Ех):** Дроу иммунны к заклинаниям и эффектам магического сна.
- **Расовые бонусы:** Дроу имеют +2 расовый бонус на спасброски против заклинаний и эффектов зачарования, +2 расовый бонус на спасброски Воли против заклинаний и подобных заклинаний способностей и +2 расовый бонус на проверки Слушания, Поиска и Обнаружения. Дроу, просто проходящий в пределах 5 футов от секретной или скрытой двери, имеет право на проверку Поиска, чтобы заметить ее, как будто он активно ее искал.
- **Темновидение:** Дроу имеет темновидение до 120 футов.
- **Соппротивление заклинаниям:** Дроу имеет сопротивление заклинаниям, равное 11 + уровень классов.
- **Подобные заклинаниям способности:** Дроу с показателем Интеллекта 13 или выше может использовать следующие подобные заклинаниям способности: 1/день - *танцующие огни*, *темнота*, *огонь фейри*. Уровень заклинателя равен уровню классов дроу.
- **Слепота при свете (Ех):** Резкое подвержение яркому свету (типа солнечного света или заклинания *дневной свет*) ослепляет дроу на 1 раунд. В последующие раунды взгляд дроу затуманен, пока он остается в области воздействия.
- **Мастерство оружия:** Дроу получает Мастерство Военного Оружия (рапира), Мастерство Военного Оружия (короткий меч) и Мастерство Экзотического Оружия (ручной арбалет) в качестве бонусных умений.
- **Автоматические языки:** Обычный, Эльфийский (диалект дроу) и Нижне-общий. **Бонусные языки:** Абиссал, Акван, Драконий, Язык Знаков Дроу, Гномский, Гоблинский и Куо-Тоа.
- **Одобренный класс:** Клерик (женщина) или волшебник (мужчина).
- **Регулировка уровня:** +2

Дуэргары

Мрачные и целеустремленные, дуэргары (или серые дварфы) ведут жизнь в нескончаемом тяжелом труде в великих городах-заводах, построенных ими в Подземье. Серые дварфы почти столь же широко распространены и многочисленны, как дроу, и типичное царство дуэргаров столь же сильно, жестоко и богато, как великий город темных эльфов. Но в то время как большинство городов дроу существует ради возвеличения высокого дворянства темных эльфов, города дуэргаров существуют лишь для изготовления богатств в бесконечной работе.

Война Паучьей Королевы

В серии романов Р.А. Сальваторе "Война Паучьей Королевы" дроу попадают в ужасный кризис: Лолс, Демон-Королева Пауков, замолкает. Клерики Лолс по всему Фаэруну прекращают получать заклинания. Какое-то время жрицы скрывают свою слабость, но в конечном счете секрет раскрылся для всех, и последствия безмолвия Лолс поколебали устои общества дроу.

На момент публикации этой книги Война Паучьей Королевы еще не завершилась. Отсутствие Лолс продолжается, и ни один из ее клериков не сохраняет своей колдовской способности. Если Вы желаете показать эти события в вашей игре, Вам следует обратиться к приключению "Город Паучьей Королевы", изданному в ноябре 2002 года.

"Подземье" предполагает, что Лолс все еще безмолвствует, производя повсюду ожидаемый хаос и неприятности для дроу. Если Вы предпочитаете не включать эти события в вашу кампанию, Вы можете считать, что безмолвие Лолс закончилось и что клерики дроу восстановили свои способности к заклинаниям.

Дуэргары угрюмы, замкнуты и трудолюбивы, но они обычно - лучшие соседи, чем дроу, и менее вероятно, что они устроят набеги на поверхностные земли или будут разыскивать жертв, чтобы их помучить. Они - выдающиеся ремесленники и торговцы Подземья, и караваны дуэргаров пересекают все уголки Фаэруна в милях под поверхностью. Серые дварфы готовы поработить всех возможных существ, попадающих к ним руки, но они не расшвыриваются рабами в жестоких спектаклях, которыми наслаждаются дроу. Вместо этого дуэргары просто заставляют своих пленников работать до смерти.

Индивидуальность: Хотя серые дварфы демонстрируют храбрость и целеустремленность, они также жадны, несдержанны, угрюмы, жестоки и неблагоприятны. Дуэргары недовольны до тех пор, пока не умрут, и никогда не прекращают подсчитывать то, что они получили (реальное или предполагаемое). Они склонны полагать, что сила дает право, так что большинство их не имеет жалости к тем, кто слишком слаб, чтобы защитить свою собственность или себя самого от более сильного противника. Дуэргары не гнушаются устраивать устрашающие набеги, чтобы добыть золото, которое они столь любят, у своих более слабых соседей.

Если говорить о положительной стороне - дуэргары верны своему делу (пока у других не появится то, что они захотят) и упорно трудятся, чтобы превзойти других в избранном ремесле. Никакое препятствие не укротит серого дварфа, устремившегося к цели. Дуэргар может не демонстрировать особой лояльности кому-либо, помимо себя, но он никогда не оставит работу сделанной наполовину.

Физическое описание: Типичный серый дварф имеет рост приблизительно от 4 до 4 1/2 футов, но его телосложение скудно и твердо по сравнению с таковым его родичей - щитовых дварфов. Его кожа имеет унылый, безжизненный серый цвет, а глаза его черны и холодны. У мужчин-дуэргаров нет волос выше ушей, но они могут похвастаться короткими, жесткими как проволока бородами железно-серых или черных волос. Типичные женщины-дуэргары также лысы, но у некоторых есть коротко стриженные волосы уныло-черного цвета.

Отношения: Дуэргар ненавидит абсолютно всех остальных существ, включая друг друга. Они грубы и ненавистны, и они хотят общаться с другими расами, только если не хотят что-нибудь получить от них. Из других рас Подземья дуэргары считают наименее раздражающими свирфнеблинов и орогов, так как глубинные гномы и глубинные орки - также выдающиеся ремесленники, способные оценить тяжелую работу. Серые дварфы не переносят дроу, вероятно потому, что могут ощущать за любезностью темных эльфов снисходительность и осмеяние. Дуэргары абсолютно ненавидят других дварфов (особенно щитовых дварфов) и пожирателей разума, потому что остальная часть дварфского рода бросила Клан Дуэргар в порабощении и нищете под иллидидским правлением тысячи лет назад. (По крайней мере, именно так серые дварфы рассматривают этот инцидент).

Мировоззрение: Большинство серых дварфов злы, не особо ценя жизни и собственность других. Их гложет зависть к любому, у кого достаток больше, чем у них, и у них нет и следа жалости к тем, кто менее удачлив. Достаточное количество дуэргаров желает, чтобы их оставили в покое, в жестокосердном нейтралитете, но немногие из них становятся действительно добрыми.

Религия: Божество-покровитель серых дварфов - Ладугуэр, дварфское божество тяжелого труда. Дуэргары тратят не так много времени или усилий на какие-либо религиозные обряды, потому что они чувствуют, что лучший способ уважать их мрачного бога - работать. Некоторые серые дварфы также почитают Глубинную Дуэрру, дварфское божество Незримого Искусства (псионики).

Язык: Серые дварфы говорят на Дварфском и Нижне-общем. Они также используют Детек, рунный алфавит дварфов.

Имена: Дуэргары предпочитают фамилии, описывающие работу, которой они по праву гордятся. Даваемые ими имена обычно просты и несколько дребезжащи.

Мужские имена: Брутвол, Хоргар, Ивар, Мургол, Тангардт.

Женские имена: Брилмара, Дортис, Олга, Улара, Велта.

Фамилии: Углеруб, Огненная Рука, Золотая Корона, Оголовник Молота, Железные Мускулы, Стальная Тень.

Авантюристы: Не у многих серых дварфов есть время для такой ерунды, как приключения. Однако, иногда в обществе дуэргаров появляется индивидуум, не желающий жизни в непрерывном тяжелом труде. Эти редкие серые дварфы часто считают целесообразным разыскать менее враждебную среду, прежде чем их товарищи решат, что они тяготят их. Некоторые из серых дварфов-авантюристов - изгнанники или беглецы, вытесненные из своих родных городов порочной враждой между конкурирующими кланами.

Регионы: Дуэргары редко уходят далеко от городов и горнов своей юности. Поэтому большинство их выбирает регион серого дварфа.

Расовые черты дуэргаров

- +2 Телосложение, -4 Харизма. Эта регулировка заменяет модификаторы показателей способностей холмовых дварфов.
- Средний размер. Дуэргары не имеют никаких бонусов или штрафов из-за своего размера.
- Базовая сухопутная скорость дуэргара - 20 футов. Серые дварфы могут двигаться с этой скоростью, даже неся средние или тяжелые доспехи или при переноске среднего или тяжелого груза.
- **Иммунитеты (Ех):** Серые дварфы иммунны к параличу, фантомам и яду.
- **Расовые бонусы:** Дуэргар имеет +2 расовый бонус на спасброски против заклинаний и подобных заклинаниям способностей, +4 расовый бонус на проверки Бесшумного Движения и +1 расовый бонус на проверки Обнаружения и Слушания. Он получает +2 бонус на проверки Оценки и Ремесла, связанные с камнем или металлом, и +1 расовый бонус на броски атаки против орков (включая полуорков) и гоблиноидов.
- **Темновидение:** Дуэргары имеют темновидение до 120 футов.
- **Стабильность:** Стоя на земле, дуэргар получает +4 бонус по проверкам способностей, сделанным для сопротивления эффектам натиска быка или подсечки.
- **Знание камня:** Эта способность предоставляет дуэргару +2 расовый бонус по проверкам Поиска, сделанным, чтобы заметить необычную каменную кладку. Серый дварф, просто проходящий в пределах 10 футов от необычной каменной кладки, имеет право на проверку Поиска, как будто он активно искал ее, и он может использовать навывк

Поиска для нахождения ловушек каменной кладки, как жулик. Дуэргар может также чувствовать глубину, ощущая приблизительную глубину своего нахождения под землей.

- **Подобные заклинаниям способности:** 1/день - *увеличение персоны, невидимость*. Уровень заклинателя равен удвоенному уровню классов дуэргара (минимум 3-й уровень). Эти способности затрагивают только дуэргара и не зависят от того, что он несет.
- +4 бонус увертливости к Классу Доспеха против гигантов.
- **Чувствительность к свету (Ex):** Зрение дуэргара затуманено при ярком свете (типа солнечного света или заклинания *дневной свет*).
- **Автоматические языки:** Общий, Дварфский и Нижне-общий. **Бонусные языки:** Дракониий, Гигантский, Гоблинский, Оркский и Терран.
- **Одобренный класс:** Боец.
- **Регулировка уровня:** +1

Сумерки

Сумерки - затронутые планами существа, произошедшие от уроженцев Торил и Плана Тени. Эти дикийнские существа весьма необычны в Подземье и чрезвычайно редки в поверхностном мире. Большинство наблюдателей легко может распознать в сумерках затронутых планами, но немногие знают точно - каких именно. Члены других рас часто принимают сумерек за некий вид тифлингов.

Сумерки - маниакальные путешественники, так что обычно они остаются среди других рас незнакомцами-странниками. Их любопытство часто проявляется как охота к перемене мест, и действительно, большинство сумерек демонстрирует огромную тягу к исследованиям. Различные сумерки преследуют различные интересы и цели, так что наблюдать более чем четверых -пятерых из них вместе в течение долгого времени - нонсенс.

Индивидуальность: Сумерки - любопытные существа, гордящиеся своим индивидуализмом. Трудные условия Подземья быстро учат их осторожности и достоинствам работы с другими. Хотя их любознательность может привести их к приключенческой жизни, глупо рисковать из-за нее они не будут. Точно так же, их индивидуальность обычно выражается способами, не препятствующими деятельности других сумерек или членов других рас.

Физическое описание: Сумерки - бледнокожие гуманоиды с кошачьими глазами и темными пушистыми крыльями. Их кожа естественно люминесцентна, и они могут управлять ее свечением, выбирая степень освещения от отсутствия такового до столь же яркого, как факел. У типичных сумерек есть одна или несколько татуировок, создающих интересные эффекты, когда их кожа свкитится. Их глаза имеют слегка овальные зрачки и отражают свет, подобно кошачьим. Это свойство заставляет их казаться при тусклом свете почти металлическими, хотя при обычном свете они выглядят серыми, серо-зелеными, серо-голубыми или серо-фиолетовыми. Крылья сумерек могут быть черными или любого глубокого оттенка коричневого или серого.

Отношения: Хотя сумерки - необузданные индивидуалисты, почти все они разделяют подобные отношения к некоторым из рас - в особенности к дроу, пожирателям разума и затронутым планами.

Сумерки таят укоренившуюся расовую ненависть к дроу. Одни легенды гласят, что дроу научились накладывать заклинание *плащ темной силы* лишь после захвата, мучения и экспериментирования на множестве сумерек, и отношение последних к темным эльфам обычно придает этому рассказу правдоподобность.

Что любопытно, пожиратели разума часто не трогают сумерек, если те их не спровоцируют. Илликиды считают мозги сумерек горькими, а опыт показал, что рабы из люминесцентных крылатых гуманоидов получают неважные.

Сумерек очаровывают другие затронутые планами расы, особенно дженази и тифлинги. Они считают таких существ родственными душами межпланарного происхождения и иногда даже называют их кузенами.

Кроме дроу, пожирателей разума и затронутых планами у сумерек нет повсеместного мнения о других расах. Аналогично, ни у какой из других рас не было достаточно контакта с сумерками, чтобы сформировать широко распространенные мнения или предубеждения.

Мировоззрение: Вариантов философий и поведения сумерек очень много, но обычно они противостоят доминирующему мировоззрению области. Например, в хаотично-злых общинах редко встречаются хаотично-злые сумерки, но в них могут быть сумерки любого другого мировоззрения. Аналогично, сумерки, живущие среди главным образом нейтральных существ, в общем склонны к крайностям поведения - и по линии закон-хаос, и по линии добро-зло.

Религия: Сумерки обычно отвергают организованную религию или любую predetermined философию, диктующую поведение и нормы. Таким образом, сумерек-клериков почти не существует.

Язык: Сумерки говорят на Нижне-общем. Большинство также говорит еще на нескольких языках, которые они узнали в своих путешествиях.

Имена: Подобно человеческим именам, имена сумерек очень разнообразны, и ни один из них не является типичным. Это усложняется еще и тем, что в детском возрасте родители называют сумерек одним именем, а затем он выбирает себе другое имя, став взрослым. Нет ничего необычного в том, что имена сумерек приходят из совершенно несопоставимых культур.

Авантюристы: Сумерки-приключенцы - скорее норма, чем исключение. Любопытство этих существ и их общая неспособность долго сидеть на одном месте заставляет многих из них браться за приключенческую жизнь. Открытия, которые делает авантюрист, и нестабильность этой профессии очень им подходят. Хотя сумерки естественно долговечны, убеждение путешествовать и исследовать приходит к ним довольно рано, так что немногие из них доживают до старости.

Регионы: Фактически все сумерки выбирают регион сумерек, независимо от того, где они фактически живут. Сумерки, получившие знание и опыт на Ториле, часто обращают свое внимание на планы и путешествуют по ним.

Расовые черты сумерек

- - 2 Сила, +2 Ловкость, -2 Мудрость, +2 Харизма. Сумерки гибки, но не очень сильны. Их экзотическая внешность привлекает многих, но любопытство иногда заставляет их выбирать далеко не мудрый курс действий.

- **Аутсайдер:** Сумерки - коренные аутсайдеры (см. статью о Затронутых планами в "Установке Кампании Забытых Царств").
- **Маленький размер.** Сумерки имеют +1 бонус размера к Классу Доспеха, +1 бонус размера на броски атаки и +4 бонус размера на проверки Скрытности, но их пределы подъема и переноски - три четверти от таковых для персонажей Среднего размера.
- **Базовая сухопутная скорость сумерек** - 20 футов. Сумерки также имеют скорость полета 40 футов со средней маневренностью.
- **Слепота при свете (Ех):** Резкое подвержение яркому свету (типа солнечного света или заклинания *дневной свет*) ослепляет сумерек на 1 раунд. Кроме того, они берут -1 штраф обстоятельств на все броски атаки, спасброски и проверки при действии на ярком свете. Сумерки имеют право брать умение Адаптация к Дневному Свету из "Установки Кампании Забытых Царств".
- **Теневые заклинания:** Сумерки имеют расовую склонность к заклинаниям, основанным на тени. Они читают заклинания иллюзии (тень) с +1 к уровню заклинателя.
- **Расовые бонусы:** Сумерки имеют +2 расовый бонус на спасброски против заклинаний или эффектов иллюзии (тень) и +4 расовый бонус на спасброски против псионических способностей, типа тех, которыми обладают пожиратели разума или юань-ти. Они также получают +4 расовый бонус по проверкам Бесшумного Движения.
- **Видение при слабом освещении:** Сумерки могут видеть вдвое дальше человека при звездном свете, лунном свете, свете факела или в подобных условиях слабого освещения. Они сохраняют способность различать цвет и детали при этих условиях.
- **Люминесценция (Ех):** Как стандартное действие, сумерки могут заставлять свою кожу обеспечивать освещение, эквивалентное производимому любым источником света до факела включительно, или они могут приглушить свечение в целом. Люминесценция сумерек продолжается, пока он не пожелает изменить ее. Когда сумерки умирают, их люминесценция постепенно затухает в течение 10 минут.
- Сумерки имеют Портальную Чувствительность в качестве бонусного умения.
- **Автоматический язык:** Нижне-общий. **Бонусные языки:** По региону персонажа.
- **Одобренный класс:** Колдун.
- **Регулировка уровня:** +2

Гримлоки

Когда-то гримлоки были во многом подобны другим гуманоидным расам и могли видеть окружающий их мир. Но после тысячелетий жизни в полной темноте они потеряли свое зрение и нашли другие, более прямолинейные методы ощущения своей окружающей среды. Слепые, но не невидящие, злые, но не бесчувственные, гримлоки понимают мир так, как его не могут понять другие гуманоиды.

Хотя гримлоки предпочитают держаться замкнуто, их изоляция часто ломается, когда пожиратели разума совершают набеги на их стаи ради получения рабов или, что случается чаще, когда их грибные поля сносятся и их водные запасы иссушаются дроу. Заморенные голодом и отчаявшиеся, гримлоки оказываются вынуждены идти в набеги на общины верхнего мира, чтобы выжить.

Индивидуальность: Гримлоки прямы во всех деловых отношениях и никогда не юлят. Они глубоко подозрительны к другим расам - иногда до ярости. Но хотя гримлоки склонны к необдуманным суждениям, большинство их может сравнительно легко передумать, оказавшись в ситуации, гарантирующей новый взгляд на вещи, даже в вопросах расовой вражды. Гримлоки более заботятся о своей шкуре, чем о каком-либо принципе, причине или индивидууме - кроме тех, с кем они связаны охотничьей связью.

Охотничья связь - клятва взаимоуважения и защиты. Каждый гримлок формирует такую связь по крайней мере с одним другим существом (обычно - с другим гримлоком). Гримлок считает компаньона по охотничьей связи близким другом и защищает жизнь этого индивидуума, как будто это его собственная жизнь.

Гримлоки ценят красоту, но не визуальную красоту, которую могут ощущать другие существа. Усиленные чувства гримлоков позволяют им оценивать формы, тонкие колебания земли и поэзию. Подобно их лицам, скульптура, музыка и поэзия, созданные гримлоками, обычно кажутся прямолинейными, непосредственными и сыроватыми.

Физическое описание: Гримлок по очертаниям выглядит как человек, но при полном освещении в нем видно подземное существо, предки которого были за бесчисленные поколения приучены к темноте. Его кожа - серая, слегка чешуйчатая, и обычно травмирована от бесконечных охот и тесных проходов. У гримлока, которому его стая предоставила особый статус, могут также быть декоративные рисунки на коже. Единственная, самая потрясающая особенность гримлоков - полное отсутствие глазниц и глаз. Чистая кожа простирается по всей верхней части лица гримлока, придавая ему вид существа в маске. Мускулистые мужчины или женщины-гримлоки имеют рост от 5 до 5 1/2 футов весят около 180 фунтов.

Гримлоки носят немного одежды или доспехов; их кожа - достаточная защита. Однако, они делают пояса из дубленой кожи, портупей и украшенные наручи.

Отношения: Гримлоки таят интенсивное недоверие и враждебность к любой расе, помимо своей собственной. Притесняемые пожирателями разума, загоняемые в рабство и дроу, и иллидами и подвергаемые исключительно развращенным заговорам аболетов, гримлоки имеют причины ксенофобно реагировать на другие расы. Однако, любой гримлок, желающий уйти из своей стаи, должен преодолеть эти ксенофобные склонности и научиться видеть в каждом индивидууме потенциального члена стаи, а не расового врага, которого следует убить. Некоторые гримлоки-приключенцы достигли подобного ментального равновесия, хотя его следует укреплять ежедневными медитациями, чтобы не дать инстинктам одержать верх.

Мировоззрение: Хотя жители верхнего мира считают всех гримлоков злыми, многие из них фактически нейтральны, будучи заинтересованы главным образом собой и своим выживанием. Они считают себя и свой народ выжившими в отчаянной гонке, так что они рационализируют любое зло, которое творят, ради своего длительного существования.

Религия: Определенные группы grimlokov уважают отдельных медуз, словно меньших божеств. Сила взгляда таких существ находится за пределами понимания grimlokov, так что она кажется им божественной. Более просвещенные grimloki обычно поклоняются Шар.

Язык: Grimloki говорят на диалекте Террана и на Нижне-общем. Те, кто рискуют выбираться за пределы своих стай, часто также изучают другие языки Подземья. Некоторые изучают Абиссал и другие злые языки, чтобы заполучить себе силу, делая злое дело.

Имена: Grimloki предпочитают называть свою молодежь именами естественных элементов подземной окружающей среды. Каждый grimlok имеет персональное имя и название стаи.

Мужские имена: Твердый Камень, Иззубренная Скала, Лик Утеса, Холодная Вода, Туннельный Бегун, Несущий Жар, Камнекус.

Женские имена: Алмазная Рука, Шелковый Крик, Гладкая Галька, Бредущая по Озеру, Дающая Жизнь, Хранящая Дыхание.

Названия стай: Бегуны, Певцы, Прыгуны, Взбирающиеся, Альпинисты.

Авантюристы: Grimloki прекрасно знакомы со своим ограниченным миром скал, глубоких прудов, пропастей и трещин. Grimloki-приключенцы часто получают значительную прибыль, подстерегая торговые караваны Подземья, грабя руины былых цивилизаций и исполняя поручения покровителей - пожирателей разума или друу. Grimloki, желающие уйти за границы своей стаи, обычно сначала получают культурный удар, но все же остаются удовлетворенными сменой обстановки.

Регионы: Многие дикие grimloki рождаются в протяженном ряду пещер, который они называют Пальцем. Эти пещеры простираются по всему верхнему, среднему и нижнему Подземью. Большинство grimlokov выбирает регион grimloka, но очень немногие желают жить среди поверхностных рас, так что вместо этого они выбирают регионы, в которых живут их товарищи.

Расовые черты grimlokov

- +4 Сила, +2 Ловкость, +2 Телосложение, -2 Мудрость, -4 Харизма. Grimloki сильны, быстры и крепки, но они обычно слабы в общении и лидерстве.
- Средний размер. Grimloki не имеют никаких бонусов или штрафов из-за своего размера.
- Базовая сухопутная скорость grimloka - 30 футов.
- Иммунитеты (Ex):** Grimloki иммунны к атакам взглядом, визуальным эффектам, иллюзиям и другим формам атак, полагающимся на зрение.
- Слепое видение (Ex):** Grimlok может обнаруживать всех противников в пределах 40 футов, так же, как и зрячее существо. За пределами этого диапазон все цели для них - полностью скрытые (см. Руководство Игрока). Grimloki восприимчивы к атакам, основанным на звуке и запахе, и они как обычно затрагиваются громкими шумами, звуковыми заклинаниями (типа *звука привидения* или *тишины*) и подавляющими запахами (типа *вонючего облака* или воздуха с сильным запахом). Отвержение обоняния или слушания grimloka отменяет его слепое видение, но он действует так, словно имеет умение Слепая Борьба. Если и запах, и слух отменены, grimlok эффективно ослеплен.
- Нюх (Ex):** Grimloki могут обнаруживать противников в пределах 30 футов нюхом. Точное местоположение не указывается, если противник не находится в пределах 5 футов. Grimlok может брать действие движения, чтобы обратить внимание на общее направление на противника, которого он обнаружил нюхом.
- Естественный бонус доспеха (Ex):** Grimlok имеет +4 естественный бонус доспеха к Классу Доспеха из-за своей толстой и чешуйчатой кожи.
- Расовые бонусы:** Grimlok получает +10 расовый бонус по проверкам Скрытности, когда находится в горах или в подземелье. Его уныло-серая кожа помогает ему скрываться в его родном ландшафте.
- Расовый Hit Dice:** Персонаж-grimlok начинает с двумя уровнями чудовищного гуманоида, обеспечивающими 2d8 Hit Dice, базовый бонус атаки +2 и базовые бонусы спасбросков Стойкости +0, Рефлексов +3 и Воли +3.
- Расовые навыки:** Уровни чудовищного гуманоида grimloka дают ему пункты навыков, равные 5 x (2 + модификатор Интеллекта). Его навыки класса - Подъем, Скрытность, Слушание и Обнаружение.
- Расовые умения:** Персонаж-grimlok имеет Мастерство Военного Оружия (боевой топор) в качестве бонусного умения. Кроме того, его уровни чудовищного гуманоида дают ему одно умение.
- Автоматические языки:** Общий и Нижне-общий. **Бонусные языки:** По региону персонажа.
- Одобренный класс:** Варвар.
- Регулировка уровня:** +2

Куо-тоа

Куо-тоа - теократический рыбий народ, живущий в глубинных морях и озерах Подземья. Клерики Блибдулупл, называемые кнутами, осуществляют железный контроль над населением. Вторые по статусу после клериков - монахи, известные как мониторы (наблюдатели).

Многое из жизни и общества куо-тоа сосредоточено на религии. Церковь - центр каждого из сообществ, и физически, и метафизически. Каждым из городов куо-тоа управляет Погруженный Совет - группа из девяти клериков высокого уровня, направляющая граждан в соблюдении религии. В больших поселениях куо-тоа обычно есть богато украшенные церкви, проводящие частые празднования в честь их безумного божества, которое они называют Морской Матерью. Меньший анклав может иметь лишь простую святыню и периодические службы священника низкого уровня.

Куо-тоа проводят большинство свободного времени в икрометных прудах. Молодые куо-тоа вылупляются в этих защищенных прудах и проводят в них первый год своей жизни. Лишь после того, как их земноводные качества полностью разовьются, они могут покинуть пруды, становясь полноценными членами общества куо-тоа.

Индивидуальность: Куо-тоа смотрят на всех с подозрением; фактически, они часто доносят клерику сообщества о реальных или предполагаемых нарушениях даже членов своих собственных семейств. Правосудие (или по крайней мере суд, приговор и наказание) следует стремительно.

Куо-тоа имеют заслуженную репутацию двуличия в отношениях с другими расами, хотя дроу - известное исключение к этому правилу. У типичного куо-тоа нет никаких сомнений - стоит ли предавать чье-либо доверие или нет, если он чувствует, что сделать это - в его интересах и что не будет нежелательных последствий.

Физическое описание: Куо-тоа выделяются своей мелкой чешуей различной пигментации. Цвет изменяется с настроением - от темно-красного, когда куо-тоа сердит, до белого, когда он испуган. Тело куо-тоа формой подобно таковому низкорослого, пухлого человека, но его тонкие руки и ноги оканчиваются широкими кистями и раздутыми ступнями, похожими на плавники. Воздух вокруг куо-тоа несет слабый запах гниющей рыбы. Этот запах естественный, но он может быть усилен рыбными духами производства куо-тоа.

Отношения: Куо-тоа поддерживают дружественные отношения с дроу. Когда-то в далеком прошлом, после конфликта Сорат-Ну-Сум, духовенство куо-тоа выпустило указ, назвав всех дроу почетными куо-тоа и приветствуя их в поселения куо-тоа. Единственные части поселений куо-тоа, куда дроу не допускаются - церковь и икрометные пруды. Куо-тоа также допускают служителей, рабов и союзников дроу, давая им такой же уровень доступа, как и темным эльфам. Что именно побудило куо-тоа на этот экспансивный жест - остается тайной, но многие общины дроу и куо-тоа с тех пор установили взаимовыгодные торговые методы, и нет ничего необычного в смешанных поселениях. Куо-тоа и дроу разделяют общую ненависть к свирфнеблинам, и две расы часто объединяются для охоты на глубинных гномов. Победившая партия налетчиков подносит пленников-свирфнеблинов церкви куо-тоа для пожертвований.

Мировоззрение: Жители верхнего мира в общем считают куо-тоа злыми и отвратительными, и эта оценка не так уж несправедлива, учитывая кровожадность клериков и монахов Морской Матери. Однако, у простых куо-тоа в общем нет жестокости и рвения теократических и благородных классов. Такие куо-тоа часто следуют нейтральной (и иногда даже доброй) философии, формируя негласное большинство во многих поселениях куо-тоа. Из-за репрессивной теократии, в которой они живут, незлые куо-тоа обычно остаются безмолвными, чтобы их отношение не принесло их в жертву Морской Матери.

Религия: Духовенство куо-тоа быстро раскапывает и осуждает кого-либо или что-либо, в чем оно чувствует угрозу. Из-за быстрых и произвольных наказаний, выдаваемых кнутами, обычный куо-тоа следует за ритуалами Блибдулпулп и выполняет ожидания духовенства, неважно - набожен он или нет.

Текущие указы высоких священников заявляют, что Блибдулпулп требует частых жертв, которые должны быть утоплены в специальных жертвенных прудах. Если духовенство более-менее доброжелательно, оно использует для исполнения этого требования заключенных или рабов (часто свирфнеблинов). Однако, если клерики чувствуют, что их паства не особенно пылка в своей преданности, каждая жертва включает одного или нескольких прихожан-куо-тоа. Блибдулпулп никогда не жертвуют дроу, и служителей и рабов дроу также обычно не трогают.

Язык: Куо-тоа говорят на Куо-Тоа, Нижне-общем и Акване. Те, кто живут в смешанных общинах с дроу, часто также говорят на Эльфийском.

Имена: Куо-Тоа дают имена, обычно подражающие звуком мчащейся или капающей воде. Фамилии - описательные слова или фразы, часто религиозного характера.

Мужские имена: Драпууд, Жопаарг, Уумкаан, Муулоуик, Нилбуул, Пуулидиб, Фуулп, Прин, Припп, Прирр, Рпипп, Рпопп, Урлург, Вуоор.

Женские имена: Биббл, Билпл, Билпли, Блипул, Лилл, Лилли, Плиил, Плиили, Уустра.

Фамилии: Избранный, Набожный, Одаренный Богиней, Охотник на Добро, Святой, Благословленный Матерью, Дитя Моря, Морской Род, Неутопленный.

Авантюристы: Общество куо-тоа обеспечивает вполне достаточно причин, чтобы любой куо-тоа-неконформист взялся за приключенческую жизнь и ушел подальше от мест, управляемых духовенством Морской Матери. К сожалению, куо-тоа, как правило, сталкиваются с предубеждением практически от всех остальных рас - кроме дроу. В результате они часто присоединяются расово смешанным приключенческим группам, надеясь, что разнообразие поощрит принятие. Приключенцы-куо-тоа зачастую ежегодно возвращаются домой, чтобы воспользоваться икрометными прудами.

Регионы: Куо-тоа живут в верхнем и среднем Подземье. Фактически все из них выбирают регион куо-тоа, хотя немногие куо-тоа, рискнувшие выйти на поверхность, могут выбирать регионы, в которых они живут.

Расовые черты куо-тоа

- +2 Сила, +2 Телосложение, +2 Интеллект, +4 Мудрость, -2 Харизма. Куо-тоа сильны, выносливы и мудры, но имеют зловещую репутацию.
- Средний размер. Куо-тоа не имеют никаких бонусов или штрафов из-за своего размера.
- Базовая сухопутная скорость куо-тоа - 20 футов. Куо-тоа также имеет скорость плавания 50 футов.
- **Заряд молнии (Su):** Два или более клериков (кнутов) куо-тоа, работая вместе, могут производить удар молнии каждые 1d4 раундов. Кнуты должны соединить руки для запуска заряда, но во время его формирования им достаточно находиться в пределах 30 футов друг от друга. Получающийся заряд молнии наносит 1d6 пунктов урона на кнут, но успешный сбросок Рефлексов половинит эту величину (DC 11 + самый высокий модификатор Мудрости среди участвующих кнутов + количество кнутов).
- **Липучка (Ex):** Куо-тоа используют масло своего тела и другие материалы для придания своему щиту эффекта липучки от мух - способности быстро удерживать любых существ или изделия, коснувшиеся его. Любое существо, сделавшее неудачную рукопашную атаку против куо-тоа, должно преуспеть в сброске Рефлексов (DC 11 + модификатор Телосложения куо-тоа), или оружие прилипает к щиту и выдергивается из хвата владельца. Существо, использующее естественное оружие, автоматически схватывается, если застревает. Куо-тоа требуется один час и особые материалы, стоящие 20 gp, чтобы покрыть щит липучкой, но выделения остаются липкими до трех дней или пока фактически не поймут что-либо смотря что произойдет раньше. Успешное улавливание

существа или предмета истощает липучку, так что щит не может более ловить существ или изделия, пока его покрытие не будет возобновлено. Отдираание увязшего оружия или члена от щита требует DC 20 проверки Силы.

- **Сопротивление электричеству 10 (Ех):** Куо-тоа естественно стойки к электричеству.
- **Иммунитеты (Ех):** Куо-тоа иммунны к яду и параличу.
- **Острое зрение (Ех):** Куо-тоа имеет превосходное видение благодаря двум своим независимо фокусирующимся глазам. Его зрение столь остро, что он может обнаружить перемещающийся объект или существо, даже если они невидимы или эфирны. Лишь будучи совершенно неподвижными, такие объекты или существа избегают внимания куо-тоа.
- **Скользкий (Ех):** Куо-тоа выделяет масло, затрудняющее его схватывание или уловление в ловушку. Паутины (магические или иные) не затрагивают куо-тоа, и он обычно может выскользнуть из большинства других форм заключения.
- **Слепота при свете (Ех):** Резкое подвержение яркому свету (типа солнечного света или заклинания *дневной свет*) ослепляет куо-тоа на 1 раунд. Кроме того, он берет -1 штраф обстоятельств на все броски атаки, спасброски и проверки при действии на ярком свету.
- **Земноводный (Ех):** Куо-тоа могут без проблем дышать и воздухом, и водой, и способны выживать неопределенно долго в любой окружающей среде.
- **Естественный бонус доспеха (Ех):** Куо-тоа имеет +6 естественный бонус доспеха к Классу Доспеха из-за своей чешуйчатой кожи.
- **Расовые бонусы:** Куо-тоа имеет +8 расовый бонус на проверки Искусства Побега и +4 расовый бонус на проверки Обнаружения и Поиска.
- **Знакомство с оружием:** Куо-тоа может обращаться с посохом-клешней (см. Главу 5: Оснащение и магические изделия) как с военным, а не как с экзотическим оружием.
- **Расовый Hit Dice:** Персонаж-куо-тоа начинает с двумя уровнями чудовищного гуманоида, обеспечивающими 2d8 Hit Dice, базовый бонус атаки +2 и базовые бонусы спасбросков Стойкости +0, Рефлексов +3 и Воли +3.
- **Расовые навыки:** Уровни чудовищного гуманоида куо-тоа дают ему пункты навыков, равные 5 x (2 + модификатор Интеллекта). Его навыки класса - Ремесло (любое), Искусство Побега, Знание (любое), Слушание, Бесшумное Движение, Поиск и Обнаружение.
- **Расовые умения:** Уровни чудовищного гуманоида куо-тоа дают ему одно умение.
- **Автоматические языки:** Куо-Тоа, Нижне-общий и Акван. **Бонусные языки:** Общий, Дварфский, Эльфийский и Серусан (или по региону персонажа).
- **Одобренный класс:** Жулик.
- **Регулировка уровня:** +3

Слайты

Принимаемые некоторыми за дженази, произошедших от скрещения людей с земными и водными элементами, слайты - гуманоидные меняющие форму, которых можно встретить в маленьких количествах по всему Подземью. Другая теория прослеживает их происхождение к экспериментированию аболетов с людьми и дерро, в то время как третья ссылается на легенды о том, что слайты фактически были созданы Шар, сформировавшей студенистый куб в гуманоида и затем вдохнувшей в него жизнь. Есть и мифы, рассказывающие то же самое, но заявляющие, что слайтов создала Чонти для ухода за глубинными местами земли.

Хотя их происхождение остается тайной, слайты глубоко заботятся о мире Подземья и работают ради того, чтобы множество живущих в нем рас его не загрязняли. Слайтов немного, но влияние их сильно. Они живут долго, и присутствие их легко почувствовать множеством способов.

Индивидуальность: Слайты считают себя хранителями и стражами Подземья. В своем мире с естественной средой они считают своей обязанностью помочь другим гармонично с ней взаимодействовать.

Поскольку они поддерживают дружественные отношения с большинством рас, слайты приветствуются практически где угодно. В мирных общинах они дают советы по животноводству и земледелию, по выращиванию продовольствия или по заготовке припасов. В областях, которым угрожает конфликт, они часто действуют в качестве арбитров. Однако, когда вражда и совершение набегов выливается в фактическую войну, слайты отказываются принимать чью-либо сторону - они просто уходят. Во время открытых конфликтов слайты отступают в далекие укрытия, которые трудно (если вообще возможно) найти тем, у кого нет их дополнительной формы.

Физическое описание: В своей гуманоидной форме слайт выглядит как лысый человек ростом чуть выше среднего, с более мягкими и более округленными чертами. Тон его кожи может варьироваться в цвете, но коричневые оттенки - самые распространенные. Реальная форма слайта - таковая аморфного, илоподобного существа, тело которого - нечто среднее между твердым и жидким. В этой форме он похож на лужу сиропа, грязи или масла.

Отношения: В общем, слайты хорошо уживаются практически со всеми гуманоидными и чудовищно-гуманоидными расами, особенно со свирфнеблинами и орогами. Аболеты и иллиитиды вызывают у слайтов ярость; фактически, слайты готовы сойти со своего пути ради избежания поселений пожирателей разума.

Мировоззрение: Слайты недвусмысленно предпочитают нейтралитет. Никто из членов других рас никогда не сталкивался с не-нейтральным слайтом. Возможно, эта склонность к нейтралитету указывает, что слайты так или иначе являются частью естественной сущности природы, или, возможно, это следует из их размножения или окружающей среды. Ходят и более темные слухи - о том, что слайты бросают детей, в которых чувствуется склонность к крайностям мировоззрения, и немногие из таких детей выживают - если выживают вообще.

Религия: Глубокая духовность слайтов обычно проявляется в поклонении одному из богов Фазруна. Чонти, Мать-Земля, популярна среди слайтов с добрыми тенденциями, а Шар - божество для тех, у кого злые тенденции.

Язык: Слайты говорят на Общем и Нижне-общим. Большинство их говорит по крайней мере еще на одном элементарном, гуманоидном или чудовищно-гуманоидном языке, хотя многие мощные слайты дополняют свой опыт с языками магией, типа *шлема постижения языков* или *микстуры языков*.

Имена: Имена слайтов отражают их интерес к природе. Имена их часто звукоподражающи, похожие на естественные звуки Подземья. Типичные фамилии - составные слова, объединяющие два аспекта естественного мира.

Мужские имена: Дрипп, Гарок, Глитум, Плоауп, Румбл.

Женские имена: ФФФлла, Мррва, Плууш, Скритч, Шуух.

Фамилии: Глубинный Полет, Пылающий Камень, Грибное Озеро, Скальный Гребень, Скальная Река, Безмолвная Пещера, Быстрый Свет.

Авантюристы: Поскольку семейства слайтов, как правило, селятся в области и становятся ее хранителями, слайты, берущие классы, обычно становятся друидами или рейнджерами. Даже слайты-обыватели или воины посвящают себя изучению животноводства и земледелия и стараются больше узнать о природе. В конечном счете эти классовые слайты покидают сообщество в поисках других областей, которым они нужнее. Иногда слайт много лет путешествует и исследует, пока не обнаружит место, которое посчитает для себя подходящим.

Регионы: Слайты живут на всех уровнях Подземья, хотя лишь в нижнем Подземье население их достаточно велико, чтобы гарантировать постоянные поселения. Фактически все слайты выбирают регион слайта.

Расовые черты слайтов

- 2 Сила, +2 Ловкость, +2 Мудрость. Слайты мудры в знании природы и довольно проворны, но их аморфные формы не особенно сильны.
- Средний размер. Слайты не имеют никаких бонусов или штрафов из-за размера.
- Базовая сухопутная скорость слайта - 30 футов. Слайт в аморфной форме (см. ниже) имеет скорость плавания 30 футов.
- Дополнительная форма (Su):** Как стандартное действие, слайт может изменять форму, принимая аморфную форму. Любое оснащение, которое слайт носит на себе или с собой, преобразовывается, становясь частью этой новой формы. Материальный доспех (включая естественный доспех) становится бесполезным, хотя бонус Ловкости слайта, бонус отклонения и любые бонусы доспеха от силовых эффектов (например, от заклинания *доспех маза*) все же применимы. В своей аморфной форме он не может быть замкнут или ошеломлен и иммунен к критическим попаданиям, но не может атаковать или читать заклинания с устными, телесными, материальными компонентами или фокусами. (Это ограничение не исключает заклинания, которые слайт мог подготовить с использованием метамагических умений *Сторониться Материалов*, *Тихое Заклинание* и *Неподвижное Заклинание*). Слайт теряет все остальные сверхъестественные способности, пока находится в аморфной форме, и его магические изделия прекращают функционировать. Его аморфная форма практически жидка и бескостна, что позволяет емк сочиться сквозь отверстия или узкие щели всего 2 дюймов в диаметре. Возобновление его нормальной формы - полнораундовое действие, не вызывающее атаку возможности. Слайт может остаться в аморфной форме до 10 минут на уровень классов, но после возвращения к своей нормальной форме он не может изменяться снова столь же долго, сколько времени он провел в аморфной форме.
- Водное дыхание (Ex):** Слайт может дышать под водой неопределенно долго.
- Иммунитеты (Ex):** Из-за своей способности смены формы слайты иммунны к полиморфу и яду.
- Сопротивления (Ex):** Слайт имеет сопротивление звуку 5.
- Расовые бонусы:** Слайт имеет +4 расовый бонус на проверки Маскировки, Искусства Побег и Выживания.
- Знакомство с оружием:** Слайт может обращаться с порхающими клинками (см. Главу 5: Оснащение и магические изделия) как с военным, а не с экзотическим оружием.
- Автоматические языки:** Общий и Нижне-общий. **Бонусные языки:** Акван, Эльфийский, Гномский и Терран (или по региону персонажа).
- Одобренный класс:** Друид.
- Регулировка уровня:** +2

Свирфнеблины

Бесшумные и осторожные, свирфнеблины (или глубинные гномы) живут в шахтах и пещерах глубоко под поверхностью мира. В то время как скальные гномы Земель Вверху известны своим безграничным оптимизмом и веселыми проказами, глубинные гномы - подозрительные и серьезные существа. Их твердыни скрыты от хищных рас, которые делают с ними Подземье, потому что лишь осторожность, скрытность и сотрудничество с другими представителями их рода стоит меж свирфнеблинами и ужасным концом.

Свирфнеблины - мастера-ремесленники, шахтеры и огранщики. Их ручная работа ценится по всем Царствам Внизу, и самые смелые глубинные гномы приветствуются как нейтральные торговцы среди многих рас Подземья. Из них получают превосходные проводники, разведчики и заготовители, потому что они зачастую знают проходы и *порталы*, давно утраченные для других рас, и немногие могут меряться скрытностью или хитростью со свирфнеблинами-рейнджерами в деле присмотра за своей территорией.

Индивидуальность: Глубинные гномы подозрительны и медленно начинают доверять. У них нет особого желания встречаться с кем-то новым, так что большинство глубинных гномов кажутся другим мрачными, угрюмыми и пессимистичными. Однако, любой, кто пойдет на значительные неприятности ради оказания дружеской поддержки

свирфнеблину, обычно поймет, что свирфнеблин будет лояльным и неустрашимым товарищем, прагматичные взгляды которого уравниваются лукавым, самоуничтожительным остроумием.

Свирфнеблины восхищаются хорошей работой по металлу и оружием, но они любят красоту драгоценных камней со страстью, которая кажется невозможной для существ с настолько строгими лицами. Они прилежны, трудолюбивы и неустанны в погоне за превосходством. Глубинные гномы полагают, что что-либо делать - значит делать идеально, независимо от того, насколько это может быть долго или трудно.

Физическое описание: Глубинный гном имеет рост от 3 до 3 1/2 футов и весит 40-45 фунтов. Он жилист и тощ, тело его твердо, как каменная плита. Его кожа может быть пятнисто-серой или серовато-коричневой (хорошо соответствуя скалам вокруг его дома), а глаза его - темно-серые или черные. У женщин-свирфнеблинов есть волосы такого же цвета, как и глаза, но мужчины полностью лысы и безбороды.

Отношения: Глубинные гномы глубоко подозрительны ко всем другим расам, особенно к дроу и куо-тоа. Для свирфнеблина незнакомец - враг, и лучший способ поступить с врагами - избежать их вообще. Глубинные гномы более всего принимают сумерек и слайтов, так как эти народы редко угрожают им. Но они очень осторожны с гримлоками и орогами, зная, что члены этих рас готовы грабить тех, кто слишком слаб, чтобы защищаться. Торговцы-свирфнеблины стараются встречаться с торговцами других рас в нейтральных пещерах, у которых есть много выходов - на случай, если запахнет жареным.

Мировоззрение: Свирфнеблины полагают, что их выживание связано с уходом от проблем других рас, так что они настоятельно предпочитают нейтральное мировоззрение. При том, что они редко желают другим плохого, они не особенно желают рисковать за других.

Религия: Подобно большинству других гномов, свирфнеблин почитает пантеон гномов. Их особый покровитель - Каллардюран Гладкие Ладони, Мастер Камня.

Язык: Свирфнеблины говорят на Гномском и Нижне-общем. Те, кто имеют причины общаться с чужаками, часто также изучают Акван, Общий, Дварфский, Эльфийский или Куо-Тоа.

Имена: Свирфнеблины дают имена, звучащие несколько звеняще, но намного более простые, чем имена, принятые у их кузенов на Землях Вверху. Фамилии свирфнеблинов образны и часто связаны с драгоценными камнями или работой с камнем.

Мужские имена: Белвар, Кронтул, Дуртмек, Шнелтек, Тулвар, Валшуд.

Женские имена: Белисс, Дурти, Ивридда, Люлтис, Шнелла, Тулмарра.

Фамилии: Ограничик, Железная Нога, Скалосек, Жилоискатель, Камнерез.

Авантюристы: Хотя большинство свирфнеблинов неохотно ввязывается в приключения, они, несомненно, лучшие проводники, разведчики и первооткрыватели Подземья. У быстрых, умных и скрытных свирфнеблинов есть необычайный талант находить путь сквозь суровые лабиринты Подземья, попутно уходя от опасных столкновений. Некоторые свирфнеблины проделывают путь в приключенческую жизнь, служа проводниками для партий, состоящих из других рас.

Регионы: Свирфнеблин обычно выбирает регион глубинного гнома, как описано в "Установке Кампании Забытых Царств".

Расовые черты свирфнеблинов

- - 2 Сила, +2 Ловкость, +2 Мудрость, -4 Харизма. Эта регулировка заменяет модификаторы показателей способностей скального гнома.
- Маленький размер. Свирфнеблин имеет +1 бонус к Классу Доспеха, +1 бонус на броски атаки и +4 бонус на проверки Скрытности проверяет, но пределы подъема и переноски - три четверти от таковых персонажей Среднего размера.
- Базовая сухопутная скорость свирфнеблина - 20 футов.
- **Темновидение:** Свирфнеблин имеет темновидение до 120 футов.
- **Расовые бонусы:** Свирфнеблин имеет +2 расовый бонус на все спасброски, +2 расовый бонус на спасброски против иллюзий, +1 расовый бонус на броски атаки против кобольдов и гоблиноидов и +2 расовый бонус на проверки Ремесла (алхимия) и Слушания. Он также получает +2 расовый бонус на проверки Скрытности, который улучшается до +4 в подземной окружающей среде.
- +4 бонус увертливости к Классу Доспеха против всех существ.
- **Соппротивление заклинаниям:** Свирфнеблин имеет сопротивление заклинаниям, равное 11 + уровень классов.
- **Знание камня:** Эта способность предоставляет свирфнеблину +2 расовый бонус по проверкам Поиска, сделанным для того, чтобы заметить необычную каменную кладку. Глубинный гном, просто проходящий в пределах 10 футов от необычной каменной кладки, имеет право на проверку Поиска, как будто он активно искал ее, и он может использовать навык Поиска для нахождения ловушек каменной кладки, как жулик. Свирфнеблин может также чувствовать глубину, ощущая приблизительную глубину своего нахождения под землей.
- **Подобные заклинаниям способности:** 1/день - *слепота/глухота, пятно, маскировка себя*. Уровень заклинателя равен уровню классов свирфнеблина. DC спасброска основан на Харизме, но включает +4 расовый модификатор.
- **Необнаружение (Su):** Свирфнеблин непрерывно излучает эффект *необнаружения*, как заклинание (уровень заклинателя равен уровню классов свирфнеблина).
- Добавляется +1 к Классу Сложности для всех спасбросков против заклинаний иллюзий, наложенных свирфнеблином.
- **Знакомство с оружием:** Свирфнеблин может обращаться с гномскими крюкастыми молотами как с военным оружием, а не как с экзотическим.
- **Автоматические языки:** Общий, Гномский, Нижне-общий. **Бонусные языки:** Дварфский, Эльфийский, Гигантский, Гоблин, Оркский и Терран. Кроме того, свирфнеблин может использовать *говорить с животными* как подобную заклинанию способность раз в день, чтобы говорить с норными млекопитающими (1-й уровень заклинателя, независимо от фактического уровня персонажа свирфнеблина).

- **Одобрённый класс:** Жулик.
- **Регулировка уровня:** +3

Другие расы персонажей

В то время как существа типа дроу, гримлоков и свирфнеблинов - самые распространенные и характерные среди рас Подземья, Царства Внизу населяет множество других интеллектуальных существ. Некоторые настолько инородны и причудливы, что их трудно вообразить в качестве игровых персонажей, в то время как другие просто настолько мощны, что подходят лишь для самых высоких уровней игры. Расы, представленные здесь - более-менее гуманоидные по своей форме и могут сравнительно легко вписаться в кампанию в Подземье.

ТАБЛИЦА 1 - 2: ДРУГИЕ РАСЫ ПОДЗЕМЬЯ

Раса	Стартовый Hit Dice	Регулировка уровня	Одобрённый класс
Дерро	3d8	+1	Колдун
Пожиратель разума	8d8	+7	Волшебник
Минотавр	6d8	+2	Варвар
Орог	По классу	+2	Боец
Кваггот	3d8	+2	Варвар
Танарукк	5d8	+3	Варвар
Троглодит	2d8	+2	Клерик

Из рас, отмеченных ниже, ороги и танарукки описаны в книге Забытых Царств "Расы Фаэруна". "Руководство Монстров" описывает дерро, пожирателей разума, минотавров и троглодитов, а "Монстры Фаэруна" представляют квагготов. Таблица 1-2 указывает стартовый Hit Dice, регулировку уровня и одобрённый класс для каждой из этих чудовищных рас. Общее описание каждой из рас и их эффективные уровни персонажей (ECL) даны после таблицы.

Дерро (ECL 4)

Дерро широко распространены и, вероятно, их можно найти в маленьких бандах практически где угодно. Лабиринты дерро есть посреди многих городов дроу и дуэргаров, и независимые владения дерро гнездятся в самых темных пределах Царств Внизу. Разведчики и мародеры этой расы рыскают по туннелям вокруг своих поселений в поисках неосторожных жертв, которых можно поработать и мучить.

Умные, скрытные и убийственно безумные, дерро вряд ли займутся приключенчеством ради своей собственной пользы. Однако, нет ничего необычного в том, чтобы уединенный дерро посвятил себя неким странным поискам, типа сбора специфических видов драгоценных камней для некоего причудливого магического устройства или убийства столь многих существ определенной расы, насколько это возможно. Других дерро посылают на определенные миссии мощные ученые их расы. Такие ведомые миссией дерро могут прибегнуть к любой удобной группе товарищей для выполнения своих иррациональных целей.

Пожиратели разума (ECL15)

Иллииты жаждут знаний и многие из них широко путешествуют в поисках магических секретов и утерянных знаний. Они исследуют забытые гробницы, следят за жизнью других рас и разграбляют магические запасы своих конкурентов - то есть в общем делают то же самое, что и поверхностные авантюристы, роющиеся в Подземье.

Холодные, расчетливые и абсолютно корыстные, иллииты становятся опасными союзниками и ненадежными компаньонами. Немногие из пожирателей разума считают, что какая-либо причина или товарищ стоят их собственной смерти. Из-за одного только способа своего питания большинство пожирателей разума просто неспособны стать воистину добрыми, но случайный исключительный индивидуум, ограничивающийся мозгами неразумных существ, в чрезвычайных случаях может стать нейтральным или, возможно, даже добрым.

Ороги (ECL 3)

Ороги, или глубинные орки - воинственные существа, конкурирующие с дварфами в своих навыках создания оружия и других военных механизмов. В отличие от своей поверхностной семьи, ороги собираются в великих городах и считают себя не дикой, а военизированной расой. Изолированные города орогов часто можно встретить в вулканических областях, так как глубинные орки привычны к экстремальным температурам и предпочитают термически активные места для своих могучих горнил.

Ороги жестоки, сильны и властны, но не столь же садистски, как дерро, и не столь откровенно враждебны к другим существам, как пожиратели разума или троглодиты. Поэтому ороги обычно довольно часто участвуют в приключениях. Сильному и квалифицированному в битве, наемнику-орогу не так сложно найти работу в Подземье. Ороги храбры, и их можно сподвигнуть неустанно бороться за любую цель, если они посчитают ее стоящей.

Минотавры (ECL 8)

За исключением обширной области, известной как Лабиринт, минотавры контролируют не так много собственных земель в Подземье. Большинство их можно встретить в других местах, зачастую на службе в роли мародеров, наемников или в качестве рабов в великих городах дроу и дуэргаров. Минотавры обычно жестоки, тупоголовы и резки, но они лояльны своим товарищам и бесстрашны в битве.

Авантюрист-минотавр может свободно путешествовать по территории большинства рас Подземья, продавая свой меч тому, кто предложит самую высокую цену. Минотавры, обратившиеся к добру, часто стремятся сломить силу рабовладельческих рас и неистово бьются за освобождение пленников.

Квагготы (ECL 5)

Дикие банды квагготов заполняют многие из пустеющих частей Подземья, существуя в виде бродячих мародествующих банд, охотящихся на все, что они могут поймать. Кроважадные и дикие, квагготы могут впасть в орущее животное безумие при малейшем поводе, теряя любое подобие рассудительности, пока не уничтожат оппонента (или пока не будут уничтожены сами), безотносительно противника, с которым им случится столкнуться.

Подобно минотаврам, квагготов часто можно встретить в качестве рабов и воинов в городах более цивилизованных народов. Квагготы-наемники могут найти себе работу практически где угодно. Хотя немногие из них фактически становятся авантюристами, некоторые переборол жажду крови и бессмысленное насилие своей семьи, став крепкими компаньонами приключенческих партий. Добрые квагготы часто борются против тирании злых рас, которые держат их родичей в рабстве.

Танарукки (ECL 8)

Затронутые планами существа, выведенные от орков и демонов, танарукки сильны, выносливы и жестоки в битве. Большинство танаруков в Подземье можно встретить на Севере, среди руин древнего dwarфского царства Аммариндар. Тысячи этих существ составляют собой железный кулак, сердце Рыскающего Легиона Каанира Вхока, жестокой армии, которой все же суждено испытать поражение в бесконечной вражде и стычках Подземья.

Танарукки часто идут в авантюристы, надеясь создать себе жизненное пространство посредством своих боевых навыков и жестокости. Они предпочитают обосновываться в поселениях орогов и орков, где их наследие - скорее преимущество, чем недостаток, но танаруков можно найти и в качестве элитных телохранителей знатных дру, торговцев-пожирателей разума и демонов-военачальников.

Троглодиты (ECL 4)

Неприятных и отталкивающих троглодитов одинаково ненавидят все остальные расы Подземья. Однако, из-за своей свирепости в битве троглодиты-налетчики и штурмовики часто находят себе занятость в армиях Домов городов дру или в качестве наемников на службе у других рас. Троглодиты считают других существ либо "соплеменниками", либо "мясом". Таким образом, они редко остаются лояльными союзникам или нанимателям дольше, чем необходимо для заполнения их желудков и насыщения их жажды крови и соковок.

Подобно свирфнеблинам, троглодиты часто знают малоиспользуемые пути через Подземье и могут быть чрезвычайно способными проводниками. Однако, немногие из путешественников рискнут идти под руководством троглодита.

Возраст, рост и вес

Детали возраста, пола, роста и веса вашего персонажа остаются на Ваше усмотрение. Однако, если Вам нужны некие примерные руководящие принципы для определения таких деталей, воспользуйтесь Таблицами с 1-3 по 1-5.

Возраст персонажа

Возраст Вашего персонажа определяется вашим выбором расы и класса, как указано в Таблице 1-3: Случайный стартовый возраст. Найдите возраст, в котором ваш персонаж достигает взрослой жизни в первой колонке, затем бросьте указанный дайс из колонки стартового класса персонажа и добавьте получившееся количество лет. Результат - стартовый возраст персонажа.

ТАБЛИЦА 1-3: СЛУЧАЙНЫЙ СТАРТОВЫЙ ВОЗРАСТ

Раса	Взрослая жизнь			
	Варвар, жулик	Колдун	Рейнджер, паладин, боец, бард	Клерик, друид, монах, волшебник
Читайн	15 лет	+1d4 лет	+1d6 лет	+2d6 лет
Глубинный имаскарец	20 лет	+4d6 лет	+6d6 лет	+3d6 лет
Дру	110 лет	+4d6 лет	+6d6 лет	+10d6 лет
Дуэргар	40 лет	+3d6 лет	+5d6 лет	+7d6 лет
Сумерки	13 лет	+1d4 лет	+1d4 лет	+2d4 лет
Гримлок	12 лет	+1d4 лет	+1d6 лет	+2d4 лет
Куо-тоа	10 лет	+2d6 лет	+1d6 лет	+3d6 лет
Слайт	30 лет	+3d6 лет	+2d6 лет	+4d6 лет
Свирфнеблин	20 лет	+2d4 лет	+3d6 лет	+4d6 лет

Показатели физических способностей персонажа изменяются с возрастом, как описано в "Руководстве Игрока". Таблица 1-4 указывает возраст, в котором каждая из рас достигает определенных возрастных категорий, а сноски под таблицей определяют регулировку показателей способностей для каждой из категорий.

ТАБЛИЦА 1-4: ЭФФЕКТЫ СТАРЕНИЯ

Раса	Средний возраст ¹	Старый возраст ²	Почтенный возраст ³	Максимальный возраст
Читайн	40 лет	60 лет	80 лет	+2d20 лет
Глубинный имаскарец	55 лет	110 лет	150 лет	+4d% лет
Дроу	175 лет	263 года	350 лет	+4d% лет
Дуэргар	125 лет	188 лет	270 лет	+2d% лет
Сумерки	100 лет	200 лет	300 лет	+2d% лет
Гримлок	30 лет	45 лет	60 лет	+2d12 лет
Куо-тоа	20 лет	40 лет	50 лет	+2d10 лет
Слайт	60 лет	90 лет	120 лет	+2d20 лет
Свирфнеблин	80 лет	120 лет	160 лет	+2d% лет

¹ В среднем возрасте: -1 к Силе, Ловкости и Телосложению; +1 к Интеллекту, Мудрости и Харизме.

² В старом возрасте: -2 к Силе, Ловкости и Телосложению; +1 к Интеллекту, Мудрости и Харизме.

³ В почтенном возрасте: -3 к Силе, Ловкости и Телосложению; +1 к Интеллекту, Мудрости и Харизме.

Рост и вес

Выберите рост и вес вашего персонажа из пределов, указанных в описаниях соответствующих рас, или определите их случайно, используя Таблицу 1-7: Случайный рост и вес. Информация, данная здесь, добавляется к таковой из Главы 6 "Руководства Игрока".

Сначала определите базовые рост и вес вашего персонажа, основанные на расе. Затем бросьте обозначенный дайс для модификатора роста этой расы и добавьте указанное количество дюймов к базовому росту персонажа. Затем умножьте результат броска того же дайса на соответствующий модификатор веса и добавьте это количество фунтов к базовому весу персонажа.

ТАБЛИЦА 1-5: СЛУЧАЙНЫЙ РОСТ И ВЕС

Раса	Базовый рост	Модификатор роста	Базовый вес	Модификатор веса
Читайн, мужчина	3'1"	+2d8 дм	67 фнт.	x1d4 фнт.
Читайн, женщина	2'8"	+2d8 дм	47 фнт.	x1d4 фнт.
Глубинный имаскарец, мужчина	4'10"	+2d10 дм	126 фнт.	x1d6 фнт.
Глубинный имаскарец, женщина	4'4"	+2d10 дм	86 фнт.	x1d6 фнт.
Дроу, мужчина	4'4"	+2d6 дм	80 фнт.	x1d6 фнт.
Дроу, женщина	4'6"	+2d6 дм	90 фнт.	x1d6 фнт.
Дуэргар, мужчина	4'1"	+2d4 дм	110 фнт.	x2d4 фнт.
Дуэргар, женщина	3'7"	+2d4 дм	80 фнт.	x2d4 фнт.
Сумерки, мужчина	2'6"	+1d4 дм	25 фнт.	x1 фнт.
Сумерки, женщина	2'6"	+1d4 дм	25 фнт.	x1 фнт.
Гримлок, мужчина	4'5"	+2d12 дм	140 фнт.	x1d6 фнт.
Гримлок, женщина	3'9"	+2d10 дм	140 фнт.	x1d6 фнт.
Куо-тоа, мужчина	4'9"	+2d4 дм	85 фнт.	x1d4 фнт.
Куо-тоа, женщина	4'11"	+2d6 дм	90 фнт.	x1d4 фнт.
Слайт, мужчина	5'2"	+2d10 дм	135 фнт.	x2d6 фнт.
Слайт, женщина	4'6"	+2d10 дм	100 фнт.	x2d6 фнт.
Свирфнеблин, мужчина	3'2"	+1d6 дм	37 фнт.	x1d4 фнт.
Свирфнеблин, женщина	2'8"	+1d6 дм	32 фнт.	x1d4 фнт.

Регионы и умения

Жители Подземья разработали разнообразные специализированные боевые методы, секреты магических знаний и редкие таланты, которые нельзя встретить в других землях. Персонажи со всего протяжения верхнего мира часто спускаются в нутро земли в поисках этих скрытых знаний, нетерпеливо ища секретные умения, способные дать им преимущество над противниками - и в Землях Вверху, и в Царствах Внизу.

Регионы персонажей

Множество регионов, соответствующих Подземью, представлено в "Установке Кампании Забытых Царств", включая серого дварфа, эльфа-дроу, глубинного гнома и орка. Эта секция представляет пять новых основанных на расе регионов (читайн, сумерки, гримлок, куо-тоа и слайт) и один новый территориальный регион (Глубинный Имаскар).

Чтение описаний регионов

Информация о каждом из регионов представлена в следующем порядке.

Привилегированный класс: С каждым из регионов Подземья связан один или несколько привилегированных классов. Привилегированный класс - класс персонажа, вполне обычного на этой территории или представляет специфическую землю или расу. Персонаж, выбирающий регион в качестве домашнего и имеющий один из его привилегированных классов, может выбирать региональные умения, данные в статье (если он выполняет все остальные предпосылки). Она также получает вариант бонусного оснащения, отмеченный там. Персонаж любого другого класса не может выбирать эти региональные умения (если он не имеет разрядов в Знании [местное] для этого региона; см. ниже) и не получает бонусного оснащения, обозначенного для этого региона.

Автоматические языки: Персонаж знает все языки, отмеченные здесь.

Бонусные языки: Персонаж 1-го уровня с высоким показателем Интеллекта может выбрать один язык из этой записи на каждый пункт бонуса Интеллекта.

Региональные умения: Здесь отмечены умения, определенные для персонажей региона. Региональные умения обычно исключительны для персонажей, выбирающих привилегированный класс для специфического региона. Однако, персонаж с 2 разрядами в Знании (местное) для региона, не являющегося его собственным, все же квалифицирован для выбора региональных умений этого региона.

Бонусное оснащение: Персонаж, выбирающий класс, привилегированный в его домашнем регионе, получает на 1-м уровне бонусное оснащение в дополнении к любым стартовым деньгам, которые он имеет на основании своего класса. Он может выбирать лишь один из пакетов оснащений, данных здесь. Изделия, отмеченные звездочкой (*) - изделия мастерской работы.

Регионы для персонажей выше 1-го уровня

Персонаж мощной расы может быть эквивалентен персонажу 2-го, 3-го или 4-го уровня, даже имея лишь один уровень класса. Если персонаж имеет расовый Hit Dice перед добавлением своего первого уровня класса персонажа, он все равно может выбирать регион и, если он выполняет требование привилегированного класса, он получает доступ к его региональным умениям, автоматическим и бонусным языкам и бонусному оснащению - точно так же, как и любой другой персонаж. Вообще, начинающий персонаж выше 1-го уровня должен быть оснащен как персонаж его эффективного уровня персонажа (ECL), так что бонусное оснащение зачастую для него менее важно, чем для персонажа 1-го уровня.

Персонаж с расовым Hit Dice может выбирать региональное умение вместо того, который он обычно получает со своим первым чудовищным Hit Die, или всякий раз, когда его полный уровень персонажа позволит ему новое умение. Например, персонаж-гримлок начинает с 2 Hit Dice. Он может использовать свое умение гримлока 1-го уровня или свое умение персонажа 3-го уровня (достигаемое, когда он становится гримлоком 1-го уровня в любом классе персонажа) для выбора регионального умения, при условии, что он выполняет требования привилегированного класса для своего региона и любые другие предпосылки для умения.

Регион читайна

Читайны живут в Подземье тут и там, но их принципиальный анклав - Йатчол, собрание деревень, расположенное под Далеким Лесом к юго-востоку от Хеллгейт Кипа. Этот регион описывает читайна из Йатчола.

Привилегированные классы: Боец, жулик, рейнджер.

Автоматические языки: Общий, Нижне-общий.

Бонусные языки: Язык Знаков Дроу, Эльфийский (диалект дроу), Куо-Тоа, Оркский.

Региональные умения: Дисциплина (УКЗЦ), Сопротивление Яду (УКЗЦ)

Бонусное оснащение: (А) Короткий меч* или дротик*; или (В) паутиный доспех*+ и баклер*; или (С) *микстура меньшего восстановления*.

+ См. Главу 5: Оснащение и магические изделия.

Регион Глубинный Имаскар

Почти все глубинные имаскарцы живут в Глубинном Имаскаре, секретном пещерном склепе, доступном лишь по нескольким туннелям в Нижнем Подземье. Этот регион описывает персонажа, выросшего в Глубинном Имаскаре.

Привилегированные классы: Бард, волшебник, колдун.

Автоматические языки: Общий, Роушом.

Бонусные языки: Абиссал, Акван, Селестиал, Драконий, Терран, Нижне-общий.

Региональные умения: Тайная Подготовка (УКЗЦ), Тайное Обучение (УКЗЦ).

Бонусное оснащение: (А) 300 gr; или (В) *жезл света* или *жезл обнаружения магии*; или (С) свиток заклинания 2-го уровня и 3 громовых камня.

Регион сумерек

У сумерек нет определенной родной территории в пределах Подземья, так как они обычно беспокойно путешествуют по всем Царствам Внизу и даже по планам. Однако, даже в этом случае у них есть собственная культура и традиции, передаваемые от их родителей и укрепленные другими сумерками.

Привилегированные классы: Рейнджер, колдун, волшебник.

Автоматические языки: Общий, Нижне-общий.

Бонусные языки: Акван, Драконий, Дварфский, Эльфийский (диалект дроу), Сильванский, Терран.

Региональные умения: Удача Героев (УКЗЦ), Гладкий Разговор (УКЗЦ)

Бонусное оснащение: (А) Подбитая кожа* и 20 стрел*; или (В) *жезл магической ракеты* (1-й уровень заклинателя, 10 зарядов) и *жезл цветного спрея* (1-й уровень заклинателя, 10 зарядов); или (С) свиток *стука* и свиток *невидимости*.

Регион гримлока

Коренные гримлоки Подземья, не являющиеся рабами других, живут большими кланами или племенами, состоящими из сотен индивидуумов, обычно обосновавшихся в комплексе пещер, известных как Пальцедом. Этот регион описывает гримлока из такого свободного поселения гримлоков.

Привилегированные классы: Варвар, боец, рейнджер.

Автоматические языки: Общий, Терран, Нижне-общий.

Бонусные языки: Абиссал, Эльфийский (диалект дроу), Куо-Тоа, Оркский.

Региональные умения: Кровный (УКЗЦ), Головорез (УКЗЦ).

Бонусное оснащение: (А) Боевой топор*; или (В) шипастый чешуйчатый доспех*; или (С) 300gr.

Регион куо-тоа

Куо-тоа не уживаются с другими расами, так что они предпочитают жить в собственных поселениях. Этот регион представляет куо-тоа из типичного города-храма куо-тоа.

Привилегированные классы: Клерик, монах, жулик.

Автоматические языки: Общий, Куо-Тоа, Нижне-общий.

Бонусные языки: Акван, Драконий, Дварфский, Эльфийский (диалект дроу).

Региональные умения: Адаптация к Дневному Свету (УКЗЦ), Выживший (УКЗЦ).

Бонусное оснащение: (А) Посох-клешня* или копье ; или (В) жемчуг, стоящий 300 gr; или (С) свиток *выносливости медведя* и свиток *сопротивления энергии*; или (D) лупа, инструменты воров* и *микстура сокрытия*.

Регион слайта

Слайты нечасто собираются в больших количествах; они предпочитают спокойно жить маленькими бандами. Этот регион представляет слайта, выросшего в маленькой группе семейств.

Привилегированные классы: Друид, рейнджер.

Автоматические языки: Общий, Нижне-общий.

Бонусные языки: Акван, Дварфский, Эльфийский (диалект дроу), Гномский, Терран.

Региональные умения: Дисциплина (УКЗЦ), Выживший (УКЗЦ).

Бонусное оснащение: (А) Порхающий клинок*; или (В) шкурный доспех* и щит*; или (С) цепная рубаха* и *микстура лечения легких ран*.

Умения персонажей

В Подземье доступны изящно-тонкие и жестокие умения. Эти новые умения описаны в следующей секции.

Дикие умения

Умения дикой категории касаются способности дикой формы, и все из них требуют этого в качестве предпосылки. Любая особенность класса или способность, имеющая в названии слова "дикая форма" считается дикой формой с точки зрения выполнения этой предпосылки. Аналогично, дикие умения, изменяющие функционирование способности дикой формы, применяются к любой версии дикой формы.

ТАБЛИЦА 2-1: НОВЫЕ УМЕНИЯ

Общие умения	Предпосылки	Выгода
Топорощит ¹	Гримлок	+2 бонус увертливости к АС при полной атаке с боевым топором
Лукометатель ¹	Базовый бонус атаки +1	+2 бонус на атаки против противников, застигнутых врасплох
Едкая адаптация	Куо-тоа	Атака вкусом наносит дополнительные 1d4 пункта кислотного урона.
Исследователь пещер	-	+2 бонус на проверки Излечения и Выживания в Подземье
Охотник на эльфов ¹	Дроу	Бонус на урон и Улучшенный Критический против одной эльфийской подрасы
Улучшенная липкость	Куо-тоа	+2 бонус на DC Рефлексов против липучки
Мастерство экзотического доспеха	Мастерство Доспеха соответствующего вида	Нет штрафа проверок доспеха на броски атаки
Заклинание фамильяра	Мастерство Заклинания	Одно дополнительное заклинание в день
Высокорожденный дроу	Дроу, базовый спасбросок Воли +2	Подобные заклинаниям способности <i>обнаружение добра, обнаружение магии и левитация</i>
Улучшенная левитация	Способность использовать левитацию как подобную заклинанию способность	Способность распределять продолжительность левитации
Мясо Лолс	Дроу	Бонус на броски атаки, урона и спасброски после убийства
Чувствительность узла ²	-	Автоматическое обнаружение земных узлов
Колдовство узла ²	Уровень заклинателя 1-й	Доступ к магии узла
Защита узла ²	Колдовство Узла, уровень заклинателя 1-й	Бонус понимания к АС около земного узла
Запас узла ²	Колдовство Узла, уровень заклинателя 1-й	Хранение заклинания в земном узле
Портальная чувствительность	Регион глубинного имаскарца или сумерек	Обнаруживает близлежащие порталы
Каменная душа	Регион глубинного имаскарца или слайта	+2 бонус по проверкам Поиска, имеющим отношение к каменной кладке
Боец туннелей	Ловкость 13 или Бегун Туннелей	Уменьшенные штрафы за атаку в тесных местах
Бегун туннелей	Читайн или гримлок	Уменьшенные штрафы движения и защиты в тесных местах
Мудрость предостерегает	Глубинный гном или слайт	Для бонусных очков жизни на 1-м уровне используется модификатор Мудрости

Метамагическое умение	Предпосылка	Выгода
Заклинание метаузла ²	Колдовство Узла, уровень заклинателя 1-й	Уменьшенная метамагическая стоимость заклинаний

Умение создания предмета	Предпосылка	Выгода
Прививание плоти иллитида	Иллитид, Излечение 10 разрядов	Создание и применение прививаний иллитидов

Дикое умение	Предпосылка	Выгода
Дополнительная дикая форма	Способность использовать дикуую форму	Две дополнительных способности дикой формы в день

¹ Боец может выбирать это умение в качестве одного из своих бонусных умений бойца.

² Может использоваться лишь в сочетании с земными узлами.

Топорощит [общее] (Axeshield)

Вы знаете, как защищаться боевым топором.

Предпосылка: Гримлок.

Выгода: Когда Вы владеете боевым топором, Вы можете отклонять некоторые удары, которые иначе поразили бы Вас. В любом раунде боя, в течение которого Вы делаете полную атаку при владении боевым топором, Вы получаете +2 бонус увертливости к Классу Доспеха, который продолжается до вашего следующего действия.

Специально: Боец может выбирать Топорощит в качестве одного из своих бонусных умений бойца.

Лукометатель [общее] (Bowslinger)

Вы можете готовить дальнобойное оружие на удивление быстро.

Предпосылка: Базовый бонус атаки +1.

Выгода: Вы получаете +2 бонус на ваш бросок атаки, когда стреляете или метаете дальнобойное оружие в противника, застигнутого врасплох.

Специально: Боец может выбрать Лукометатель в качестве одного из своих бонусных умений бойца.

Едкая адаптация [общее] (Caustic Adaptation)

Ваши предки долго охотились в глубинах, а другие охотились на них. Естественный отбор дал вашей крови горечь и кислоту.

Предпосылка: Куо-тоа.

Выгода: Существо, делающее против Вас успешную атаку укусом, получает 1d4 пунктов кислотного урона. На существ, иммунных к отравлению, это не воздействует.

Исследователь пещер [общее] (Caver)

Пещерные системы Подземья простираются под поверхностью на тысячи миль. Вы хорошо осведомлены о секретах подземного мира и мудры в его них.

Выгода: Вы получаете +2 бонус по проверкам Излечения и Выживания, сделанным в Подземье.

Охотник на эльфов [общее] (Elfhunter)

Из-за ненависти к эльфам в Вашей культуре у Вас есть определенное обучение, как лучше всего бороться с ними.

Предпосылка: Дроу.

Выгода: Выберите одну эльфийскую подрасу. При борьбе с эльфами этого вида Вы получаете +1 бонус компетентности на броски рукопашного урона и на броски дальнобойных атак, сделанных на дальности до 30 футов. Вы также получаете выгоду умения Улучшенный Критический для оружия, которое Вы используете при любой такой атаке. Эта выгода не складывается с таковой умения Улучшенный Критический.

Специально: Вы можете брать это умение неоднократно. Его эффекты не складываются. Каждый раз, когда Вы берете умение, Вы должны выбрать новую эльфийскую подрасу, к которой оно будет применено.

Улучшенная липкость [общее] (Enhanced Adhesive)

Естественная липкость Ваших выделений становится сильнее.

Предпосылка: Куо-тоа.

Выгода: Когда ваш щит покрыт вашей естественной липучкой, для увязшего в нем противника труднее избежать удержания и освободиться. DC спасброска Рефлексов противника для избежания увязания после неудачной рукопашной атаки увеличивается +2. DC проверки Силы противника для высвобождения себя или своего оружия после увязания увеличивается на то же значение.

Нормально: DC спасброска Рефлексов - 11 + ваш модификатор Телосложения. Единственный способ увеличения DC состоит в том, чтобы увеличить ваш модификатор Телосложения. DC проверки Силы - обычно фиксированное значение, которое не может быть увеличено.

Мастерство экзотического доспеха [общее] (Exotic Armor Proficiency)

Выберите тип экзотического доспеха, типа усикового пластинчатого доспеха или паучьего шелка (см. Главу 5: Оснащение и магические изделия для списка типов экзотических доспехов). Вы понимаете, как носить этот тип экзотического доспеха должным образом.

Предпосылка: Мастерство Доспеха соответствующего вида (например, Вы должны иметь Мастерство Доспеха [Тяжелый], чтобы брать Мастерство Экзотического Доспеха [усиковый пластинчатый доспех]).

Выгоды: Вы опытни с определенным типом экзотического доспеха и не берете никаких штрафов за отсутствие мастерства с ним при его ношении.

Нормально: Если Вы носите экзотический доспех, с которым Вы не опытни, Вы берете его штраф проверки доспеха на броски атаки и по всем основанным на Силе и Ловкости проверки навыков.

Специально: Вы можете брать это умение неоднократно. Каждый раз, когда Вы берете его, Вы должны выбрать новый тип экзотического доспеха.

Дополнительная дикая форма [дикое] (Extra Wild Shape)

Вы можете использовать дику форму чаще, чем обычно.

Предпосылка: Способность использовать дику форму.

Выгода: Вы можете использовать вашу способность дикой формы еще два раза в день, чем Вы могли бы иначе. Если Вы способны использовать дику форму, чтобы стать элементом, Вы также получаете одно дополнительное использование в день вашей элементной дикой формы.

Специально: Вы можете брать это умение неоднократно, каждый раз получая две дополнительных диких формы вашего обычного типа и одну дополнительную элементную дику форму (если у Вас есть эта способность).

Заклинание фамильяра [общее] (Familiar Spell)

Вы настолько хорошо знакомы с заклинаниями, что можете хранить подготовленные заклинания в разуме своего фамильяра.

Предпосылки: Способность приобретать фамильяра, Мастерство Заклинаний.

Выгода: Вы можете готовить одно заклинание любого уровня, с которым у Вас есть мастерство с умением Мастерство Заклинаний, в разуме вашего фамильяра вместо вашего собственного, как будто у Вас есть одна дополнительная ячейка заклинаний в день, которая может использоваться только для мастерского заклинания. Вы можете читать это заклинание

как обычно, пока ваш фамильяр находится в пределах одного квадрата от Вас. После наложения заклинание исчерпывается, как если бы Вы удерживали его в своем собственном разуме. Ваш фамильяр не может читать это заклинание сам, даже если является существом, обычно имеющим колдовскую способность.

Специально: Вы можете получать это умение неоднократно. Каждый раз, когда Вы берете умение, разум вашего фамильяра может удерживать еще одно подготовленное мастерское заклинание в день.

Прививание плоти иллитида [создание предмета] (Graft Illithid Flesh)

Вы можете применять прививания иллитидов к другим живущим существам или к самому себе. (См. Прививания иллитидов в Главе 5: Оснащение и магические изделия).

Предпосылки: Иллитид, Излечение (10 разрядов).

Выгода: Вы можете создавать прививания иллитидов и применять их к другим живущим существам или к самому себе.

Создание прививания занимает один день на каждые 1,000 gr его цены. Для создания прививания Вы должны потратить 1/25 цены прививания в XP и исчерпать сырье, стоящее половину этой цены.

Высокорощенный дреу [общее] (Highborn Drow)

Вы научились выявлять свои продвинутое магические способности, доступные Вам из-за вашего знатного наследия дреу.

Предпосылки: Дреу, базовый спасбросок Воли +2.

Выгода: Вы можете использовать *обнаружение добра*, *обнаружение магии* и *левитацию* раз в день как подобные заклинания способности, с уровнем заклинателя, равным вашему уровню персонажа.

Улучшенная левитация [общее] (Improved Levitation)

Вы учились использовать лишь часть вашей подобной заклинанию способности *левитации* за раз, позволяя многократные использования с более короткими продолжительностями.

Предпосылка: *Левитация* как подобная заклинанию способность.

Выгода: Вы можете использовать вашу подобную заклинанию способность *левитации* 10-минутными отрезками вместо использования всей продолжительности сразу. Количество раз в день, сколько Вы можете использовать *левитацию* с более короткой продолжительностью, равно вашему уровню заклинателя.

Если Вы могли левитировать более раза в день перед взятием этого умения, умножьте ваш уровень заклинателя на количество раз, которое Вы ранее могли левитировать в день, для получения общего количества более коротких использований *левитации*, доступных Вам в течение дня.

Мясо Лолс [общее] (Lolth's Meat)

Подобно всем дреу, выросшим в городах, управляемых жрицами Лолс, Вы знаете, что существуете лишь для того, чтобы обеспечить вашу богиню продовольствием и удовольствием. Это знание предоставляет Вам определенную кровожадную готовность.

Предпосылка: Дреу.

Выгода: Если Вы убиваете рукопашной атакой живущее существо, имеющее показатель Интеллекта 3 или выше, Вы получаете +1 бонус морали на броски атаки, броски урона и спасброски на остальную часть столкновения. Если Вы убиваете такого противника, выполняя удачный добивающий удар или при помощи заклинания касанием, Вы получаете +2 бонус морали на броски атаки, броски урона и спасброски на остальную часть столкновения. Чтобы приобрести квалификацию этого бонуса, Вы должны своим ударом либо довести цель до -10 hp, либо убить ее заклинанием касанием (типа *убить живое*).

Заклинание метаузла [метамагия] (Metanode Spell)

В земных узлах вы читаете заклинания с метамагией с большим эффектом, чем в других местах (см. Магию узла в Главе 4: Магия и заклинания).

Предпосылка: Колдовство Узла, 1-й уровень заклинателя.

Выгода: При наложении заклинания, улучшенного метамагическим умением, Вы можете вычест класс земного слоя узла, в котором Вы в настоящее время стоите, из увеличенного уровня заклинания. (Класс слоя не равен классу узла, если Вы не стоите в самой внутренней его части).

Например, если Вы используете Максимизирование Заклинания для увеличения заклинания 3-го уровня *огненный шар*, находясь в самом внутреннем (+1) слое земного узла Класса 1, Вы накладываете заклинание, как будто оно всего на два, а не на три уровня выше нормального, потому что земной узел "платит" один уровень стоимости метамагии. Это умение полезнее всего для заклинателей, не готовящих свои заклинания (типа бардов и колдунов), и волшебников, редко покидающих свои земные узлы и поэтому способных готовить и читать свои заклинания на отрегулированном уровне.

Если Вы используете это умение для уменьшения стоимости подготовки метамагического заклинания и затем покидаете земной узел, подготовленное Вами заклинание становится недоступным, пока Вы не вернетесь к слою земного узла по крайней мере того же класса, как тот, в котором заклинание было подготовлено.

Защита узла [общее] (Node Defense)

Вы можете использовать магическую силу земного узла для защиты от вреда.

Предпосылка: Колдовство Узла, 1-й уровень заклинателя.

Выгода: Вы получаете бонус понимания к вашему Классу Доспеха и спасброскам, равный классу любого слоя земного узла, в котором Вы в настоящее время находитесь, до максимума +4. Например, если Вы находитесь в среднем (+2) слое земного узла Класса 3, Вы получаете +2 бонус понимания к вашему АС и спасброскам.

Чувствительность узла [общее] (Node Sensitive)

Вы можете почувствовать земной узел, просто проходя около него.

Выгода: Вы автоматически обращаете внимание на присутствие любого земного узла в пределах 30 футов.

Нормально: Существо без этого умения, подходящее в пределы 30 футов от самого удаленного слоя земного узла, может делать DC 20 проверку Интеллекта для того, чтобы обратить внимание на присутствие земного узла. Существо с умением Колдовства Узла может делать попытку или проверки Интеллекта, или проверки Колдовства с тем же самым DC, чтобы заметить узел.

Колдовство узла [общее] (Node Spellcasting)

Вы обнаружили секрет магии узла (см. Магию узла в Главе 4: Магия и заклинания).

Предпосылка: 1-й уровень заклинателя.

Выгода: Вы можете использовать преимущества земных узлов и магии узла полностью, как описано в Главе 4: Магия и заклинания. Это умение предоставляет Вам доступ к различным умениям магии узла и позволяет Вам делать проверку Колдовства вместо проверки Интеллекта для обнаружения близлежащих узлов и управления различными силами узла.

Нормально: Существо без этого умения не может брать другие связанные с узлами умения, не может использовать весь потенциал земного узла и должно делать проверку Интеллекта для обнаружения близлежащих узлов или управления различными силами узла.

Запас узла [общее] (Node Store)

Вы можете хранить подготовленное заклинание в земном узле (см. Магию узла в Главе 4: Магия и заклинания).

Предпосылка: Колдовство Узла, 1-й уровень заклинателя.

Выгода: Каждый раз Вы, беря это умение, Вы выбираете две заклинания любого уровня, которые Вы знаете и можете читать. Если Вы заклинатель, готовящий заклинания, теперь Вы можете готовить эти два заклинания в дополнение к вашим нормальным заклинаниям, пока Вы находитесь в земном узле, как если бы у Вас было две дополнительные ячейки заклинаний в день. Эти дополнительные подготовленные заклинания запасаются в земном узле, а не в вашем разуме. Вы можете читать их как обычно, пока находитесь в пределах этого земного узла, даже если Вы покинули его после их сохранения и потом в него вернулись.

Если Вы заклинатель, не готовящий заклинания, выберите два заклинания, которые Вы знаете. Теперь Вы можете читать два этих заклинания, пока находитесь в этом земном узле, как будто у Вас есть две дополнительные ячейки заклинаний в день. Каждая такая ячейка может использоваться лишь для прочтения обозначенного заклинания; ее нельзя использовать для любого другого заклинания (включая другое заклинание, обозначенное этим умением). Если Вы покидаете узел, эти дополнительные ячейки заклинаний становятся недоступными, но Вы можете использовать их снова, если Вы вернетесь туда, при условии, что Вы еще не использовали их начиная с последнего своего отдыха.

Вы не должны определять конкретный узел для хранения ваших заклинаний в момент выбора этого умения, но Вы можете хранить заклинания лишь в одном земном узле одновременно. Вы можете менять земной узел, в котором запасены ваши заклинания, медитируя в течение 1 часа внутри нового узла, который Вы выбрали.

Специально: Вы можете получать это умение неоднократно. Каждый раз, когда Вы берете умение, оно применяется к двум новым заклинаниям.

Портальная чувствительность [общее] (Portal Sensitive)

Вы можете почувствовать *портал*, просто проходя мимо него.

Предпосылка: Глубинный имаскарец или сумерки.

Выгода: Вы можете обнаруживать активный или бездействующий *портал*, как будто это нормальная секретная дверь (Поиск DC 20). Если Вы просто проходите в пределах 5 футов от портала, Вы имеете право на проверку Поиска, чтобы заметить его, как будто Вы активно искали его.

Вы также получаете +2 бонус по вашей проверке уровня заклинателя при попытке различить свойства *портала* с заклинанием *анализ портала*.

Нормально: *Порталы* можно найти лишь использованием *анализа портала*, *обнаружения магии* или предоставленной силы домена Портала.

Каменная душа [общее] (Stone Soul)

Вы были рождены с подобным dwarfam врожденным чувством скал, камня и строительства.

Предпосылка: Глубинный имаскарец или слайт.

Выгода: Вы получаете +2 бонус по проверкам Поиска, сделанным для того, чтобы заметить необычную каменную кладку, типа скользящих стен, ловушек каменной кладки, нового строительства (даже когда оно построено так, чтобы соответствовать старому), опасных каменных поверхностей, шатких каменных потолков и т.п. Строительство, которое не является каменным, но замаскировано под камень, также считается необычной каменной кладкой. Персонаж с умением Каменная Душа, просто подходящий в пределы 10 футов от необычной каменной кладки, может делать проверку, как будто при активном поиске.

Специально: Вы можете брать это умение только как персонаж 1-го уровня.

Сильный разум [общее] (Strong Mind)

Вас необычайно трудно затронуть псионическими силами и атаками на разум.

Предпосылка: Мудрость 11.

Выгода: Вы получаете +3 бонус на спасброски против псионических способностей и атак *взрыва разума*. Псионические способности включают подобные заклинаниям способности монстров типа аболетов, пожирателей разума, юань-ти и любых других существ, специальные атаки которых описаны как псионика. Атаки *взрыва разума* включают способность

взрыва разума пожирателя разума, а также любую подобную сверхъестественную способность (по усмотрению DМа), использующую явную ментальную силу для ошеломления противника или для выведения его из строя.

Боец туннелей [общее] (Tunnelfighter)

В тесных и неудобных местах пещер и туннелей Вы можете биться более естественно, чем обычно.

Предпосылки: Ловкость 13 или Бегун Туннелей.

Выгода: Вы игнорируете штраф за затрудненную рукопашную при бое в узком (область меньше вас, но по крайней мере в половину занимаемого вами места) или низком месте (область ниже вас, но по крайней мере в половину вашего роста) легким или одноручным рукопашным оружием. Кроме того, Вы берете только -4 штраф обстоятельств при использовании в таких условиях двуручного оружия. Если место является и узким, и низким, Вы действуете так, как будто применено лишь одно из этих состояний (см. Главу 7: Исследование Подземья для правил при боя и перемещения в тесных местах). Кроме того, при борьбе в тесных местах Вы не теряете свой бонус Ловкости к Классу Доспеха.

Нормально: В узком или низком месте существо без этого умения берет -2 штраф обстоятельств на броски атаки легким оружием и -4 штраф обстоятельств на броски атаки одноручным оружием. Оно не может использовать двуручное оружие вообще. Такое существо также теряет свой бонус Ловкости к Классу Доспеха. В месте, которое является и узким, и низким, штрафы удваиваются.

Бегун туннелей [общее] (Tunnelrunner)

Вы можете естественно перемещаться в теснинах пещер и туннелей.

Предпосылка: Читайн или гримлок.

Выгода: Вы игнорируете уменьшение скорости при затрудненном движении при перемещении в узком (область меньше вас, но по крайней мере в половину занимаемого вами места) или низком месте (область ниже вас, но по крайней мере в половину вашего роста). Вы также сохраняете ваш бонус Ловкости к Классу Доспеха. Если место является и узким, и низким, Вы действуете так, как будто применено лишь одно из этих состояний.

Нормально: В узком или низком месте существо без этого умения замедляется до половины нормальной скорости и теряет свой бонус Ловкости к Классу Доспеха. В месте, которое является и узким, и низким, скорость уменьшается до четверти от нормальной.

Мудрость предостерегает [общее] (Wisdom Breeds Caution)

Не попадать в опасную ситуацию - лучший вариант, но если опасность неизбежна, вы готовы к ней. Вы больше полагаетесь на предосторожности и предусмотрительность, чем на физическое мастерство.

Предпосылка: Слайт или свирфнеблин.

Выгода: На 1-м уровне Вы можете использовать ваш модификатор Мудрости вместо вашего модификатора Телосложения для определения бонусных очков жизни. На каждом уровне после этого Вы используете ваш модификатор Телосложения для определения бонусных очков жизни как обычно, но Вы также получаете +1 очко жизни на каждый постоянный пункт Мудрости, который Вы получаете.

Нормально: Ваш модификатор Телосложения определяет ваши бонусные очки жизни на каждом уровне персонажа.

Специально: Вы можете брать это умение только как персонаж 1-го уровня.

Престиж-классы

Подземье - дом бесчисленных злых братств, праведных сект, секретных обществ и древних орденов. Многие из этих организаций предлагают своим членам выгоду в форме престиж-классов.

Подземье по природе своей характерно для классов, охватывающих тьму и зло, так что престиж-классы, доступные персонажам рас Подземья, зачастую подчеркивают темные таланты. Из престиж-классов, описанных в "Руководстве Ведущего", в Подземье легче всего встретить убийцу, от него почти не отстает черный страж. У дроу есть давние традиции, основанные на убийствах, хотя многие общества дроу добавляют свои собственные уникальные выверты к стандартным методам убийц. Менее злы, но все же зловещи в своих отношениях с другими переменчивые, таинственные теневые танцоры, скрывающие свое истинное количество и влияние в пределах Подземья. Большинство тайных лучников, рискующих забраться в Царства Внизу, убиваются ревнивыми дроу, но дварфские защитники иногда ведут дварфов верхнего мира на поиски минеральных богатств. Мастеров знаний в Подземье встретить нелегко - расы, ценящие знание само по себе (типа иллитидов), обычно хранят его мысленно.

Некоторые из престиж-классов, представленных в "Установке Кампании Забытых Царств", также встречаются в Подземье. Как и можно ожидать, тут и там есть тайные приверженцы. В частности, многие женщины-дроу - клерики Лолс дополняют свою силу мужчинами-тайными приверженцами, хотя такие мужчины вряд ли находятся в большей безопасности от развратных предательств Лолс, чем другие.

Архимаги также появляются по всему Подземью. Во многих случаях они имеют и светскую, и тайную силу и могут управлять заставами, системами пещер или даже целыми общинами. Другие архимаги проводят свое время, скрывшись далеко в тесных пещерах, где ищут все более глубокие секреты своего ремесла.

Божественные чемпионы и божественные ученики также известны в Подземье, хотя, опять же, членов этих классов чаще всего можно встретить среди дроу. В отличие от тайных приверженцев, божественные чемпионы и божественные ученики дроу - повсеместно женщины. С любым мужчиной, посмевшим служить Лолс напрямую через один из этих престиж-классов, разберутся очень быстро.

Адепты тени всех рас чувствуют себя как дома во тьме и на секретных дорогах Царств Внизу. Многие жители верхнего мира уходят в Подземье, чтобы пасть в пропасть Теневого Плетения, где их не будут беспокоить соседи доброго мировоззрения.

Новые престиж-классы, представленные в этой книге, особенно хорошо удовлетворяют персонажей Подземья. Если не заявлено иначе, члены этих престиж-классов, получающие бонусные умения в качестве особенностей класса, не должны иметь соответствующий регион (если он есть) или выполнять предпосылки для этих умений, чтобы использовать их.

Арахномант (Arachnomancer)

Многих существ Подземья тянет к силе пауков и таковой владыки пауков - арахноманта. Привлекательность класса арахноманта более зависит от расы, культуры и личного интереса кандидата, чем от его класса. Однако, все арахноманты - заклинатели-арканисты. Клерики с доменом Паука иногда мультиклассируют для тайных изучений лишь для того, чтобы иметь возможность развиваться как арахноманты.

Большинство дроу поклоняется своей богине-паучихе Лолс, и они обычно расширяют это почтение и на большинство паукоподобных. Таким образом, арахноманты обычно занимают в обществе дроу высокое место. Многие другие расы Подземья, типа арани или читайнов, сами являются паукоподобными, так что они особенно наслаждаются способностями, которые предоставит им этот престиж-класс.

Hit Die: d6

ТРЕБОВАНИЯ

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

Мировоззрение: Любое злое

Базовый бонус спасброска: Стойкость +4

Навыки: Подъем 3 разряда, Знание (природа) 4 разряда.

Заклинания: Способность читать *подъем паука*, *вызов роя* и *паутину* как тайные заклинания.

Специально: Кандидат должен подвергнуться ритуалу шрамофикации.

Ритуал шрамофикации

Для демонстрации своей серьезности и преданности изучению арахномантии кандидат на этот престиж-класс должен подвергнуться ритуалу шрамофикации, включающему в себя иссушение его плоти клеймами и втиранием в рану темной золы или другой пигментации для создания выпуклых темных шрамов. Результат этого обряда - лицо, отмеченное паучьими чертами.

ТАБЛИЦА 3-1: АРАХНОМАНТ

Уровень класса	Базовый бонус атаки	Спасбросок к Стойкости	Спасбросок к Рефлексам	Спасбросок к Воле	Специально	Заклинания в день
1-й	+0	+0	+2	+0	Бонус спасброска яда, говорить с пауками, паучья магия	+1 уровень существующего колдовского класса
2-й	+1	+0	+3	+0	Форма паука (Мл, Ср, Бл)	-
3-й	+2	+1	+3	+1	Касание яда (1d4 Сила)	+1 уровень существующего колдовского класса
4-й	+3	+1	+4	+1	Командование пауками	+1 уровень существующего колдовского класса
5-й	+3	+1	+4	+1	Форма паука (Кр, Ог), паутинохождение	-
6-й	+4	+2	+5	+2	Касание яда (1d6 Сила)	+1 уровень существующего колдовского класса
7-й	+5	+2	+5	+2	Стена паутин 1/день	+1 уровень существующего колдовского класса
8-й	+6	+2	+6	+2	Форма паука (Гр)	-
9-й	+6	+3	+6	+3	Касание яда (1d8 Сила)	+1 уровень существующего колдовского класса
10-й	+7	+3	+7	+3	Паучий взрыв	+1 уровень существующего колдовского класса

НАВЫКИ КЛАССА

Навыки класса арахноманта (и ключевая способность для каждого навыка) - Подъем (Сила), Концентрация (Телосложение), Ремесло (любое) (Интеллект), Скрытность (Ловкость), Знание (тайны) (Интеллект), Знание (природа) (Интеллект), Знание (Подземье местное) (Интеллект), Прыжок (Сила), Бесшумное Движение (Ловкость), Колдовство (Интеллект) и Обнаружение (Мудрость). См. Главу 4: Навыки в "Руководстве Игрока" для описаний навыков.

Пункты навыка на каждом уровне: 4 + модификатор Интеллекта.

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА

Все следующее - особенности престиж-класса арахноманта.

Мастерство оружия и доспехов: Арахноманты не получают никакого мастерства с каким-либо оружием или доспехами.

Заклинания в день: На 1-м, 3-м, 4-м, 6-м, 7-м, 9-м и 10-м уровнях арахномант 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 престиж-класса. Он не получает, однако, никакой другой выгоды, которую получил бы персонаж того класса (улучшенный шанс изгнания или упрека нежити, метамагическое умение или умение создания предмета или подобный). Если персонаж имел более одного колдовского класса перед тем, как стать арахномантом, игрок должен решить, к которому классу добавлять каждый уровень арахноманта с целью определения заклинаний в день, известных заклинаний и полного уровня заклинателя.

Бонус спасброска яда (Ex): Арахномант добавляет его уровень класса ко всем спасброскам против яда.

Говорить с пауками (Su): Арахномант может связываться с любым паукоподобным существом (см. врезку) как свободное действие. Неразумные существа могут сообщать и понимать лишь чрезвычайно простые концепции (одно слово в лучшем случае), но они в общем не пытаются съесть того, кто связывается с ними.

Паучья магия: Добавьте следующие заклинания к списку заклинаний персонажа (или к каждому списку заклинаний, если у него их несколько): 0-й - *приклеивание*⁴; 1-й - *вызов Маленького чудовищного паука*¹; 2-й - *паучья кожа*⁴, *вызов Среднего чудовищного паука*¹; 3-й - *нейтрализация яда, яд, вызов Большого чудовищного паука*¹; 4-й - *гигантские паразиты* (только пауки), *отразить паразитов, вызов Огромного чудовищного паука*¹; 5-й - *чума пауков*²; 6-й - *вызов Гигантского чудовищного паука*¹; 7-й - *паучья форма*³; 8-й - *вызов Колоссального чудовищного паука*¹; 9-й - *смена формы* (только в паука или паукоподобное существо; см. врезку).

¹ Как *вызов монстра*, за исключением того, что заклинание вызывает одного чудовищного паука обозначенного размера, 1d3 чудовищных пауков на одну категорию размера меньше или 1d4+1 чудовищных пауков на две категории размера меньше.

² Как *чума насекомых*, но вызывается рой пауков вместо роя саранчи.

³ Как *животная форма*, но позволяет преобразование только в форму чудовищного паука.

⁴ Новое заклинание, описанное в этой книге.

Заклинания паучьей магии добавляются к классовым спискам доступных заклинаний персонажа, чтобы он мог выбирать их всякий раз, когда имеет возможность приобретать новые заклинания соответствующего уровня. Он не изучает их автоматически (в случае заклинателя, имеющего книгу заклинаний) и не узнает их сразу (в случае заклинателя, не имеющего книги заклинаний).

Паукоподобный (Spiderkind)

Термин "паукоподобный" включает всех следующих существ D&D-игры.

Город Паучьей Королевы: Существо-арахноид, драйдер-вампир, паук-дух.

Фолиант изверга: Чвиденча.

Руководство Монстров: Арани, бебилит (демон), драйдер, эттеркап, фазовый паук, чудовищный паук, поисковик (демон), рой пауков.

Руководство Монстров II: Неоги, теневой паук, спеллгонт.

Монстры Фазруна: Читайн, чолдрит, мирлочар, подземные пауки (волосатый и мечник), йохлол (демон).

Форма паука (Su): Начиная со 2-го уровня, арахномант может превратиться в Маленького, Среднего или Большого чудовищного паука три раза в день. На 5-м уровне он может также принимать форму Крошечного или Огромного чудовищного паука, и на 8-м уровне он может принимать форму Гигантского чудовищного паука. Эта способность функционирует подобно *полморфу*, за исключением того, что обозначенные формы - единственные доступные, и продолжительность изменения - до 10 минут на уровень арахноманта. Возобновление нормальной формы требует стандартного действия, но не вызывает атаку возможности.

Касание яда (Ex): Арахномант может выделять яд как свободное действие. Когда он первоначально получает эту способность на 3-м уровне, его касание наносит 1d4 пунктов урона Силы. Урон увеличивается до 1d6 пунктов на 6-м уровне и до 1d8 пунктов на 9-м уровне. В каждом случае успешный спасбросок Стойкости (DC 10 + уровень арахноманта + модификатор Телосложения арахноманта) половинит урон, до минимума в 1 пункт. Яд арахноманта не может быть собран или сэкономлен для какой-либо цели.

Командование пауками (Su): На 4-м уровне арахномант получает способность воздействовать на пауков или паукоподобных (см. врезку) таким же образом, как злой клерик может упрекать или командовать нежитью. Арахномант может пытаться командовать пауками количество раз в день, равное 3 + его модификатор Харизмы. С точки зрения проверок изгнания и урона изгнания он считается клериком уровня, равного его уровню персонажа (а не уровню арахноманта).

Паутинохождение (Su): Начиная с 5-го уровня, арахномант может игнорировать паутины (магические или немагические), как будто находясь под действием заклинания *свобода движения*. Он может подниматься по паутине со своей нормальной сухопутной скоростью без необходимости проверки Подъема и ходить по паутине без необходимости проверки Баланса.

Стена паутин (Sp): На 7-м уровне арахномант получает способность создавать стеноподобный барьер из паутины раз в день. В отличие от паутин, произведенных заклинанием *паутина*, те, что в *стене паутин*, стойки к огню и тверды как сталь. *Стена паутин* функционирует подобно заклинанию *стена железа* (уровень заклинателя равен уровню арахноманта), за исключением того, что арахномант может использовать свою способность паутинохождения для беспрепятственного движения сквозь стену, и любое другое существо может использовать *свободу движения*, чтобы сделать то же самое.

Паучий взрыв (Sp): Раз в день арахномант 10-го уровня может производить конусообразный, 50-футовой длины взрыв чрезвычайно ядовитых пауков нормального размера. Каждое существо в пределах области взрыва получает 5d4 пунктов урона и должно сделать 1d4 спасбросков Стойкости против яда (DC 10 + уровень арахноманта + модификатор Телосложения арахноманта; 1d6 пунктов урона Силы для и начального, и вторичного урона). Каждому существу также позволяется спасбросок Рефлексов с тем же самым DC для частичного эффекта: успех означает, что жертва получает половину урона и должна сделать всего один спасбросок Стойкости против яда (хотя второй спасбросок, обычно требуемый против вторичного эффекта яда, все равно применяется). Пауки исчезают в конце хода арахноманта.

Лорд пещер (Cavelord)

Страсть к узким, тусклым путям мира горит в груди лорда пещер. Рожденный с томлением познать корни гор, тусклые моря и скрытые пути, заполненных тьмой, которые никогда не будут освещены, лорд пещер бродит по туннелям и пещерным системам Подземья. Он берет на себя защиту Царств Внизу, искореняя грязное и подрывное, едва наткнувшись на него.

Класс манит друидов, рейнджеров, варваров и других, имеющих любовь к раскованным пространствам глубинных земель, из-за знания и тайн Подземья, которые он предлагают. Однако, персонажи с колдовскими или псионическими способностями могут пожелать взять лишь несколько уровней лорда пещер, чтобы не уступать слишком много силы заклинаний.

Лорды пещер проводят все свое время в глубинах, ища все более глубокие пещеры и более древние чудеса, скрытые во тьме. Таким образом, сталкиваются с ними редко - разве что партии, блуждающие в самых скрытых глубинах земли.

Hit Die: d10

ТРЕБОВАНИЯ

Чтобы стать лордом пещер, персонаж должен выполнять все следующие критерии.

Навыки: Знание (Подземье местное) 8 разрядов, Поиск 2 разряда, Обнаружение 2 разряда, Выживание 4 разряда.

Умение: Проследивание.

ТАБЛИЦА 3-2: ЛОРД ПЕЩЕР

Уровень класса	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок к Рефлексов	Спасбросок Воли	Специально
1-й	+1	+2	+2	+0	Бегун туннелей
2-й	+2	+3	+3	+0	Пещерное проследивание, меньшее чувство пещер
3-й	+3	+3	+3	+1	-
4-й	+4	+4	+4	+1	Пловец туннелей
5-й	+5	+4	+4	+1	Сила камней
6-й	+6	+5	+5	+2	-
7-й	+7	+5	+5	+2	Великое чувство пещер
8-й	+8	+6	+6	+2	Изменение камней 1/день
9-й	+9	+6	+6	+3	-
10-й	+10	+7	+7	+3	Кости земли

НАВЫКИ КЛАССА

Навыки класса лорда пещер (и ключевая способность для каждого навыка) - Баланс (Ловкость), Подъем (Сила), Ремесло (любое) (Интеллект), Приручение Животного (Харизма), Скрытность (Ловкость), Прыжок (Сила), Знание (Подземье местное) (Интеллект), Слушание (Мудрость), Бесшумное Движение (Ловкость), Профессия (Мудрость), Поиск (Интеллект), Чувство Мотива (Мудрость), Обнаружение (Мудрость), Плавание (Сила) и Выживание (Мудрость). См. Главу 4: Навыки в "Руководстве Игрока" для описаний навыков.

Пункты навыка на каждом уровне: 4 + модификатор Интеллекта.

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА

Все следующее - особенности престиж-класса лорда пещер.

Мастерство оружия и доспехов: Лорды пещер опытни со всем простым и военным оружием, со всеми типами доспехов и со всеми типами щитов, кроме башенных.

Бегун туннелей: На 1-м уровне лорд пещер получает Бегун Туннелей (см. Главу 2: Регионы и умения) в качестве бонусного умения.

Пещерное прослеживание (Ex): Начиная со 2-го уровня, лорд пещер может двигаться с нормальной скоростью, идя по следу, без необходимости брать нормальный -5 штраф по проверке Выживания, пока это прослеживание ограничено пещерами или окружающими их туннелями.

Меньшее чувство пещер (Ex): Одаренный мистической связью с Подземьем, лорд пещер получает превосходную форму темновидения с 120-футовым диапазоном, когда достигает 2-го уровня. Он также получает +4 бонус компетентности по любым проверкам Слушания, сделанным в подземелье.

Пловец туннелей (Su): Лорд пещер чувствует себя как дома в подземных водах, проникающих в Подземье. После достижения 4-го уровня он может задерживать дыхание в три раза дольше обычного, прежде чем появится опасность утопления (количество раундов равно шести умножить на его показатель Телосложения для типичного гуманоидного персонажа). Лорд пещер также получает скорость плавания 30 футов.

Сила камней (Su): На 5-м уровне лорд пещер получает способность призывать силу земли. Раз в день, как свободное действие, он может получать бонус понимания к Силе, равный его уровню лорда пещер, который продолжается в течение 1 минуты.

Великое чувство пещер (Ex): Когда лорд пещер достигает 7-го уровня, его мистическая связь с Подземьем увеличивается, предоставляя ему способность чувства вибраций (см. Главу 7 "Руководства Монстров") с 30-футовым диапазоном.

Изменение камней (Sp): На 8-м уровне лорд пещер получает способность использовать *изменение камней* (см. Главу 4: Магия и заклинания) раз в день (уровень заклинателя 14-й).

Кости земли (Su): Когда лорд пещер достигает 10-го уровня, земля признает его своим и защищает его от смерти. Если лорд пещер получает урон, который уменьшил бы его до -10 или менее очков жизни, в то время как он находится в пещере, туннеле или в другой окружающей среде Подземья, он может сделать попытку спасброска Стойкости (DC 5 + полученный урон). Если спасбросок успешен, лорд пещер немедленно превращается в камень, как будто подвергнувшись заклинанию *плоть в камень*, прежде чем его заберет смерть. (Эта способность также сработает, если неостановленное кровотечение приведет лорда пещер к -10 очков жизни или ниже. DC для спасброска Стойкости в этом случае - 6). Его каменная форма остается на этом месте, словно естественная особенность пещеры. Двадцать четыре часа спустя земля отпускает свою лечебную хватку, и лорд пещер вновь возвращается в плоть. Он пробуждается с 1 очком жизни и без подготовленных заклинаний или пунктов силы. Любой существенный урон, нанесенный его каменной форме (типа отбивания головы или разрушения тела), убивает лорда пещер.

Глубинный прорицатель (Deep Diviner)

Глубинные прорицатели знают секреты земли и всего, что она скрывает. Глубинный прорицатель знает камни, структуры, провалы, горячие точки и минеральные типы Подземья, и они знают его. Он использует свою рожденную землей силу для нахождения потоков энергии, особенно земных узлов, в которых он может подзаряжать и увеличивать свою тайную мощь. Некоторые глубинные прорицатели могут даже вызывать стихийных духов земли, чтобы те служили им.

Все глубинные прорицатели квалифицированы в некоторой форме колдовства - без этой способности знание узлов и другие секретные заклинания, которые нашептывают камни, были бы для них бесполезны. Таким образом, волшебники, колдуны, клерики и друиды чаще всего принимают мантию глубинного прорицателя.

Группы глубинных прорицателей часто можно встретить работающими совместно для защиты или обихода особенно интересных (или богатых узлами) областей Подземья. В других случаях, отдельный глубинный прорицатель может бродить в одиночку в поисках совершенного земного узла, дабы настроить его на себя. Одинокие глубинные прорицатели эгоистичны, хотя они и не обязательно злы. Глубинные прорицатели редко счастливы в группах, путешествующих преимущественно на поверхности земли, хотя некоторые земные узлы около верхнего мира простираются достаточно высоко, чтобы позволить случайной земной общине то, что столь необходимо душе глубинного прорицателя.

Hit Die: d4

ТРЕБОВАНИЯ

Чтобы квалифицироваться, чтобы стать глубинным прорицателем, персонаж должен выполнять все следующие критерии.

Навыки: Знание (Подземье местное) 8 разрядов, Выживание 2 разряда.

Умение: Фокус Заклинания (Предсказание).

Заклинания: Способность читать тайные заклинания 2-го уровня.

ТАБЛИЦА 3-3: ГЛУБИННЫЙ ПРОРИЦАТЕЛЬ

Уровень класса	Базовый бонус атаки	Спасбросок к Стойкости	Спасбросок к Рефлексам	Спасбросок к Воле	Специально	Заклинания в день
1-й	+0	+0	+0	+2	Нахождение узла, колдовство узла	+1 уровень существующего колдовского класса
2-й	+1	+0	+0	+3	<i>Говорить с камнем</i>	+1 уровень существующего колдовского класса
3-й	+1	+1	+1	+3	Запас узла	+1 уровень существующего колдовского класса
4-й	+2	+1	+1	+4	-	+1 уровень существующего колдовского класса
5-й	+2	+1	+1	+4	<i>Вызов земного элемента</i>	+1 уровень существующего колдовского класса
6-й	+3	+2	+2	+5	Заряд узла	-
7-й	+3	+2	+2	+5	-	+1 уровень существующего колдовского класса
8-й	+4	+2	+2	+6	Заклинание метазула	+1 уровень существующего колдовского класса
9-й	+4	+3	+3	+6	<i>Стена камня</i>	+1 уровень существующего колдовского класса
10-й	+5	+3	+3	+7	Мантия земли	+1 уровень существующего колдовского класса

НАВЫКИ КЛАССА

Навыки класса глубинного прорицателя (и ключевая способность для каждого навыка) - Подъем (Сила), Концентрация (Телосложение), Ремесло (любое) (Интеллект), Знание (все навыки, взятые индивидуально) (Интеллект), Профессия (Мудрость), Плавание (Сила), Колдовство (Интеллект) и Выживание (Мудрость). См. Главу 4: Навыки в "Руководстве Игрока" для описаний навыков.

Пункты навыка на каждом уровне: 2 + модификатор Интеллекта.

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА

Все следующее - особенности класса престиж-класса глубинного прорицателя.

Мастерство оружия и доспехов: Глубинные прорицатели не получают никакого мастерства с каким-либо оружием или доспехами.

Заклинания в день: На каждом уровне глубинного прорицателя, кроме 6-го, персонаж получает новые заклинания в день (и известные заклинания, если применимы), как будто он также получил уровень в колдовском классе, к которому он принадлежала перед добавлением уровня престиж-класса. Он не получает, однако, никакой другой выгоды, которую получил бы персонаж того класса (улучшенный шанс изгнания или упрека нежити, метамагическое умение или умение создания предмета и т.п.). Если персонаж имел более одного колдовского класса перед тем, как стать глубинным прорицателем, игрок должен решить, к которому классу добавлять каждый уровень глубинного прорицателя с целью определения заклинаний в день, известных заклинаний и полного уровня заклинателя.

Нахождение узла (Su): На 1-м уровне глубинный прорицатель получает способность ощущать направление на ближайший земной узел и его силу независимо от расстояния (см. Магию узла в Главе 4). Для нахождения узла он должен медитировать в течение 10 минут. Она может использовать эту способность один раз в день на уровень глубинного прорицателя, так что глубинный прорицатель 3-го уровня может делать три попытки найти ближайший земной узел каждый день.

Способность глубинного прорицателя чувствовать земные узлы блокируется даже тонким листом свинца и определенными редкими рудами в земле на выбор ДМа.

Колдовство узла: На 1-м уровне глубинный прорицатель получает Колдовство Узла в качестве бонусного умения (см. Главу 2: Регионы и умения).

Говорить с камнем (Sp): Когда глубинный прорицатель достигает 2-го уровня, его присутствие может предоставлять ближайшим скалам и земле мимолетное понимание. Эта способность может использоваться раз в день, и чувствительность продолжается в течение 1 минуты на уровень заклинателя глубинного прорицателя. В течение этого периода персонаж может постигать и общаться с камнем и землей, включая обычно неживые скалы, обработанный камень и грязь. Он может задавать вопросы и получать ответы от гальки, от секции туннельной стены или от груды свободной земли. Камень обычно не имеет чувства окружающей среды, но присутствие глубинного прорицателя позволяет ему вспомнить некую очень ограниченную информацию. Как и с заклинанием *говорящий камень*, говорящий камень может сообщить, кто или что коснулось его, и дать полное описание того, что прикрито им или скрыто позади или под ним.

Запас узла: На 3-м уровне глубинный прорицатель получает Запас Узла в качестве бонусного умения (см. Главу 2: Регионы и умения).

Вызов земного элемента (Sp): Раз в день на 5-м уровне и выше глубинный прорицатель может вызывать Большого земного элемента, как заклинанием *вызов монстра VI* (уровень заклинателя 12-й).

Заряд узла (Su): На 6-м уровне глубинный прорицатель может проявлять силу земного узла даже на расстоянии. Если он проведет по крайней мере 4 часа в земном узле, он может оставлять свою связь с ним неповрежденной. В любое время в течение последующих десяти дней, пока он находится за пределами управляемого земного узла, он может активизировать эту связь в течение 1 минуты, как свободное действие. Связавшись с узлом, глубинный прорицатель может использовать все предоставленные им способности, как будто он находится в его пределах. Используя эту способность, глубинный прорицатель должен вернуться в земной узел и проводить по крайней мере 4 часа в пределах его границ (см. Магию узла в Главе 4: Магия и заклинания), прежде чем он сможет вновь отдаленно проявлять его силу.

Заклинание метаузла: На 8-м уровне глубинный прорицатель получает Заклинание Метаузла в качестве бонусного умения (см. Главу 2: Регионы и умения).

Стена камня (Sp): После достижения 9-го уровня глубинный прорицатель получает способность использовать стену камня (уровень заклинателя 16-й) раз в день.

Мантия земли (Su): На 10-м уровне глубинный прорицатель может стать *великим земным элементом* (см. "Руководство Монстров") раз в день до 10 минут. Эта способность функционирует подобно заклинанию *полиморф*, за исключением того, что глубинный прорицатель получает все экстраординарные и сверхъестественные способности элемента. Он также получает доступ ко всем умениям элемента, пока остается в этой форме. Смена формы - стандартное действие, не вызывающее атаку возможности.

Судья дроу (Drow Judicator)

Смертный, наполненный извергской жестокостью, судья дроу - грязнейший рыцарь. Этот безобразный воин погружен в божественную энергию Селветарма, Паука-Который-Ждет, самозваного Чемпиона Лолс. Консорта демонов и демонических арахнидов, судью дроу ненавидят и боятся все, особенно другие мужчины-дроу, ревнующие к высотам силы, которых достиг.

Судьи дроу должны сделать безобразный залог Селветарму и затем выжить в обрядах вступления для принятия престиж-класса. Требуется по крайней мере небольшое обучение колдовству, но лишь самые жесткие и подлейшие колдуны и волшебники смогут пережить требования для вступления. Клерики также часто пытаются принять мантию судьи дроу, как и бойцы, рейнджеры и жулики, взявшие уровни в колдовских классах.

Как правило, NPC-судья дроу служит занимающему высокое место клерику Лолс, хотя его раздражает то, что не он является единственной властью. Судьи дроу и убийцы обычно заполняют ряды подобранной команды убийц высокой жрицы.

Hit Die: d8

ТРЕБОВАНИЯ

Чтобы стать судьей дроу, персонаж должен выполнять все следующие критерии.

Раса: Дроу

Мировоззрение: Любое злое

Базовый бонус атаки: +5

Навыки: Запугивание 4 разряда, Знание (религия) 4 разряда.

Умения: Боевые рефлексy, Мясо Лолс (см. Главу 3).

Колдовство: Способность читать тайные или божественные заклинания 1-го уровня.

Специально: Кандидат должен пережить обряды вступления, проводимые клериками Селветарма или Лолс.

ТАБЛИЦА 3-4: СУДЬЯ ДРОУ

Уровень класса	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок к Рефлексам	Спасбросок Воли	Специально	Заклинания в день
1-й	+1	+2	+0	+0	Военный удар 1/день	-
2-й	+2	+3	+0	+0	Командование пауками, благословение Селветарма	
3-й	+3	+3	+1	+1	-	+1 уровень существующего колдовского класса
4-й	+4	+4	+1	+1	Гнев Селветарма 1/день	-
5-й	+5	+4	+1	+1	Служитель-паук	-
6-й	+6	+5	+2	+2	-	+1 уровень существующего колдовского класса
7-й	+7	+5	+2	+2	Гнев Селветарма 2/день	-
8-й	+8	+5	+2	+2	Паучья грация	-
9-й	+9	+6	+3	+3	-	+1 уровень существующего колдовского класса
10-й	+10	+7	+3	+3	Суд, гнев Селветарма 3/день	-

НАВЫКИ КЛАССА

Навыки класса судьи дроу (и ключевая способность для каждого навыка) - Концентрация (Телосложение), Ремесло (любое) (Интеллект), Дипломатия (Харизма), Приручение Животного (Харизма), Излечение (Мудрость), Запугивание (Харизма), Знание (тайны) (Интеллект), Знание (религия) (Интеллект), Профессия (Мудрость), Поездка (Ловкость), Колдовство (Интеллект) и Выживание (Мудрость). См. Главу 4: Навыки в "Руководстве Игрока" для описаний навыков.

Пункты навыка на каждом уровне: 2 + модификатор Интеллекта.

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА

Все следующее - особенности престиж-класса судьи дроу.

Мастерство оружия и доспехов: Судьи дроу опытные со всеми простым и военным оружием, со всеми типами доспехов и со всеми типами щитов, кроме башенных.

Заклинания в день: На каждом третьем уровне судьи дроу 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 (для мужчин-дроу это обычно тайный колдовской класс, хотя и мужчины - клерики Селветарма иногда становятся судьями дроу). Он не получает, однако, никакой другой выгоды, которую получил бы персонаж того класса (недоказанный шанс изгнания или упрека нежити, метамагическое умение или умение создания

предмета и т.п.). Если персонаж имел более одного колдовского класса перед тем, как стать судьей дроу, игрок должен решить, к которому класс добавлять каждый уровень судьи дроу с целью определения заклинаний в день, известных заклинаний и полного уровня заклинателя.

Военный удар (Su): Война - высшее выражение силы Селветарма, так что ее уроки - первое, чему учится судья дроу. Начиная с 1-го уровня, он может делать попытку военного удара одной нормальной рукопашной атакой. Если он попадает в цель, то наносит 2d6 пунктов урона Телосложению в дополнение к своему обычному урону. Цель может делать попытку спасброска Стойкости (DC 10 + уровень судьи дроу + модификатор Харизмы судьи дроу), чтобы ополовинить урон Телосложению. Эта способность употребляема раз в день.

Командование пауками (Su): В качестве особого распределения от Лолс Селветарм может предоставлять своим судьям способность командовать пауками. Когда судья дроу достигает 2-го уровня, он получает способность воздействовать на пауков таким же образом, как злой клерик может упрекать или командовать нежитью (см. "Руководство Игрока"). Судья дроу может пытаться командовать пауками количество раз в день, равное 3 + его модификатор Харизмы. С точки зрения проверок изгнания и урона изгнания он считается клериком уровня, равного его уровню судьи дроу.

Благословение Селветарма (Ex): На 2-м уровне и выше судья дроу получает +3 светский бонус на всех спасброски.

Гнев Селветарма (Su): Начиная с 4-го уровня, судья дроу может пытаться наносить дополнительный урон одной нормальной рукопашной атакой. При успешной атаке он наносит 1 дополнительный пункт урона на уровень судьи дроу. Например, судья дроу 8-го уровня, вооруженный длинным мечом, наносит 1d8+8 пунктов урона, плюс любые

Служитель-паук

На 5-м уровне или выше судья дроу может призывать паукоподобного монстра, чтобы тот служил ему. Он может пожелать вызвать 8HD Большого извергского чудовищного паука, извергского паука-мечника, мирлочара или фазового паука. (См. "Руководство Монстров" или "Монстры Фаэруна" для статистики этих существ). Он может использовать этого служителя-паука в качестве стража или верхового животного, по своему усмотрению. Служитель-паук получает HD и специальные способности, основанные на уровне классов судьи дроу, как показано в Таблице 3-5.

Судья дроу может иметь лишь одного служителя-паука одновременно. Если его служитель умирает, он может призвать другого по истечении 24 часов. Новый служитель-паук имеет все накопленные способности, соответствующие текущему уровню персонажа судьи дроу.

ТАБЛИЦА 3-5: СЛУЖИТЕЛИ-ПАУКИ

Уровень судьи дроу	Бонус HD	Регулировка естественного доспеха	Регулировка Силы	Регулировка Интеллекта	Специально
5-й	+2	+2	+2	-	Улучшенное уклонение, доля спасбросков, доля заклинаний
6-й-7-й	+4	+4	+2	+2	Говорить с судьей дроу
8-й-9-й	+6	+6	+4	+4	Кровная связь
10-й	+8	+8	+6	+6	Сопrotивление заклинаниям

Уровень судьи дроу: Уровень персонажа в престиж-классе судьи дроу.

Бонус HD: Это - дополнительный Hit Dice, соответствующий типу существа (паразита для Большого чудовищного паука или паука-мечника, аутсайдера для мирлочара или магической твари для фазового паука). Каждый бонусный Hit Die получает модификатор Телосложения и улучшает базовую атаку существа и базовые бонусы спасбросков, как и нормальный.

Регулировка естественного доспеха: Число, отмеченное здесь - улучшение существующего бонуса естественного доспеха служителя. Он представляет собой сверхъестественную крепость служителя судьи дроу.

Регулировка Силы: Добавьте это число к показателю Силы служителя.

Регулировка Интеллекта: Добавьте это число к показателю Интеллекта служителя.

Улучшенное уклонение (Ex): Будучи подвергнут атаке, обычно позволяющей спасбросок Рефлексов для половины урона, служитель не получает урона вообще, если сделает успешный спасбросок, и половину урона, даже если спасбросок провален.

Доля спасбросков: Для каждого из своих спасбросков служитель использует свой собственный базовый бонус спасброска или таковой судьи дроу - смотря что выше. Служитель применяет к спасброскам свои собственные модификаторы способностей и не разделяет любых других бонусов спасбросков, которые может иметь судья дроу (например, от магических изделий или умений).

Доля заклинаний (Ex): По выбору судьи дроу, он может любым заклинанием (но не подобной заклинанию способностью), которую он накладывает на себя, также затрагивать своего служителя-паука. Чтобы получить эффект, служитель-паук во время наложения должен находиться в пределах 5 футов от него. Если заклинание или эффект имеют продолжительность помимо мгновенной, они прекращают воздействовать на служителя-паука, если он удалится более чем на 5 футов, и не будут затрагивать существо снова, даже если оно вернется к судье дроу до истечения продолжительности. Помимо этого, судья дроу может наложить заклинание с целью "на себя" на своего служителя-паука (как заклинание с дальностью касания) вместо себя. Судья дроу и его служитель могут разделять заклинания, даже если эти заклинания обычно не затрагивают существ типа служителя.

Говорить с судьей дроу: Судья дроу и его служитель могут связываться устно, как будто используя общий язык. Другие существа не понимают связь без магической помощи.

Кровная связь: Служитель-паук получает +2 бонус на всех броски атаки, проверки и спасброски, если является свидетелем того, как судье дроу угрожают или вредят. Этот бонус продолжается, пока угроза непосредственна и очевидна.

Сопrotивление заклинаниям: Сопrotивление заклинаниям служителя-паука равняется уровню класса судьи дроу + 15. Чтобы затронуть служителя заклинанием, заклинатель должен получить результат по проверке уровня заклинателя (1d20 + уровень заклинателя), равный или превышающий сопротивление заклинаниям служителя.

дополнительные бонусы (за высокую Силу, магические эффекты и т.п.), который обычно применимы. Эта способность употребима раз в день на 4-м уровне, дважды в день на 7-м уровне и трижды в день на 10-м уровне.

Служитель-паук: На 5-м уровне судья дроу может призывать служителя-паука. См. врезку Служитель-паук для деталей.

Паучья грация (Sp): На 8-м уровне судья дроу получает способность принимать способности паука до 10 минут раз в день. Пока эта способность активна, персонаж может подниматься по поверхностям, как будто находясь под воздействием заклинания *подъем паука*, и он получает +4 бонус понимания на проверки Бесшумного Движения и Скрытности. Он также получает атаку укусом, наносящую 1d4 пунктов урона и ядовитую. Укус - вторичное естественное оружие, которое может использоваться однажды в раунд с самым высоким базовым бонусом атаки судьи дроу, со стандартным -5 штрафом для вторичной атаки. DC спасброска Стойкости для яда - 18 + модификатор Телосложения судьи дроу, и он наносит 1d6 пунктов урона Силе в качестве начального и вторичного урона.

Суд (Su): На 10-м уровне судья дроу получает способность судить всех существ в пределах 100 футов от себя, которых он может видеть. Те, кого он выберет, немедленно становятся целью эффекта *жуткого увядания* (уровень заклинателя 18-й; DC спасброска 18 + модификатор Мудрости судьи дроу). Судья дроу может базировать свое решение на любых параметрах, на которых пожелает. Эта способность употребима раз в день как стандартное действие.

Укротитель тела иллитидов (Illithid Body Tamer)

Илликиды Кредо Укротителя полагают, что военная мощь - самый важный фактор в будущем владычестве их расы во Вселенной. Эти так называемые укротители тела стремятся налагать свою волю в Подземье прежде всего через военную силу, отказываясь от дипломатии, уловок и союзов. Укротители тела настолько верят в важность физической силы, что обучаются как воины, а не как менталисты.

Укротители тела иллитидов жертвуют некоторыми способностями в псионических искусствах ради продвижения своих физических способностей. Однако, они полагают, что приобретение материальных военных способностей более чем стоит этой цены.

Сторонники Кредо Укротителя поддерживают различные военные помещения в больших городах иллитидов Подземья. В таких санктумах они обсуждают философию войны, изобретают новую тактику в бесконечных военных играх и пылко тренируют свое искусство. Каждое из таких помещений Укротителей содержит маленькую арену, где укротители тела практикуют свое искусство на рабах.

Часто группы укротителей тела иллитидов организуют защитные команды, чтобы отогнать охотничьи партии гитцерай или гитианки, внезапно появляющиеся с намерением убивать пожирателей разума. Эти бывшие расы рабов продолжают лелеять бессмертное недовольство иллитидами, и укротители тела намереваются быть готовыми защититься.

Hit Die: d10

ТРЕБОВАНИЯ

Чтобы квалифицироваться, чтобы стать укротителем тела иллитидов, персонаж должен выполнять все следующие критерии.

Раса: Иллитид, иллитидоподобный или существо с шаблоном полуиллитида.

Базовый бонус атаки: +6.

Умения: Великая Стойкость, Силовая Атака, Фокус Оружия (щупальце).

ТАБЛИЦА 3-6: УКРОТИТЕЛЬ ТЕЛА ИЛЛИТИДОВ

Уровень класса	Базовый бонус атаки	Спасбросок к Стойкости	Спасбросок к Рефлексам	Спасбросок Воли	Специально
1-й	+1	+2	+2	+0	Кодекс ментального воздержания, сила оружия
2-й	+2	+3	+3	+0	-
3-й	+3	+3	+3	+1	Щупальце фатума
4-й	+4	+4	+4	+1	Улучшенная подсечка
5-й	+5	+4	+4	+1	Улучшенное разоружение
6-й	+6	+5	+5	+2	Досягаемость щупальца
7-й	+7	+5	+5	+2	Вихревое щупальце
8-й	+8	+6	+6	+2	Щупальце судьбы
9-й	+9	+6	+6	+3	-
10-й	+10	+7	+7	+3	Смертельный вихрь

НАВЫКИ КЛАССА

Навыки класса укротителя тела иллитидов (и ключевая способность для каждого навыка) - Подъем (Сила), Ремесло (любое) (Интеллект), Искусство Побега (Ловкость), Приручение Животного (Харизма), Прыжок (Сила), Знание (история) (Интеллект), Слушание (Мудрость), Поездка (Ловкость), Обнаружение (Мудрость) и Кувырок (Ловкость). См. Главу 4: Навыки в "Руководстве Игрока" для описаний навыков.

Пункты навыка на каждом уровне: 2 + модификатор Интеллекта.

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА

Все следующее - особенности престиж-класса укротителя тела иллитидов.

Мастерство оружия и доспехов: Укротители тела иллитидов опытни со всем простым и военным оружием, со всеми типами доспехов и со всеми типами щитов, кроме башенных.

Кодекс ментального воздержания (Ех): Как некоторые гуманоидные культуры полагают, что безбрачие увеличивает их духовную силу, так и укротители тела иллитидов полагают, что уверенность в псионике ослабляет их с трудом завоеванные физические способности.

Воздерживающийся укротитель тела иллитидов получает 10 временных очков жизни, плюс 4 временных очка жизни на уровень укротителя тела иллитидов.

Если эти очки жизни потеряны от урона, укротитель тела возвращает их за 8 часов отдыха. Он также получает +2 бонус понимания на всех броски рукопашного урона для атак оружием и щупальцами. Чтобы считаться воздерживающимся, укротитель тела не должен использовать никакие из своих псионических способностей (включая *взрыв разума*, *зачарование монстра*, *обнаружение мысли*, *левитацию*, *смену плана* и *предложение*) в пределах последних 24 часов. Если он использует любую из этих способностей, то не имеет доступа к любой из своих обычных выгод воздержания в течение 24 часов после своего последнего использования такой способности.

Укротитель тела иллитидов не посвящен своему кодексу по-рабски. Если использование *смены плана* или *взрыва разума* явно в его интересах - он сделает это, предпочитая потерять доступ к выгодам от воздержания, а не свою жизнь.

Сила оружия (Ех): При проведении полной атаки и с изготовленным оружием, и со своими щупальцами, укротитель тела иллитидов может определять или щупальца, или оружие в качестве первичной атаки. Если оружие - его первичная атака, он ударяет оружием со своим самым высоким базовым бонусом атаки (делая несколько атак, если его базовый бонус атаки достаточно высок), но -2 штраф применяется к каждой атаке щупальцем, сделанной в этом раунде. Если его первичная атака - щупальца, они ударяют с его самым высоким базовым бонусом атаки, но он может ударить всего один раз с изготовленным оружием, и к этой атаке применяется -2 штраф.

Укротитель тела, использующий и оружие, и щупальца, все равно может извлекать мозг противников своими щупальцами как обычно, неважно - являются ли щупальца его первичной атакой или нет. Однако, обычно он просто отказывается от мозгов и переходит к следующему противнику. Еда может подождать.

Щупальце фатума (Ех): Когда укротитель тела иллитидов достигает 3-го уровня, его базовый урон щупальцем увеличивается с 1d4 до 1d6.

Улучшенная подсечка: На 4-м уровне укротитель тела иллитидов получает Улучшенную Подсечку как бонусное умение.

Улучшенное разоружение (Ех): На 5-м уровне укротитель тела иллитидов получает использование умения Улучшенное Разоружение при использовании своих щупалец для исполнения действия разоружения. Требуется выполнять нормальные предпосылки для умения, чтобы использовать его таким образом. Щупальца укротителя тела с целью попыток разоружения считаются одноручным оружием.

Достигаемость щупальца (Ех): Когда укротитель тела иллитидов достигает 6-го уровня, его достигаемость со щупальцами увеличивается на 5 футов. Это складывается с дополнительной достигаемостью, обеспеченной *продлением щупальца* (см. Главу 5: Оснащение и магические изделия), если таковое используется.

Вихревое щупальце (Ех): На 7-м уровне укротитель тела иллитидов получает использование умения Вихревая Атака при использовании его щупалец для исполнения такой атаки. Требуется выполнять нормальные предпосылки для умения, чтобы использовать его таким образом. Из-за своих нескольких щупалец и способности достигаемости щупальца он может делать одну атаку против каждого из существ в области, которой он угрожает, а не против каждого существа в пределах 5 футов.

Щупальце судьбы (Ех): Когда укротитель тела иллитидов достигает 8-го уровня, его базовый урон щупальцем увеличивается с 1d6 до 1d8.

Смертельный вихрь (Su): На 10-м уровне укротитель тела иллитидов раз в день псионически возбуждает свою способность вихревого щупальца смертельным импульсом. Когда он использует эту способность в комбинации с атакой вихревого щупальца, каждое пораженное существо должно сделать успешный спасбросок Стойкости (DC 17 + модификатор Телосложения укротителя тела иллитидов) или умереть, как будто приведенное к -10 очков жизни. Конструкции и нежить иммунны к этому эффекту.

Имаскарский мститель (Imaskari Vengeance Taker)

Тайное общество, посвященное исправлению неправильного, имаскарские мстители обучаются скрытыми владыками в обрядах и ритуалах мести. Члены Ложы Карающих Владык, как называется это общество, используют тайные заклинания, скрытность и концепцию "просто возмездие" для уничтожения тех, кто согрешил против их общества и тех, кого оно защищает. Для мстителя паладин, уничтожающий логово гримлоков, находящееся под защитой Ложы Карающих Владык, заслуживает мести в той же мере, что и дроу, убивший члена самого общества.

Колдуны, волшебники и склонные к тайной магии жулики и монахи - самые вероятные персонажи, которые могут стать имаскарскими мстителями, хотя важен не столько класс, сколько побуждение. Для этого класса подходит любой, чьи личные поиски мести стали по природе своей одержимыми и эпичными. Ложь Карающих Владык нанимает рекрутов со всего Верхнего Подземья и даже с поверхности, хотя ее вербовщики выбираются туда лишь ночью.

Имаскарский мститель счастлив работать в одиночку, проследившая свою добычу по туннелям и пещерам Подземья и даже в поверхностный мир, если это потребуется. Он обычно готов работать и с большой группой, пока ее члены помогают его делу по своим собственным соображениям правосудия.

Hit Die: d6

ТРЕБОВАНИЯ

Чтобы стать имаскарским мстителем, персонаж должен выполнять следующие критерии.

Мировоззрение: Любое законное

Навыки: Скрытность 4 разряда, Бесшумное Движение 5 разрядов, Выживание 2 разряда.

Умения: Проследивание.

Заклинания: Способность читать тайные заклинания 3-го уровня.

Специально: Кандидат должен был убить существо или врага чисто из мести. Он также должен поклясться повиноваться Кодексу имаскарского мстителя (см. врезку).

ТАБЛИЦА 3-7: ИМАСКАРСКИЙ МСТИТЕЛЬ

Уровень класса	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок к Рефлексам	Спасбросок к Воле	Специально	Заклинания в день
1-й	+0	+0	+2	+2	Цель мести	-
2-й	+1	+0	+3	+3	Использование яда	+1 уровень существующего тайного колдовского класса
3-й	+2	+1	+3	+3	Атака крадучись +1d6	-
4-й	+3	+1	+4	+4	<i>Далекое чувство</i>	+1 уровень существующего тайного колдовского класса
5-й	+3	+1	+4	+4	Атака крадучись +2d6	-
6-й	+4	+2	+5	+5	<i>Искатель</i>	+1 уровень существующего тайного колдовского класса
7-й	+5	+2	+5	+5	Атака крадучись +3d6	-
8-й	+6	+2	+6	+6	<i>Наблюдение за целью</i>	+1 уровень существующего тайного колдовского класса
9-й	+6	+3	+6	+6	Атака крадучись +4d6	-
10-й	+7	+3	+7	+7	Смертельная атака	+1 уровень существующего тайного колдовского класса

НАВЫКИ КЛАССА

Навыки класса мстителя (и ключевая способность для каждого навыка) - Баланс (Ловкость), Блеф (Харизма), Подъем (Сила), Концентрация (Телосложение), Ремесло (любое) (Интеллект), Искусство Побег (Ловкость), Сбор Информации (Харизма), Скрытность (Ловкость), Прыжок (Сила), Знание (тайны) (Интеллект), Слушание (Мудрость), Бесшумное Движение (Ловкость), Открывание Замка (Ловкость), Профессия (Мудрость), Поиск (Интеллект), Ловкость Рук (Ловкость), Колдовство (Интеллект), Обнаружение (Мудрость), Выживание (Мудрость), Плавание (Сила), Кувырок (Ловкость) и Использование Веревки (Ловкость). См. Главу 4: Навыки в "Руководстве Игрока" для описаний навыков.

Пункты навыка на каждом уровне: 4 + модификатор Интеллекта.

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА

Все следующее - особенности престиж-класса имаскарского мстителя.

Мастерство оружия и доспехов: Имаскарские мстители не получают никакого мастерства с каким-либо оружием или доспехами.

Заклинания в день: На каждом четном уровне имаскарского мстителя персонаж получает новые заклинания в день (и известные заклинания, если применимы), как будто он также получил уровень в тайном колдовском классе, к которому он принадлежал перед добавлением уровня престиж-класса. Он не получает, однако, никакой другой выгоды, которую получил бы персонаж того класса (улучшенный шанс изгнания или упрека нежити, метамагическое умение или умение создания предмета и т.п.). Если персонаж имел более одного тайного колдовского класса, прежде чем стать имаскарским мстителем, игрок должен решить, к которому классу добавлять каждый уровень имаскарского мстителя с целью определения заклинаний в день, известных заклинаний и полного уровня заклинателя.

Цель мести (Ех): Начиная с 1-го уровня, имаскарский мститель может выбирать определенное существо в качестве цели своей мести. Его расчетливое изучение этого противника предоставляет ему +2 бонус на проверки Блефа, Слушания, Чувства Мотива, Обнаружения и Выживания, сделанные против этого существа. Аналогично, он получает +2 бонус на броски урона оружия против своего противника. Каждый раз, когда имаскарский мститель получает новый уровень в престиж-классе, его бонусы против его цели мести увеличиваются +1.

Для определения цели мести имаскарский мститель должен провести один полный день в исполнении особых обрядов. Он должен либо знать имя своего противника, либо хотя бы раз встречаться с ним. Имаскарский мститель может иметь лишь одну цель мести одновременно. Он может определять новую цель после успешного убийства своей предыдущей цели или проведения три полных дня в исполнении необходимых ритуалов.

Имаскарский мститель, имеющий уровни в классе рейнджера, может добавлять половину бонуса, отмеченного выше (округляя вниз), к своему бонусу одобренного врага при нападении или использовании обозначенных навыков против цели мести, также являющейся одним из его одобренных врагов.

Использование яда: На 2-м уровне имаскарский мститель учится эффективно использовать яд. Он никогда не рискует случайно отравиться при применении яда ко клинку.

Атака крадучись (Ех): На 3-м уровне имаскарский мститель изучает искусство атаки крадучись. Если он может поймать противника, когда тот неспособен эффективно защититься от его атаки, он может ударить в жизненно важное место, нанося дополнительный урон. В основном, атаки мстителя наносят дополнительный урон каждый раз, когда цель потеряла бы свой бонус Ловкости к АС (неважно, имеет цель фактически бонус Ловкости или нет) или когда мститель замыкает свою цель. Этот дополнительный урон - 1d6 на 3-м уровне и увеличивается до 2d6 на 5-м уровне, 3d6 на 7-м уровне и 4d6 на 9-м уровне. Если мститель выигрывает критическое попадание при атаке крадучись, этот дополнительный урон не умножается.

Дальнобойные атаки могут считаться атаками крадучись, только если цель находится в пределах 30 футов. Имаскарский мститель не может ударить со смертельной точностью сверх этой дальности.

Гирькой (блэк джек) или невооруженным ударом имаскарский мститель может делать атаку крадучись, наносящую не смертельный урон вместо смертельного. Он не может использовать оружие, наносящее смертельный урон, для нанесения не смертельного урона при атаке крадучись, даже с обычным -4 штрафом, потому что ему приходится оптимально использовать свое оружие для исполнения атаки крадучись.

Имаскарский мститель может атаковать исподтишка только живущие существа с различной анатомией - нежить, конструкции, илы, растения и бестелесные существа испытывают недостаток жизненных областей для атаки. Любое существо, иммунное ко критическим попаданиям, неуязвимо к атакам крадучись. Мститель должен быть способен видеть цель достаточно хорошо, чтобы выбрать жизненно важное место, и должен быть способен достичь такого места. Мститель не может атаковать исподтишка, нанося удар по существу с укрывательством или нанося удар по членам существа, самые важные части которого находятся за пределами досягаемости.

Если имаскарский мститель имеет право на урон атакой крадучись из другого источника (типа уроней жулика), урон складывается.

Далекое чувство (Sp): После достижения 4-го уровня имаскарский мститель получает способность использовать *яснослышание/ясновидение* (уровень заклинателя равен половине уровня персонажа имаскарского мстителя) для получения информации о своей цели мести. Эта способность употребляема раз в день.

Искатель (Sp): Начиная с 6-го уровня, имаскарский мститель может использовать *предсказание* (уровень заклинателя равен половине уровня персонажа имаскарского мстителя) для того, чтобы задавать вопросы, связанные с его целью мести. Эта способность употребляема раз в день.

Наблюдение за целью (Sp): Когда имаскарский мститель достигает 8-го уровня, он может пытаться смотреть на свою цель мести издали. Этот эффект функционирует подобно заклинанию *наблюдение* (уровень заклинателя равен половине уровня персонажа имаскарского мстителя), за исключением того, что мститель не нуждается в отражающей поверхности, и к спасброску Воли применяется - 5 штраф за знание цели, даже если мститель не так хорошо ознакомлен с целью. Эта способность употребляема раз в неделю.

Смертельная атака (Ex): Если имаскарский мститель изучает свою цель мести в течение 3 раундов и затем успешно наносит урон этому индивидууму атакой крадучись с рукопашным оружием, цель должна сделать успешный спасбросок Стойкости (DC 10 + уровень имаскарского мстителя + модификатор Интеллекта имаскарского мстителя) или умереть. Успех означает, что атака считается нормальной атакой крадучись. При изучении жертвы мститель может предпринимать другие действия, пока его внимания остается сосредоточенным на цели и цель не обнаруживает мстителя или не распознает в нем врага. Как только мститель закончил 3 раунда изучения, он должен сделать смертельную атаку в пределах следующих 3 раундов. Если смертельная атака предпринята и терпит неудачу или если мститель не начинает атаку в пределах 3 раундов после завершения изучения, требуется еще 3 раунда изучения, прежде чем он сможет сделать попытку другой смертельной атаки. Мститель не может предпочесть парализовать свою жертву смертельной атакой.

Мститель с уровнями в престиж-классе убийцы (см. Главу 2 "Руководства Ведущего") может складывать свои уровни классов убийцы и мстителя с целью вычисления DC спасброска для своей смертельной атаки мстителя.

Кодекс имаскарского мстителя

Имаскарский мститель должен поклясться перед Карающими Владыками (ложка которых расположена в скрытом месте за пределами даже самых секретных земель Глубинного Имаскара) мстить тем, кто заслуживает правосудия, тем, кто совершает преступления против существ, защищенных Карающими Владыками, и тем, кто препятствует мстителям в исполнении их долга. Затем они клянутся повиноваться приказам Карающих Владык во всех вопросах.

Мститель, нарушающий этот кодекс (обычно - отказываясь повиноваться Карающим Владыкам или позволяя тому, кто неправ, избежать мести), теряет свою способность определять цель мести и не может далее прогрессировать в уровнях как имаскарский мститель. Он восстанавливает свою способность цели мести и потенциал продвижения, если искупает свое неповиновение, что может обычно исполняться особыми заданиями, назначенными Карающими Владыками.

Инквизитор Топящей Богини (Inquisitor of the Drowning Goddess)

Морская Мать дает своим детям жизнь и взамен требует стойкую преданность. Те куо-тоа, которые становятся мониторами (монахами), обычно проводят свою жизнь, защищая сообщество от внешних угроз. Однако, некоторые становятся инквизиторами Топящей Богини, занимающимися защитой сообщества от внутренней угрозы.

Хотя большинство инквизиторов Топящей Богини приходит из рядов куо-тоа-монахов, случайный жулик также может ответить на этот призыв. Персонажи колдовских классов становятся инквизиторами редко.

Инквизитор Топящей Богини предан своему божеству и ее церкви. Его обязанность - наложить Волю Морской Матери в сообществе и разыскивать и наказывать любого, кто нарушает указы церкви. Большинство куо-тоа живет в страхе привлечь внимание инквизитора. Присутствие таких персонажей обычно делает сообщество куо-тоа еще более изобилующим устраниением, подозрительностью и обвинениями, чем могло бы быть иначе.

Hit Die: d8

ТРЕБОВАНИЯ

Чтобы квалифицироваться, чтобы стать инквизитором Топящей Богини, персонаж должен выполнять все следующие критерии.

Раса: Куо-тоа

Мировоззрение: Законно-злое или законно-нейтральное.

Навыки: Концентрация 8 разрядов, Знание (религия) 4 разряда.

Умение: Улучшенный невооруженный удар.

Покровитель: Блибдулупл.

ТАБЛИЦА 3-8: ИНКВИЗИТОР ТОПЯЩЕЙ БОГИНИ

Уровень класса	Базовый бонус атаки	Спасбросок к Стойкости	Спасбросок к Рефлексам	Спасбросок к Воли	Специально
1-й	+0	+2	+2	+2	Аура страха, гримаса правосудия +4
2-й	+1	+3	+3	+3	Захватывающая липучка +2
3-й	+2	+3	+3	+3	Преданный разум
4-й	+3	+4	+4	+4	Захватывающая липучка +4, метка изгоя
5-й	+3	+4	+4	+4	Липучка на теле, гримаса правосудия +8

НАВЫКИ КЛАССА

Навыки класса инквизитора Топящей Богини (и ключевая способность для каждого навыка) - Блеф (Харизма), Концентрация (Телосложение), Ремесло (любое) (Интеллект), Дипломатия (Харизма), Сбор Информации (Харизма), Запугивание (Харизма), Знание (тайны) (Интеллект), Знание (религия) (Интеллект), Чувство Мотива (Мудрость), Колдовство (Интеллект) и Обнаружение (Мудрость), см. Главу 4: Навыки в "Руководстве Игрока" для описаний навыков.

Пункты навыка на каждом уровне: 4 + модификатор Интеллекта.

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА

Следующее - особенности класса инквизитора Топящей Богини.

Мастерство оружия и доспехов: Инквизиторы Топящей Богини опытные со стальными плвниками (см. Главу 5: Оснащение и магические изделия). Они не получают никакого мастерства с каким-либо другим оружием или доспехами.

Аура страха (Su): раз в день инквизитор Топящей Богини может проецировать ауру устрашения в радиусе 20 футов как стандартное действие. Этот эффект продолжается 1 раунд на уровень инквизитора. Каждый противник в области должен сделать спасбросок Воли (DC 10 + уровень инквизитора + модификатор Харизмы инквизитора) или получить воздействие как от заклинания *устрашение* (уровень заклинателя равен уровню инквизитора). В каждом раунде, пока существо остается в области воздействия, требуется новый спасбросок.

Захватывающая липучка (Ex): На 2-м уровне инквизитор Топящей Богини узнает, как эффективно использовать свою естественную липучку в невооруженном бою. Он получает +2 бонус по проверкам захватывания, сделанным для начала или поддержки захватывания, и +2 бонус на броски атаки, сделанные для разоружения противника своими голыми руками. Когда он достигает 4-го уровня, каждый из этих бонусов увеличивается до +4.

Инквизитору Топящей Богини требуется один час и специальные материалы, стоящие 20 gr, чтобы покрыть свои члены захватывающей липучкой, которая остается эффективной до 24 часов.

Гримаса правосудия (Ex): На 1-м уровне инквизитор Топящей Богини получает +4 бонус понимания на проверки Чувства Мотива и Запугивания. На 5-м уровне этот бонус увеличивается до +8.

Преданный разум (Ex): По достижении 3-го уровня инквизитор Топящей Богини получает +4 бонус понимания на спасброски против всех заклинаний с описателями зачарования, принуждения или образа.

Липучка на теле (Ex): На 5-м уровне инквизитор Топящей Богини может использовать масло своего тела и другие материалы, чтобы придать своему телу липкость и удерживать любых существ или изделия, касающиеся его. Любой, кто делает неудачную рукопашную атаку против инквизитора, подготовившегося таким образом, должен преуспеть в спасброске Рефлексов (DC 15 + модификатор Телосложения инквизитора), или оружие, используемое при атаке, удерживается инквизитором и выдергивается из хвата своего владельца. Существа, использующие естественное оружие, автоматически схватываются, если застревают.

Инквизитору требуется один час и специальные материалы, стоящие 50 gr, чтобы покрыть свое тело липучкой, но выделения остаются липкими три дня или пока они фактически не поймут что-либо или кого-либо - смотря что произойдет раньше. Успешное улавливание существа или предмета истощает липучку, так что тело инквизитора более не может ловить дальнейших существ или изделия, пока его покрытие не будет обновлено. Отрывание увязшего оружия или члена от инквизитора требует успешной DC 20 проверки Силы. Инквизитор может спрятать естественное масло, чтобы прекратить и удалить липучку в любой момент, когда пожелает.

Главный проводник Подземья (Prime Underdark Guide)

Путешествовать в Подземье опасно, особенно для тех, кто непривычен к его лабиринтообразным проходам. Мудрые путешественники стараются нанять квалифицированного проводника, который не только знает, как преодолеть физические проблемы, но также и сможет помочь им при социальных и культурных препятствиях, с которыми им придется столкнуться.

Барды, рейнджеры и жулики имеют навыки и интересы, хорошо удовлетворяющие этому престиж-классу. Многие персонажи балуются этим классом, но немногие следуют ему достаточно долго, чтобы получить все, что он предлагает. Нет ничего необычного в том, что жулик берет несколько уровней главного проводника Подземья просто для того, чтобы ему и его компаньонам было легче путешествовать по Царствам Внизу.

Главных проводников Подземья обычно можно встретить в компании с партиями авантюристов или в торговых караванах. Своими дипломатическими навыками и знанием окружающей среды они могут заметно увеличить шанс выживания в Подземье и себе, и своим клиентам.

Hit Die: d6

ТРЕБОВАНИЯ

Чтобы квалифицироваться, чтобы стать главным проводником Подземья, персонаж должен выполнять все следующие критерии.

Мировоззрение: Любое незлое

Навыки: Баланс 2 разряда, Подъем 8 разрядов, Дипломатия 5 разрядов, Сбор Информации 5 разрядов, Знание (Подземье местное) 5 разрядов, Выживание 5 разрядов, Использование Вербки 2 разряда.

Умения: Настороженность, Прослеживание.

Специально: Должен знать по крайней мере четыре языка.

ТАБЛИЦА 3-9: ГЛАВНЫЙ ПРОВОДНИК ПОДЗЕМЬЯ

Уровень класса	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок к Рефлексам	Спасбросок к Воли	Специально	Заклинания в день			
						1-й	2-й	3-й	4-й
1-й	+0	+2	+2	+0	Помощь другому рядом, бонусный язык	0	-	-	-
2-й	+1	+3	+3	+0	Помощь группе, чувство опасности +2, Знания Подземья, путешественник Подземья +2	1	-	-	-
3-й	+2	+3	+3	+1	Бонусный язык, предупреждение об опасности +1	1	0	-	-
4-й	+3	+4	+4	+1	Чувство опасности +4				
5-й	+3	+4	+4	+1	Бонусный язык, путешественник Подземья +3	1	1	-	-
6-й	+4	+5	+2	+2	Предупреждение об опасности +2	2	1	0	-
7-й	+5	+5	+2	+2	Бонусный язык, путешественник Подземья +4	2	1	1	-
8-й	+6	+6	+6	+2	Чувство опасности +6	2	2	1	0
9-й	+6	+6	+6	+3	Бонусный язык, путешественник Подземья +5	2	2	1	1
10-й	+7	+7	+7	+3	Предупреждение об опасности +3	2	2	2	1

НАВЫКИ КЛАССА

Навыки класса главного проводника Подземья (и ключевая способность для каждого навыка) - Баланс (Ловкость), Подъем (Сила), Концентрация (Телосложение), Ремесло (любое) (Интеллект), Дипломатия (Харизма), Искусство Побег (Ловкость), Сбор Информации (Харизма), Излечение (Мудрость), Скрытность (Ловкость), Прыжок (Сила), Знание (география) (Интеллект), Знание (местное) (Интеллект), Знание (природа), Знание (Подземье местное) (Интеллект), Слушание (Мудрость), Бесшумное Движение (Ловкость), Чувство Мотива (Мудрость), Говорить на Языке (Интеллект), Колдовство (Интеллект), Обнаружение (Мудрость), Выживание (Мудрость), Кувырок (Ловкость) и Использование Вербки (Ловкость). См. Главу 4: Навыки в "Руководстве Игрока" для описаний навыков.

Пункты навыка на каждом уровне: 4 + модификатор Интеллекта.

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА

Все следующее - особенности престиж-класса главного проводника Подземья.

Мастерство оружия и доспехов: Главные проводники Подземья не получают никакого мастерства с каким-либо оружием или доспехами.

Заклинания: Начиная с 1-го уровня, главный проводник Подземья получает способность читать небольшое количество тайных заклинаний. Чтобы читать заклинание, главный проводник Подземья должен иметь показатель Интеллекта по крайней мере 10 + уровень заклинания, так что персонаж с показателем Интеллекта 10 или ниже не может читать эти заклинания. Бонусные заклинания главного проводника Подземья основаны на Интеллекте, и спасброски против его заклинаний имеют DC 10 + уровень заклинания + модификатор Интеллекта главного проводника Подземья. Когда главный проводник Подземья получает 0 заклинаний в день данного уровня (например, 0 заклинаний 1-го уровня на 1-м уровне), он получает только бонусные заклинания, на которые он имела право для этого уровня заклинаний, основываясь на своем показателе Интеллекта. Главный проводник Подземья без бонусных заклинаний для этого уровня не может читать заклинания этого уровня. Список заклинаний главного проводника Подземья дан ниже.

Главный проводник Подземья готовит и читает заклинания также, как и волшебник. Он держит свои заклинания в книге заклинаний и должен изучать их каждое утро. Он может пополнять свою книгу заклинаний, копируя заклинания у волшебников или у других главных проводников Подземья.

Помощь другому рядом (Ex): Главному проводнику Подземья не обязательно быть смежным с другим существом, чтобы использовать действие помощи другому для определенных целей. Начиная с 1-го уровня, он может помогать другому на расстоянии до 30 футов при проверках Баланса, Подъема, Прыжка, Выживания, Плавания и Использования Вербки, пока его союзник может видеть или слышать его.

Бонусный язык: Так как главный проводник Подземья путешествует среди множества различных рас, он обычно охотно учит другие языки. На 1-м уровне и на каждом нечетном уровне после этого главный проводник Подземья получает один бонусный язык на свой выбор. (Он не может при помощи этой способности выбирать в качестве бонусных секретные языки).

Помощь группе (Ex): Главный проводник Подземья приучен управлять и помогать большим группам народа. Начиная со 2-го уровня, он может помогать одному существу на уровень главного проводника Подземья при проверках Баланса, Подъема, Прыжка, Выживания, Плавания и Использования Вербки всякий раз, когда он использует действие помощи другому. Все существа, которым он помогает таким образом, должны быть в пределах 30 футов от него.

Чувство опасности (Ex): Главный проводник Подземья обладает странной интуицией, предупреждающей его о надвигающейся опасности. На 2-м уровне он получает +2 бонус понимания на спасброски Рефлексов, чтобы избежать

ловушек или естественных опасностей, +2 бонус увертливости к Классу Доспеха против атак, сделанных ловушками или естественными опасностями, и +2 бонус понимания по проверкам Обнаружения, сделанным для обнаружения существ в начале столкновения (см. правила Расстояния столкновения в Главе 3 "Руководства Ведущего"). На 4-м уровне эти бонусы увеличиваются до +4 и на 8-м уровне - до +6.

Знания Подземья: Главный проводник Подземья имеет особенно большой опыт по части сбора знаний. На 2-м уровне он получает способность вспоминать легенды или информацию на различные темы. Эта способность работает подобно бардскому знанию (см. статью о классе бард в "Руководстве Игрока"), за исключением того, что бонус главного проводника Подземья для проверки знаний - его уровень персонажа + его модификатор Интеллекта. Эта способность применяется только к информации, относящейся к Подземью.

Путешественник Подземья (Ex): Главный проводник Подземья знаком с культурой и этикетом многих обществ Подземья. На 2-м уровне он получает +2 бонус на все проверки Дипломатии, Маскировки, Сбора Информации и Чувства Мотива, сделанные против представителей рас Подземья. Этот бонус увеличивается до +3 на 5-м уровне, до +4 на 7-м уровне и до +5 на 9-м уровне.

Предупреждение об опасности (Su): Когда главный проводник Подземья достигает 3-го уровня, его чувство опасности становится настолько острым, что его близлежащие компаньоны становятся столь же чувствительными. Как стандартное действие, главный проводник Подземья может выбирать одного союзника на уровень класса в пределах 30 футов, чтобы разделить с ним свое чувство опасности. Каждый из этих обозначенных союзников получает +1 бонус понимания на спасброски Рефлексов для избежания ловушек или естественных опасностей, +1 бонус увертливости к Классу Доспеха против атак, сделанных ловушками или естественными опасностями, и +1 бонус понимания по проверкам Обнаружения, сделанным для обнаружения существ в начале столкновения (см. правила Расстояния столкновения в Главе 3 "Руководства Ведущего"). Этот бонус увеличивается до +2 на 6-м уровне и до +3 на 10-м уровне. Каждое существо, обозначенное таким образом, сохраняет выгоду, пока не уходит из диапазона или пока главный проводник Подземья не определит другой набор союзников, получающих выгоду.

СПИСОК ЗАКЛИНАНИЙ ГЛАВНОГО ПРОВОДНИКА ПОДЗЕМЬЯ

Главные проводники Подземья выбирают свои заклинания из следующего списка:

1-й уровень: Тревога, изменить себя, создать воду, обнаружение магии, вынести элементы, быстрое отступление, падение пера, прыжок, свет, очистить еду и питье, сопротивление, подъем паука, приклеивание¹.

2-й уровень: Сила быка, нора¹, кошачья грация, блеск орла, темновидение, мудрость совы, проход без следа, защита от энергии, рефлексивная маскировка¹.

3-й уровень: Аморфная форма¹, создать еду и питье, дневной свет, глубокая темнота, теневая маска², предложение.

4-й уровень: Глубокое темновидение¹, дверь измерений, свобода движения, добрая надежда, массовая нора¹, массовое темновидение¹, массовая рефлексивная маскировка¹, посылка.

¹ Новое заклинание, описанное в этой книге.

² Заклинание из "Установки Кампании Забытых Царств".

Кнут Морской Матери (Sea Mother Whip)

Набожные прихожане Блибдулпулп, ищущие более тесного общения с Морской Матерью, часто получают в ответ дополнительные способности. Этим куо-тоа, известным как кнуты Морской Матери, предоставляется и великая честь, и дополнительные обязанности.

Большинство кнутов Морской Матери начинают свою карьеру как клерики или клерики/жулики. Однако, иногда опытный рейнджер, посвященный Блибдулпулп, решает посвятить себя этому престиж-классу для получения большей опоры и уважения в своем сообществе.

Кнуты Морской Матери преданы своему божеству и своей церкви. Их первичная ответственность - вдохновлять последователей Топящей Богини и защищать их от нарушителей или неверующих.

Hit Die: d8

ТРЕБОВАНИЯ

Чтобы квалифицироваться, чтобы стать кнутом Морской Матери, персонаж должен выполнять все следующие критерии.

Раса: Куо-тоа

Мировоззрение: Законно-злое, нейтрально-злое, хаотично-злое или нейтральное

Навык: Знание (религия) 5 разрядов.

Заклинания: Способность читать божественные заклинания 3-го уровня.

Покровитель: Блибдулпулп.

ТАБЛИЦА 3-10: КНУТ МОРСКОЙ МАТЕРИ

Уровень класса	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок к Рефлексов	Спасбросок к Воли	Специально	Заклинания в день
1-й	+0	+2	+0	+2	Престиж-домен Водянистой Смерти	+1 уровень существующего божественного колдовского класса
2-й	+1	+3	+0	+3	Наказать неверующих	+1 уровень существующего божественного колдовского класса
3-й	+2	+3	+1	+3	Независимый заряд молнии	+1 уровень существующего божественного колдовского класса
4-й	+3	+4	+1	+4	Вдохновить преданных	+1 уровень существующего божественного колдовского класса
5-й	+3	+4	+1	+4	Поддержка зарядов молнии	+1 уровень существующего божественного колдовского класса

НАВЫКИ КЛАССА

Навыки класса кнута Морской Матери (и ключевая способность для каждого навыка) - Концентрация (Телосложение), Ремесло (любое) (Интеллект), Дипломатия (Харизма), Излечение (Мудрость), Знание (тайны) (Интеллект), Знание (религия) (Интеллект), Профессия (Мудрость) и Колдовство (Интеллект). См. Главу 4: Навыки в "Руководстве Игрока" для описаний навыков.

Пункты навыка на каждом уровне: 2 + модификатор Интеллекта.

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА

Все следующее - особенности престиж-класса кнут Морской Матери.

Мастерство оружия и доспехов: Кнут Морской Матери опытен с посохом-клешней (см. Главу 5: Оснащение и магические изделия). Они не получают никакого мастерства с каким-либо другим оружием или доспехами.

Заклинания в день: На каждом уровне кнута Морской Матери персонаж получает новые заклинания в день (и известные заклинания, если применимы), как будто он также получил уровень в божественном колдовском классе, к которому он принадлежал перед добавлением уровня престиж-класса. Он не получает, однако, никакой другой выгоды, которую получил бы персонаж того класса (улучшенный шанс изгнания или упрека нежити, метамагическое умение или умение создания предмета и т.п.). Если персонаж имел более одного божественного колдовского класса прежде чем стать кнутом Морской Матери, игрок должен решить, к которому класс добавлять каждый уровень кнута Морской Матери с целью определения заклинаний в день, известных заклинаний и полного уровня заклинателя.

Престиж-домен Водянистой Смерти: На 1-м уровне кнут Морской Матери получает доступ к домену Водянистой Смерти. Если он ранее был клериком, он получает престиж-домен в качестве третьего домена и может готовить доменные заклинания из него так же, как и из двух других доменов. Если кнут Морской Матери ранее был неклерическим божественным заклинателем (например, рейнджером), он получает одну дополнительную ячейку заклинаний на каждом уровне заклинаний, к которым он обычно имеет доступ, но он должен заполнить ее заклинанием домена Водянистой Смерти этого уровня. Независимо от его предшествующих классов, кнут Морской Матери получает предоставленную силу домена Водянистой Смерти (см. Главу 4: Магия и заклинания).

Наказывать неверующих (Sp): На 2-м уровне кнут Морской Матери может проклинать своих врагов. Каждый противник в пределах 30 футов, способный видеть и слышать кнута Морской Матери, страдает от эффекта заклинания *погибель* (уровень заклинателя равен уровню кнута Морской Матери; DC спасброска 11 + модификатор Мудрости).

Независимый заряд молнии (Su): На 3-м уровне кнута Морской Матери больше не требуется присутствие других кнутов, чтобы произвести заряд молнии; он может делать это сам каждые 2d4 раундов, как стандартное действие. Заряд молнии наносит 1d6 пунктов урона на уровень кнута Морской Матери, но успешный спасбросок Рефлексов (DC 10 + уровень кнута Морской Матери + модификатор Мудрости кнута Морской Матери) половинит урон.

Вдохновить преданных (Sp): На 4-м уровне кнут Морской Матери может вдохновлять паству на великие дела. Каждый другой куо-тоа - прихожанин Блибдулпулп в пределах 30 футов, способный видеть и слышать кнута Морской Матери, получает выгоду заклинания *помощь* (уровень заклинателя равен уровню кнута Морской Матери).

Поддержка зарядов молнии (Su): Когда кнут Морской Матери достигает 5-го уровня, DC спасброска для любого сверхъестественного заряда молнии, который он создает сам или вместе с другими кнутами, автоматически увеличивается +2.

Мастер теней (Shadowcrafter)

Мастера теней давно владеют иллюзиями и образами. Они специализируются в формировании своей собственной действительности из небытия.

Колдуны и волшебники, специализирующиеся в иллюзиях, особенно поклоняющиеся Шар, часто находят класс мастера теней привлекательным. Иногда этот престиж-класс принимают даже барды.

Hit Die: d4

ТРЕБОВАНИЯ

Чтобы стать мастером теней, персонаж должен выполнять следующие критерии.

Умения: Великий Фокус Заклинания (Иллюзия), Фокус Заклинания (Иллюзия).

Навык: Маскировка 4 разряда.

Заклинания: Способность читать любое заклинание 3-го уровня или выше с описателем иллюзия (тьень).

НАВЫКИ КЛАССА

Навыки класса мастера теней (и ключевая способность для каждого навыка) - Концентрация (Телосложение), Ремесло (любое) (Интеллект), Маскировка (Харизма), Знание (все навыки, взятые индивидуально) (Интеллект), Профессия (Мудрость), Колдовство (Интеллект), Обнаружение (Мудрость). См. Главу 4: Навыки в "Руководстве Игрока" для описаний навыков.

Пункты навыка на каждом уровне: 2 + модификатор Интеллекта.

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА

Все следующее - особенности престиж-класса мастера теней.

Мастерство оружия и доспехов: Мастера теней не получают никакого мастерства с каким-либо оружием или доспехами.

ТАБЛИЦА 3-11: МАСТЕР ТЕНЕЙ

Уровень класса	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок к Рефлексам	Спасбросок к Воле	Специально	Заклинания в день
1-й	+0	+0	+0	+2	Теневая гримаса	+1 уровень существующего колдовского класса
2-й	+1	+0	+0	+3	Улучшенное теневое призывание +10%	+1 уровень существующего колдовского класса
3-й	+1	+1	+1	+3	Улучшенное теневое воплощение +10%	+1 уровень существующего колдовского класса
4-й	+2	+1	+1	+4	Теневое проникновение заклинания +2	+1 уровень существующего колдовского класса
5-й	+2	+1	+1	+4	Сопrotивление иллюзиям	+1 уровень существующего колдовского класса
6-й	+3	+2	+2	+5	Улучшенное теневое призывание +20%	+1 уровень существующего колдовского класса
7-й	+3	+2	+2	+5	Улучшенное теневое воплощение +20%	+1 уровень существующего колдовского класса
8-й	+4	+2	+2	+6	Теневое проникновение заклинания +4	+1 уровень существующего колдовского класса
9-й	+4	+3	+3	+6	Без заблуждений	+1 уровень существующего колдовского класса
10-й	+5	+3	+3	+7	Тень сам по себе	+1 уровень существующего колдовского класса

Заклинания в день: На каждом уровне мастера теней 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 того класса (улучшенный шанс изгнания или упрека нежити, метамагическое умение или умение создания предмета и т.п.). Если персонаж имел более одного колдовского класса перед тем, как стать мастером теней, игрок должен решить, к которому классу добавлять каждый уровень мастера теней с целью определения заклинаний в день, известных заклинаний и полного уровня заклинателя.

Теневая гримаса (Su): На 1-м уровне мастер теней получает +2 бонус на проверки Скрытности и Маскировки.

Улучшенное теневое призывание (Su): Когда мастер теней достигает 2-го уровня, его теневые призывания автоматически усиливаются на 10%. Следовательно, *теневое призывание* на 30% сильнее реального вместо стандартных 20%, а *великое теневое призывание* - на 70% сильнее реального вместо стандартных 60%.

По достижении 6-го уровня сила его теневых призываний увеличивается еще на 10% - до полного увеличения на 20%. Следовательно, *теневое призывание* на 40% сильнее реального, а *великое теневое призывание* сильнее на 80%.

Улучшенное теневое воплощение (Su): Когда мастер теней достигает 3-го уровня, его теневые воплощения автоматически усиливаются на 10%. Следовательно, *теневое воплощение* на 30% сильнее реального вместо стандартных 20%, а *великое теневое воплощение* - на 70% сильнее реального вместо стандартных 60%.

По достижении 7-го уровня сила его теневых воплощений увеличивается еще на 10% - до полного увеличения на 20%. Следовательно, *теневое воплощение* на 40% сильнее реального, а *великое теневое воплощение* сильнее на 80%.

Теневое проникновение заклинания (Ex): На 4-м уровне мастер теней получает +2 бонус по проверкам уровня заклинателя на все свои заклинания иллюзии (тени). Этот бонус складывается с обеспеченными умениями Проникновение Заклинания и Великое Проникновение Заклинания. На 8-м уровне этот бонус увеличивается до +4.

Сопrotивление иллюзиям (Ex): На 5-м уровне мастер теней получает +2 бонус на спасброски против всех заклинаний и эффектов иллюзий.

Без заблуждений (Ex): На 9-м уровне мастер теней настолько полно владеет заклинаниями иллюзий, что ему больше не нужно взаимодействовать с ними для получения права спасброска. Если он может увидеть или иначе быть свидетелем иллюзорного эффекта, он уже может делать попытку спасброска.

Тень сам по себе (Ex): На 10-м уровне мастер теней настолько настраивается на тени и иллюзии, что фактически становится магическим существом. Теперь он - навсегда коренной аутсайдер, а не гуманоид (т.е. не тот тип существа, которым он ранее был). Кроме того, он получает уменьшение урона 10/магия.

Хранитель паразитов (Vermin Keeper)

Большинство существ смотрит на жутких ползучих насекомых с отвращением. Однако, для хранителя паразитов они - совершенные убийцы, существа, высшая адаптация которых к своему окружению страшит и вдохновляет.

Хранители паразитов почти исключительно происходят из рядов друидов. Некоторые из них - жители верхнего мира, глазам которых открылась красота жуков; другие любили жуков изначально и просто познали друидское искусство настолько, чтобы иметь возможность применять его к насекомым. Большинство персонажей, достаточно заботящихся о паразитах, берет уровни престиж-класса хранителя паразитов именно с этой целью, а не с какой-то еще.

Что интересно, не каждый персонаж, преследующий этот престиж-класс, фактически любит жуков. Иногда тот, кто особенно ненавидит или боится насекомых или пауков, решает изучить его, чтобы понять или покорить их.

Hit Die: d8

ТРЕБОВАНИЯ

Чтобы квалифицироваться, чтобы стать хранителем паразитов, персонаж должен выполнять все следующие критерии.

Навыки: Приручение Животного 8 разрядов, Знание (природа) 8 разрядов.

Умение: Железная воля.

Специально: Способность дикой формы.

НАВЫКИ КЛАССА

Навыки класса хранителя паразитов (и ключевая способность для каждого навыка) - Концентрация (Телосложение), Ремесло (любое) (Интеллект), Приручение Животного (Харизма), Излечение (Мудрость), Знание (природа) (Интеллект), Знание (Подземье местное) (Интеллект), Профессия (Мудрость), Колдовство (Интеллект), Обнаружение (Мудрость), Выживание (Мудрость) и Плавание (Сила). См. Главу 4: Навыки в "Руководстве Игрока" для описаний навыков.

Пункты навыка на каждом уровне: 4 + модификатор Интеллекта.

ТАБЛИЦА 3-13: ХРАНИТЕЛЬ ПАРАЗИТОВ

Уровень класса	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок к Рефлексов	Спасбросок к Воли	Специально	Заклинания в день
1-й	+0	+2	+0	+2	Приручение паразитов, сочувствие паразитам, форма паразита (Маленький)	+1 уровень существующего колдовского класса
2-й	+1	+3	+0	+3	Форма паразита (Крошечный)	+1 уровень существующего колдовского класса
3-й	+2	+3	+1	+3	Иммунитет к яду, компаньон-паразит	+1 уровень существующего колдовского класса
4-й	+3	+4	+1	+4	Дополнительная Дикая Форма, форма паразита (Средний)	+1 уровень существующего колдовского класса
5-й	+3	+4	+1	+4	Форма паразита (Мизерный)	+1 уровень существующего колдовского класса
6-й	+4	+5	+2	+5	Дополнительная Дикая Форма	+1 уровень существующего колдовского класса
7-й	+5	+5	+2	+5	Форма паразита (Большой)	+1 уровень существующего колдовского класса
8-й	+6	+6	+2	+6	Форма паразита (Мелкий)	+1 уровень существующего колдовского класса
9-й	+6	+6	+3	+6	Форма паразита (Огромный)	+1 уровень существующего колдовского класса
10-й	+7	+7	+3	+7	Форма роя	+1 уровень существующего колдовского класса

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА

Все следующее - особенности престиж-класса хранителя паразитов.

Мастерство оружия и доспехов: Хранители паразитов не получают никакого мастерства с каким-либо оружием или доспехами.

Заклинания в день: На каждом уровне хранителя паразитов 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 того класса (улучшенный шанс изгнания или упрека нежити, метамагическое умение или умение создания предмета и т.п.). Если персонаж имел более одного колдовского класса перед тем, как стать хранителем паразитов, игрок должен решить, к которому классу добавлять каждый уровень хранителя с целью определения заклинаний в день, известных заклинаний и полного уровня заклинателя.

Приручение паразитов (Ex): На 1-м уровне хранитель паразитов может применять свой навык Приручение Животного к паразитам.

Сочувствие паразитам (Ex): Хранитель паразитов может применять свою классовую способность дикого сочувствия к паразитам. Паразиты начинают с недружелюбного отношения.

Форма паразита (Su): Начиная с 1-го уровня, хранитель паразитов может использовать свою способность дикой формы, чтобы принимать форму паразита. Начиная с 1-го уровня, он может превращаться в любых Маленьких паразитов. По мере того, как он получает уровни хранителя паразитов, разнообразие форм, доступных ему, растет. Он может стать Крошечным паразитом на 2-м уровне, Средним паразитом на 4-м уровне, Мизерным паразитом на 5-м уровне, Большим паразитом на 7-м уровне, Мелким паразитом на 8-м уровне и Огромным паразитом на 9-м уровне.

Иммунитет к яду (Ex): На 3-м уровне хранитель паразитов получает иммунитет ко всем органическим ядам. Эта категория включает все яды монстров, но не минеральные яды или ядовитый газ.

Компаньон-паразит (Ex): На 3-м уровне хранитель паразитов может призывать Маленького, Среднего или Большого паразита в качестве компаньона вместо животного (см. врезку для деталей). Он может выбирать любой вид паразита, статистика которого дана в "Руководстве Монстров". Хранитель паразитов не может сохранять животного компаньона, которого он имел от своего предыдущего класса (если такой имеется), после того, как он вызовет компаньона-паразита. Кроме отмеченного во врезке, эта способность работает так же, как способность животного компаньона друида.

Дополнительное умение дикой формы: Хранитель паразитов получает дополнительную Дикую Форму в качестве бонусного умения на 4-м и 6-м уровнях.

Форма роя (Su): На 10-м уровне хранитель паразитов может использовать свою дикую форму, чтобы принять форму любого роя паразитов (любой рой, составляющие существа которого имеют тип "паразит").

Наездник паутин Йатчола (Yathchol Webrider)

Читайны знают, что паутины, будучи сотканными, принадлежат великому комплексу, который они почтительно называют Сверхпаутиной. Со своим тесным пониманием витя паутины и учитывая знакомство со Сверхпаутиной, наездники паутин Йатчола могут перемещаться по Подземью, как пожелают, разъезжая по скрытым линиям Сверхпаутины и призывая ее служителей для своей защиты и разборок с врагами. Читайны-жулики, барды и монахи - самые вероятные кандидаты на престиж-класс наездника паутин Йатчола, хотя заклинатели и псионические персонажи также иногда находят этот путь привлекательным. Стать наездником паутин, не разделяя культуру читайнов, трудно, но возможно.

Компаньон-паразит хранителя паразитов

Компаньон-паразит хранителя паразитов сохраняет свой тип паразита, хотя превосходит нормальных паразитов своего вида и имеет специальные силы, как указано в Таблице 3-12.

ТАБЛИЦА 3-12: КОМПАНЬОН-ПАРАЗИТ

Уровень класса	Бонус HD	Регулировка естественного доспеха	Регулировка Силы/Ловкости	Бонусные уловки	Специально
3-й-4-й	+2	+2	+1	2	Связь, доля заклинаний
5-й-6-й	+4	+4	+2	3	Уклонение
7-й-8-й	+6	+6	+3	4	Преданность
9-й-10-й	+8	+8	+4	5	Мультиатака

Основа компаньона-паразита: Используйте базовую статистику для существа того же вида, что и компаньон, как дано в "Руководстве Монстров", но сделайте следующие изменения.

Интеллект: Компаньон-паразит имеет показатель Интеллекта 2. Тот факт, что по Интеллекту он эквивалентен некоторым животным, имеет несколько эффектов. Во-первых, в отличие от других паразитов, он не неразумен и потому теряет специальное качество неразумный, что означает, что на него можно воздействовать воздействию на разум заклинаниями и эффектами. Во-вторых, хранитель паразитов может научить своего компаньона уловкам с навыком Приручение Животного, как если бы он был животным. Наконец, компаньон-паразит начинает с умениями, соответствующими его Hit Dice (на выбор хранителя паразитов, хотя существо должно приобрести квалификацию для выбранных умений), и пунктами навыков, равными его Hit Dice +3. Навыки класса компаньона-паразита - Слушание и Обнаружение.

Уровень класса: Уровень хранителя паразитов персонажа. Уровни хранителя паразитов не складываются с уровнями классов, предоставляющих способность животного компаньона.

Бонус HD: Дополнительный 8-гранный дайс, каждый из которых дает модификатор Телосложения и улучшает базовый бонус атаки и базовые бонусы спасбросков компаньона-паразита, как обычно. Базовый бонус атаки компаньона-паразита - такой же, как таковой друида уровня, равного Hit Dice паразита. Он имеет хорошие спасброски Стойкости (считайте его персонажем, уровень которого равен Hit Dice паразита). Компаньон-паразит не получает каких-либо дополнительных пунктов навыка или умений за бонус HD.

Регулировка естественного доспеха: Число, отмеченное здесь - улучшение существующего бонуса естественного доспеха компаньона-паразита.

Регулировка Силы/Ловкости: Добавьте это значение к показателям Силы и Ловкости компаньона-паразита.

Бонусные уловки: Значение, данное в этой колонке - общее количество "бонусных" уловок, которые паразиты знают в дополнение к тем, которым их может научить хранитель паразитов (см. описание навыка Приручение Животного в "Руководстве Игрока"). Эти бонусные уловки не требуют какого-либо обучения, времени или проверок Приручения Животного и не входят в нормальные пределы уловок, известных паразиту. Хранитель паразитов выбирает эти бонусные уловки сам, и будучи выбранными, они не могут быть изменены.

Связь (Ex): Хранитель паразитов может общаться со своим компаньоном-паразитом как свободное действие или перемещать его как действие движения. Он получает +4 бонус обстоятельств по всем проверкам дикого сочувствия и Приручения Животного, сделанным по отношению к своему компаньону-паразиту.

Доля заклинаний (Ex): По выбору хранителя паразитов, он может любым заклинанием (но не подобной заклинанию способностью), которую он накладывает на себя, также затрагивать своего компаньона-паразита. Чтобы получить эффект, компаньон-паразит во время наложения должен находиться в пределах 5 футов от него. Если заклинание или эффект имеют продолжительность помимо мгновенной, они прекращают воздействовать на компаньона-паразита, если он удалится более чем на 5 футов, и не будут затрагивать существо снова, даже если оно вернется к хранителю паразитов до истечения продолжительности. Помимо этого, хранитель паразитов может наложить заклинание с целью "на себя" на своего компаньона-паразита (как заклинание с дальностью касания) вместо себя. Хранитель паразитов и его компаньон-паразит могут разделять заклинания, даже если заклинания обычно не затрагивают существ типа паразитов.

Уклонение (Ex): Если компаньон паразитов подвергается атаке, обычно позволяющей спасбросок Рефлексов для половины урона, он не получает урона вообще, если делает успешный спасбросок.

Преданность (Ex): Преданность компаньона-паразита своему владельцу настолько сильна, что он получает +4 бонус морали на спасброски Воли против заклинаний и эффектов зачарования.

Мультиатака: Компаньон-паразит получает Мультиатаку как бонусное умение, если имеет три или более естественных атак (см. "Руководство Монстров" для детализации этого умения) и еще не имеет этого умения. Если у него нет необходимых естественных атак, компаньон-паразит вместо этого получает одну дополнительную атаку своим первичным естественным оружием, хотя и с -5 штрафом.

Наездники паути́н Йатчо́ла обычно перемещаются маленькими, тесными группами, в которых каждый член считает остальных "однойцевыми компаньонами". Некоторые такие группы перемещаются по Подземью, исправляя неправильное и верша правосудие, в то время как другие используют свои способности для того, чтобы просачиваться сквозь защиту, обманывать других и наживаться везде, где возможно.

Hit Die: d8

ТРЕБОВАНИЯ

Чтобы квалифицироваться, чтобы стать наездником паути́н Йатчо́ла, персонаж должен выполнять все следующие критерии.

Раса: Читайн или любая раса, способная исторгать паутину из своего тела. Персонажи, знающие или способные готовить *паутину* в качестве заклинания или подобной заклинанию способности, также подходят.

Навыки: Скрытность 8 разрядов, Бесшумное Движение 4 разряда.

Умения: Увертливость, Мобильность, Фокус Навыка (Ремесло [изготовление ловушек]).

ТАБЛИЦА 3-14: НАЕЗДНИК ПАУТИ́Н ЙАТЧО́ЛА

Уровень класса	Базовый бонус атаки	Спасбросок к Стойкости	Спасбросок к Рефлексам	Спасбросок к Воли	Специально
1-й	+0	+0	+2	+0	Скрытность за паутиной, <i>Паутинная поездка</i> (20 футов)
2-й	+1	+0	+3	+0	Восхождение паука, <i>Вызов паука</i> (Большой)
3-й	+2	+1	+3	+1	Взрыв паутины (2/день)
4-й	+3	+1	+4	+1	<i>Паутинная поездка</i> (160 футов)
5-й	+3	+1	+4	+1	<i>Вызов паука</i> (Огромный)
6-й	+4	+2	+5	+2	<i>Паутинная поездка</i> (320 футов)
7-й	+5	+2	+5	+2	Взрыв паутины (4/день)
8-й	+6	+2	+6	+2	<i>Паутинная поездка</i> (640 футов)
9-й	+6	+3	+6	+3	<i>Вызов паука</i> (Гигантский)
10-й	+7	+3	+7	+3	Взрыв паутины (6/день), <i>паутинная поездка</i> (1,280 футов)

НАВЫКИ КЛАССА

Навыки класса наездника паути́н Йатчо́ла (и ключевая способность для каждого навыка) - Баланс (Ловкость), Ремесло (изготовление ловушек) (Интеллект), Искусство Побега (Ловкость), Скрытность (Ловкость), Прыжок (Сила), Знание (тайны) (Интеллект), Слушание (Мудрость), Бесшумное Движение (Ловкость), Поиск (Интеллект), Колдовство (Интеллект), Обнаружение (Мудрость), Кувырок (Ловкость) и Использование Веревки (Ловкость). См. Главу 4: Навыки в "Руководстве Игрока" для описаний навыков.

Пункты навыка на каждом уровне: 6 + модификатор Интеллекта.

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА

Все следующее - особенности престиж-класса наездника паути́н Йатчо́ла.

Мастерство оружия и доспехов: Наездники паути́н Йатчо́ла опытни с дубиной, арбалетом (ручным, легким или тяжелым), кинжалом (любого типа), дротиком, булавой, шестопером, четвертным посохом, рапирой, гирькой, коротким луком (обычным и композитным) и коротким мечом. Они опытни с легкими доспехами, но не получают мастерства с какими-либо щитами.

Скрытность за паутиной (Su): Начиная с 1-го уровня, наездник паути́н Йатчо́ла может скрываться из виду на открытом месте без фактических укрытий, пока он находится в пределах 5 футов от естественных или магических паути́н, покрывающих область по крайней мере на 5 футов в каждую сторону.

Паутинная поездка (Sp): Наездник паути́н Йатчо́ла может мгновенно перемещаться между отдельными секциями паути́н. Эта магическая транспортировка должна начинаться и заканчиваться в области, смежной или находящейся в пределах паутины, покрывающей по крайней мере 5-футовый квадрат. На 1-м уровне наездник паути́н может передвигаться таким образом на общее количество в 20 футов в день. Это расстояние может быть покрыто отдельным перемещением на 20 футов или двумя перемещениями на 10 футов каждое. Перемещения менее чем на 10 футов возможны, но покрытое на каждом ходу расстояние округляется до следующего 10-футового приращения с целью определения того, сколько потенциала движения было использовано. Полное расстояние, на которое наездник паути́н Йатчо́ла может передвигаться за день способностью *паутинной поездки*, увеличивается с ростом его уровня - до 160 футов на 4-м уровне, до 320 футов на 6-м уровне, до 640 футов на 8-м уровне и до 1,280 футов на 10-м уровне. Эти увеличивающиеся расстояния могут аналогично быть раздроблены на несколько паутинных поездок, хотя фактическое расстояние перемещения при каждой поездке округляется до следующего 10-футового приращения, как описано выше.

Подъем паука (Ex): Начиная со 2-го уровня, наездник паути́н Йатчо́ла может подниматься и перемещаться по вертикальным поверхностям и даже пересекать потолки, как и паук, если его руки и ноги голы и свободны для восхождения. Он имеет скорость подъема 20 футов, и проверки Подъема ему не требуются.

Вызов паука (Sp): По достижении 2-го уровня наездник паути́н Йатчо́ла может вызывать Большого чудовищного паука или рой пауков раз в день. Эта способность эквивалентна заклинанию *вызов монстра III* (уровень заклинателя 5 + уровень наездника паути́н Йатчо́ла). На 5-м уровне наездник паути́н может вызывать Огромного чудовищного паука, как эквивалент заклинания *вызов монстра IV*, и на 9-м уровне он может вызывать Гигантского чудовищного паука как эквивалент заклинания *вызов монстра VII*. См. "Руководство Монстров" для статистики каждого из пауков.

Взрыв паутины (Su): На 3-м уровне наездник паути́н Йатчо́ла может производить взрыв прочной паутины (дальность 60 футов) как стандартное действие дважды в день. Паутина исторгается из руки наездника паути́н (или спиннерета, если он есть) и мчится в цель. Если наездник паути́н преуспевает в дальнбойной атаке касанием, взрыв паутины наносит 4d6 пунктов крошащего урона и вынуждает цель преуспеть в спасброске Рефлексам (DC 10 + уровень наездника паути́н +

модификатор Телосложения наездника паутин) или увязнуть на месте. Увязшее существо может пытаться вырваться на свободу, как полнораундовое действие, сделав DC 20 проверку Силы или DC 25 проверку Искусства Побега, или предпринимать чисто ментальные действия. Пока существо увязшее, никакие другие действия невозможны. Эта способность употребляется четырежды в день на 7-м уровне и шесть раз в день на 10-м уровне.

Магия и заклинания

Подземье затмевает почти все места поверхностного мира с точки зрения явной силы своей магии и своей чужеродной, пугающей псионикой. Кто не боится идущей от божества злобы и мощи клериков Лолс? Еще страшнее пожиратели разума, псионическое и магическое превосходство которых над большинством других рас столь же ужасающе, как и их зловещие аппетиты. Менее известны и потому более таинственны аболеты Нижнего Подземья, таящие древние знания внутри своего инородного, непостижимого разума.

За пределами того, что более-менее известно или обросло слухами, Подземье укрывает богатство странной силы и магии. Давно скрытые глубинные имаскарцы все еще знают заклинания, в прежние века способные сравнять с землей целые королевства. У сумерек и слайтов есть способности, которые способны постичь немногие из интеллектуальных существ (даже среди других рас Подземья). И наконец, ходят перешептывания о магии узлов - секретные знания, позволяющие при надлежащем обучении вытягивать силу самой земли.

Знания Подземья

Путей к силе - мириады, как любят говорить старые архимаги, и в Подземье гнездится по крайней мере столько же различных типов магии, как и в поверхностном мире. И у магии круга, и у рунной магии, и у магии Теневого Плетения (см. Главу 2 "Установки Кампании Забытых Царств") есть практикующие в Царствах Внизу. Совместную магию круга любят grimlockи Пальцедома. Объединяя свою магическую силу, горстка заклинателей вместе может исполнять такое, о чем в одиночку никто из них не может даже мечтать. Рунную магию предпочитают дуэргары, особенно в городе Подземья Дунспейррин. А Теневое Плетение - рисунок, сформированный негативным пространством меж берегами Плетения - скрытная, темная магия, заполучившая в Подземье много последователей, включая куо-тоа ЛублиШара.

Псионники в Царствах Внизу распространены гораздо шире, чем на поверхности. Первичные практикующие этих сил - дуэргары, иллитиды и аболеты. Псионники полностью детализированы в "Руководстве Псиоников", хотя "Руководство Монстров" описывает множество монстров с псионическими способностями, просто назначая им соответствующие подобные заклинания способности.

Подземье также предлагает еще один вид магии, по очевидным причинам доступный лишь под землей. Эта форма силы называется магией узла.

Фаэрзресс и Подземье

Многие из частей Подземья Фаэруна залиты магическим излучением, которое дроу называют *фаэрзресс*. Остаток могучих сил, изначально формировавших ландшафт Подземья, *фаэрзресс* искажает и накладывается на определенные типы магии.

Эффекты, оказываемые *фаэрзресс* на заклинания, не особо известны среди живущих на поверхности персонажей. Прежде чем заклинатель сделает попытку заклинания, на которое воздействуют магические условия Подземья, DM может позволить персонажу DC 25 проверку Знания (тайны) или Знания (Подземье местное) для определения того, знает ли он об опасности.

Области *фаэрзресс* можно встретить здесь и там по всему Подземью. Дроу долго разыскивали места с мощным *фаэрзресс* для возведения своих городов, так как магическая радиация помогает противостоять шпионажу и защищаться от вражеских нападений. Магическая энергия может также использоваться при создании различных мощных магических изделий.

Фаэрзресс имеет следующие эффекты.

Предсказания: Каждое существо в области, на которое воздействует *фаэрзресс*, получает +4 бонус на спасброски Воли против всех заклинаний предсказания, включая заклинания *наблюдение* и *великое наблюдение*.

Телепортация: Заклинания подшколы призывание (телепортация) не работают надежно на расстоянии более 1 мили, когда место их происхождения или место назначения находятся в пределах области, на которую воздействует *фаэрзресс*.

Персонаж, читающий заклинание *телепорт* или использующий способность или предмет, дублирующие этот эффект, должен сделать DC 35 проверку Колдовства. Успех указывает, что заклинание сработает должным образом; провал означает, что телепортирующийся персонаж автоматически переносит неудачу, также, как если бы он выбросил 100 по таблице из описания заклинания *телепорт*, следуя результату "далеко от цели".

Персонаж, использующий обычно безошибочную форму магии телепортации (типа *слова воспоминания* или *великого телепорта*) должен также сделать DC 25 проверку Колдовства. Опять же, успех указывает, что заклинание сработает должным образом, а провал означает, что персонаж переносит неудачу и результат "далеко от цели", как описано выше.

Магия узла

Магия узла проявляет естественные пруды и потоки силы, собирающиеся и бегущие под землей. Эта сила для непривычного глаза невидима, но те, у кого есть соответствующая чувствительность, знают, что точки концентрации,

называемые земными узлами, наводнены силой, способной усиливать эффекты заклинаний и производить другие магические эффекты. Земные узлы - редкие и хранимые точки Подземья, и их исследователи ревниво охраняют знания о них. Однако, многие земные узлы, не имеющие естественных выходов к крупным туннельным системам Подземья, остаются неоткрытыми, а другие просто недооцениваются существами Подземья, живущими в них или рядом с ними.

ОБНАРУЖЕНИЕ ЗЕМНЫХ УЗЛОВ

Границы земного узла невидимы невооруженным взглядом, но их можно обнаружить. Любое существо, подходящее в пределы 30 футов от самого удаленного слоя земного узла, имеет право на DC 20 проверку Интеллекта или DC 20 проверку Колдовства, если у него есть умение Колдовство Узла. Успешная проверка любого вида указывает источник и направление концентрации земной силы. Персонажи с умением Колдовство Узла распознают в этой силе земной узел, хотя они не могут определить его степень, форму или класс, если нет его физической крыты.

Земные узлы не любят границы туннелей, залежи минералов, открытые площади или сплошные скалы. Некоторые полностью лежат внутри пещеристых пустот, в то время как другие целиком слиты с твердой землей и камнем. Одна часть земного узла может лежать в пределах туннеля или пещеры, в то время как другие части уходят в камень и в землю. Некоторые земные узлы частично или даже полностью простираются в поверхностный мир.

КЛАСС И РАЗМЕР ЗЕМНОГО УЗЛА

Сила земного узла обозначена его классом - числом, обычно от 1 до 5. Чем выше число, тем мощнее земной узел. Слабые земные узлы гораздо более обычны, чем сильные; половина всех земных узлов - Класса 1, одна четверть - Класса 2, и большинство остальных - Класса 3 или Класса 4.

Земной узел Класса 2 или выше фактически состоит из вложенного друг в друга комплекса оболочек, или слоев, количеством равных его классу. Например, земной узел Класса 1 имеет один слой, в то время как узел Класса 4 имеет четыре слоя. Каждый слой узла имеет свое собственное значение класса. Самая внутренняя оболочка имеет самое высокое значение, равное таковому узла вообще. Каждый дополнительный слой имеет значение класса на 1 пункт ниже, чем окружаемый им слой. Например, в узле Класса 4 самый внутренний слой Класса 4 заключен в оболочку Класса 3 большего размера, которая в свою очередь окружена слоем Класса 2, который окружен слоем Класса 1. См. диаграмму 4-1 для примера земного узла Класса 3.

Размер земного узла часто, но не всегда, связан с его классом, как показано в Таблице 4-1.

ТАБЛИЦА 4-1: ЗЕМНЫЕ УЗЛЫ

Класс	DC узла	Ширина слоя	Диаметр узла
1	10	От 5 до 30 футов	От 10 до 60 футов
2	17	От 10 до 40 футов	От 40 до 160 футов
3	20	От 20 до 80 футов	От 120 до 480 футов
4	25	От 30 до 120 футов	От 240 до 960 футов
5	30	От 40 до 160 футов	От 400 до 1,600 футов
6+	35+	От 50 до 200 футов	От 600 до 2,400 футов

DC узла: Это значение - базовый DC для проверок, сделанных для использования силы узла (см. Силы земного узла, ниже).

Ширина слоя: Это значение описывает толщину каждого из слоев узла. Например, типичный узел Класса 3 может состоять из трех слоев шириной по 50 футов каждый.

Диаметр узла: Этот числовой диапазон представляет полный диаметр узла, от одного самого удаленного края его оболочки Класса 1 до точно противоположного края той же самой оболочки. Например, вышеупомянутый узел Класса 3 может иметь диаметр 300 футов.

СИЛЫ ЗЕМНОГО УЗЛА

Полный класс земного узла и класс значений его луковичеподобных слоев имеют различные значения. За исключением бонуса, который земной узел предоставляет к эффективному уровню заклинателя (см. ниже), эти силы доступны лишь персонажам с умением Колдовство Узла. Персонаж должен знать о земном узле, чтобы использовать любую из его сил.

Бонус к эффективному уровню заклинателя: Любой заклинатель может воспользоваться преимуществом этой самой основной особенностью земного узла. Заклинатель, стоящий в пределах слоя земного узла, может попытаться добавить его класс к эффективному уровню заклинателя любого заклинания, которое он читает. Чтобы преуспеть, он должен сделать успешную проверку Интеллекта (DC = базовый DC узла + уровень заклинания) при наложении заклинания. (Эта попытка не изменяет время чтения заклинания). Если проверка терпит неудачу, никакого болевого эффекта не происходит - просто заклинание накладывается с нормальным уровнем заклинателя персонажа. Если проверка преуспевает, заклинатель добавляет класс слоя к своему уровню заклинателя для этого заклинания. Персонаж с умением Колдовство Узла может для этой цели делать попытку проверки Колдовства вместо проверки Интеллекта с таким же DC.

Заклинатель может пожелать использовать меньшее количество силы узла, чем доступно, для понижения DC проверки. Например, заклинатель может добавить всего 2 уровня к своему эффективному уровню заклинателя, находясь в центре узла Класса 4, понизив DC с 25 + уровень заклинания до 15 + уровень заклинания.

Бонус к эффективному уровню заклинателя усиливает заклинания несколько больше, чем другие бонусы. Все эффекты, зависящие от уровня заклинателя (типа проверок уровня заклинателя, дайса урона, продолжительности, диапазона и т.п.)

Вариант доступа к земному узлу

Если того пожелает DM, персонажи с умением Колдовство Узла могут использовать проверки Знания (религия) или Знания (природа) каждый раз, когда требуется проверка Колдовства. Этот вариант позволяет клерикам и друидам получить больший доступ к силе земного узла.

рассчитываются согласно новому уровню заклинателя. Например, если волшебник 5-го уровня успешно использует магию узла для улучшения *огненного шара* в центре узла Класса 3, заклинание наносит 8d6 пунктов урона, потому что заклинатель имеет эффективный уровень заклинателя 8 (волшебник 5-го уровня + узел Класса 3). Бонус к эффективному уровню заклинателя не позволяет заклинателям превышать заявленные ограничения урона или другие максимумы заклинаний.

Заклинатель, использующий земной узел таким образом, должен делать отдельную проверку на каждое изменяемое заклинание.

Предоставленные заклинания: Земные узлы резонируют с определенными заклинаниями и могут делать их силу доступной тем, кто чувствителен к магии узла. Каждый земной узел может даровать количество заклинаний, равное его классу, с максимальным уровнем заклинаний, равным его классу. Например, земной узел Класса 3 может предоставлять три заклинания 3-го уровня или ниже. Персонаж с умением Колдовство Узла может получить доступ к любому из предоставленных заклинаний узла, если уровень его достаточно высок, чтобы он мог читать это заклинание как обычно. Для использования предоставленных узлами заклинаний персонаж должен стоять внутри узла и сделать попытку проверки Колдовства (DC - такой же, как базовый DC узла; см. Таблицу 4-1).

Персонаж, готовящий заклинания, может готовить каждое из предоставленных заклинаний узла, которое он может читать, при условии, что он делает это, находясь в пределах узла. Никаких дополнительных ячеек заклинаний не предоставляется; эти заклинания должны быть подготовлены с использованием нормальных ячеек заклинаний соответствующих уровней этого заклинателя. Персонаж должен преуспеть в проверке Колдовства для каждого заклинания, подготовленного таким образом (см. выше). Провал указывает, что заклинатель не может готовить это заклинание или пытаться подготовить любое другое заклинание узла в течение 24 часов. После того, как оно подготовлено, заклинание узла считается нормальным заклинанием, подготовленным персонажем. Если заклинатель покидает узел, он все еще может читать подготовленные в нем заклинания.

Заклинатель, который не готовит заклинания (типа колдуна), не может использовать предоставленные узлом заклинания за пределами узла. Однако, пока он остается в пределах узла, он может использовать предоставленное узлом заклинание, как будто это одно из его заклинаний, известное на соответствующем уровне заклинаний. Никаких дополнительных ячеек заклинаний не предоставляется; эти заклинания должны использоваться в пределах нормального распределения заклинаний персонажа. Заклинатель должен делать попытку проверки Колдовства каждый раз, когда он пытается таким образом использовать заклинание узла. (Эта попытка не изменяет время чтения заклинания). Провал указывает, что он не может использовать это заклинание и не может пытаться использовать любые из заклинаний этого узла в течение 24 часов.

В Таблице 4-2 показаны типичные заклинания, которые может предоставлять земной узел. Для важных земных узлов настройте предоставленные заклинания по своему желанию.

ТАБЛИЦА 4-2: ТИПИЧНЫЕ ПРЕДОСТАВЛЕННЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ ЗЕМНОГО УЗЛА

Класс земного узла/ макс. уровень заклинания	Пример заклинания
1	<i>Замок узла</i> ¹
2	<i>Смягчить землю и камень</i>
3	<i>Дверь узла</i> ¹
4	<i>Каменная кожа</i>
5	<i>Стена камня</i>
6	<i>Движение земли</i>
7	<i>Землетрясение</i>
8	<i>Раскопки</i> ¹
9	<i>Элементный рой (земля)</i>
10+	Узлы Класса 10+ могут существовать, но никогда не были детализированы. Если Вы используете правила из "Руководства Эпического Уровня" - такие узлы существуют и сочетаются с эпическими заклинаниями.

¹ Новое заклинание, описанное в этой главе.

Тайник: Персонаж с умением Колдовство Узла может хранить изделия в земном узле так, чтобы они не были явно видны даже тем, кто находится внутри узла. Узел может вмещать количество изделий, равных его классу, и никакой из предметов не может быть более 10 кубических футов умножить на класс земного узла.

Для того, чтобы спрятать предмет, персонаж должен сделать попытку проверки Колдовства (DC - такой же, как и базовый DC узла), находясь в пределах узла и касаясь предмета, который следует спрятать. Провал указывает, что предмет не спрятан, и персонаж не может делать попытку спрятать предмет снова в течение 24 часов. Попытка спрятать предмет требует стандартного действия.

Персонаж, пытающийся хранить предметы меньше максимального объема узла, не обязан использовать полный объем узла. Например, заклинатель, пытающийся хранить предметы объемом 30 кубических футов в узле Класса 5, может делать попытку против DC 20 (как если бы узел был Класса 3) вместо 30 (для узла Класса 5), учитывая то, что начиная с Класса 3 узел имеет достаточную вместимость для хранения объекта.

Хранимые изделия исчезают, погружаясь в энергию земного узла. Будучи сохранены таким способом, объекты просто прекращают существовать. Если земной узел достиг своего предела хранения, никто не сможет сохранять в нем новые изделия. Персонаж, пытающийся сохранять предметы, немедленно узнает, что земной узел полон, хотя он не знает, что за изделия в нем хранятся, если он не является их владельцем. Живых или интеллектуальных существ таким образом сохранять нельзя.

Персонаж, сохранивший изделия в земном узле, может извлечь их из любого земного узла (а не только из того, в котором он их сохранил), делая проверку Колдовства (DC - такой же, как и DC, необходимый для сохранения объекта). При успехе предмет перебрасывается в руку заклинателя (если объект достаточно мал) или на землю рядом с заклинателем. Попытка извлечь сохраненный предмет требует стандартного действия.

Заклинатель, не являющийся владельцем спрятанного предмета, также может попытаться извлечь его, но только в пределах земного узла, где предмет был изначально спрятан. Чтобы извлечь предмет, спрятанный другим персонажем, следует сделать проверку Колдовства ($DC = \text{базовый } DC \text{ узла} + \text{уровень закладателя первоначального владельца}$). Успех указывает, что одно из спрятанных изделий первоначального владельца (определенное случайно) появляется рядом с тем, кто пытается извлечь его.

РАСКАПЫВАНИЕ И ДРУГИЕ ИЗМЕНЕНИЯ

Персонажи, способные использовать магию узла, могут изменять земные узлы различными способами. Например, такой персонаж может обустроить место для жилья, создать храм определенного божества (или идеала, или изверга), обнажить земной узел, полностью сосуществующий со сплошной скалой, или сделать любые другие физические изменения местоположения узла.

Подобная настройка должна производиться соответствующими физическими методами и занимает столько же времени, сколько обычно требуется на такой проект. Для того, чтобы узел остался в течение процесса магически неповрежденным, по завершении настройки (или после каждой недели долгого проекта настройки) от наблюдающего за работами персонажа с умением Колдовство Узла требуется успешная проверка Колдовства ($DC = \text{базовый } DC \text{ узла} + 10$). Эта проверка представляет собой попытку персонажа ментально сгладить и направить по другим направлениям земные потоки в свете новой физической конфигурации. Каждая неудачная проверка навсегда уменьшает класс узла на 1.

ПСИОНИЧЕСКИЕ ПЕРСОНАЖИ И ЗЕМНЫЕ УЗЛЫ

Псионические персонажи также могут извлекать выгоду от открытия земных узлов, хотя некоторые из преимуществ, которые они получают, отличаются. Данные ниже умения и предоставленные узлами способности можно заменить обозначенными псионическими версиями для использования их псионическими персонажами, созданными с использованием "Руководства Псиоников".

Умение Колдовство Узла: Умение Проявление Узла (Предпосылка: уровень проявляющего 1-й). Это умение позволяет псионическому персонажу использовать земные узлы полностью.

Умение Хранение Узла: Умение Сила Узла (Предпосылки: Проявление Узла, уровень проявляющего 1-й). Проявляющий выбирает две силы. Когда он находится в земном узле, он может свободно проявлять каждую из этих сил еще по одному разу в день.

Умение Закливание Метаузла: Умение Сила Метаузла (Предпосылки: Проявление Узла, уровень проявляющего 1-й). Когда проявляющий находится в земном узле, его метапсионические затраты снижаются на количество, равное классу слоя земного узла, в котором он находится, $\times 2$.

Бонус к эффективному уровню закладателя: Псионические персонажи рассматривают земной узел как *кристаллический конденсатор* с потенциалом хранения, равным классу узла. Персонажи с умением Проявление Узла считают земной узел *кристаллическим конденсатором* с потенциалом хранения, равным удвоенному классу узла. Псионические персонажи должны оставаться в узле для доступа к этим пунктам силы. Земной узел дает эти пункты силы каждый день максимальному количеству псионических персонажей, равному его классу узла. Узел не должен перезаряжаться подобно стандартному *кристаллическому конденсатору*.

Предоставленные заклинания: Предоставленные Силы. Псионический персонаж с умением Проявление Узла получает доступ к списку сил, отражающему таковой заклинаний, которые узел может предоставлять закладателю.

Тайник: Псионический Тайник. Псионический персонаж с умением Проявление Узла может прятать изделия таким же образом, как и заклинатели, за исключением того, что требуется проверка Пси-мастерства вместо проверки Колдовства.

Порталы

Порталы - первичное средство транспортировки в, за пределы и через Подземье. Индивидуальные *порталы*, пары *порталов* и целые *портальные* сети делают возможным во многих частях Царств Внизу нелинейное путешествие. Для достижения пещеры на расстоянии 100 миль путешественник может использовать *портал*, ведущий к отдаленной трещине в

тысячах миль, пройти дюжину миль до другой *портальной* сети и использовать один из ее *порталов* для того, чтобы попасть в желаемое место назначения.

Иногда *порталы* обеспечивают удобное срезание углов в обход заблокированных или опасных туннельных систем, но *портальные* маршруты не всегда безопаснее мирских, которые они заменяют. Некоторые *порталы* ведут на другие планы или в ужасно опасные места, по причинам, известным лишь их создателям.

Вдоль главных проходных или торговых маршрутов Подземья *порталы* ясно отмечены сводчатыми проходами, колоннами или грудками камней. Бывает, что область вокруг *портала* украшают высеченные или накрашенные на стенах надписи, зачастую обеспечивая загадочную информацию либо о самом *портале*, либо о жителях и окрестностях с обеих его сторон.

Примеры надписей на порталах

На *портале*, ведущем на Элементный План Огня: "Не забудьте сладкий ветерок!"

На *портале*, ведущем на Элементный План Воды: "Купальники - по желанию"

На *портале*, ведущем на Элементный План Воздуха: "Еще шаг - и понеслись!"

"Оставь надежду, всяк сюда входящий"

"Мы убили дракона!"

"Здесь был Крус"

"Чтобы хорошо провести время, зовите клерика Шаресс"

Около *портала* в царство куо-тоа: "Дети моря пахнут, словно цветочки!" (Явное оскорбление.)

"Пожиратели разума говорят, что волшебники на вкус лучше"

Ниже, другим почерком: "Это точно!"

"Твоя мама была драконом, папа - илом"

"В память о Регдаре"

"Порталы и луга несовместимы"

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КАЧЕСТВА ПОРТАЛОВ

Порталы с различными качествами выполняют потребности различных рас и разновидностей. Некоторые *порталы*, построенные в Подземье, были сделаны специально для удовлетворения требований окрестных жителей.

Любящие свет расы Подземья благоволят к прозрачным, непроходимым *порталам*, обычно выходящим на солнечные места Земли Вверху. Такой *портал* позволяет проходить солнечному свету, не пропуская жестокий жар.

В засушливых областях Подземья маленький, не очень используемый *портал* только для неживого на Элементный План Воды может быть единственным на мили источником воды. Такой *портал* может снабжать процветающее гуманоидное поселение со стадами ротов и полями грибов. Уничтожение его подвергнет опасности множество жизней, и существа, плотно полагающиеся на *портал* ради своего пропитания, как правило, хорошо его охраняют.

Другие *порталы* странны и необъяснимы. Например, *портал* только для неживого в одной из пещер близ Пальцедама часто пропускает снег из области высоко на Хребте Мира.

Непроходимый: *Портал* с этой особенностью действует как окно к другому месту, но не позволяет проходить. Непроходимые *порталы* можно создать без каких-либо дополнительных затрат.

Только для неживого: Противоположность *порталов* только для существ, *порталы* только для неживого транспортируют лишь неодушевленную материю. Эта особенность заменяет общее правило для *порталов*, заявляющее, что бесхозные объекты не могут проходить сквозь *портал*. Создание *портала* только для неживого удорожает его стоимость.

Прозрачный: Прозрачный *портал* выглядит во многом подобно обычному открытому дверному проему. Такой *портал* может быть прозрачным лишь в направлении путешествия, так что одиночный *портал*, позволяющий путешествие лишь в одном направлении, прозрачен в точке входа и просматривается до места назначения, но в точке назначения не имеет вообще никакого видимого эффекта. Создание прозрачного *портала* добавляет 50,000 гр к его стоимости.

ПОРТАЛЬНАЯ УТЕЧКА

Недавно созданный *портал* функционирует хорошо и служит крепким барьером между точками входа и назначения. Однако, с ходом столетий или тысячелетий *портал* может начать разлагаться или сбиться (см. "Установку Кампании Забытых Царств" для информации о работающих со сбоями порталах). Помимо сбоев, в более старых порталах может происходить *портальная утечка*. Когда происходит это явление, качества стороны предназначения *портала* начинают впитываться в сторону его входа.

Когда портал просачивается, планарные черты, описанные в Главе 5 "Руководства Ведущего", начинают затрагивать окружающую его область. Степень этого может варьироваться, но область, покрываемая утечкой, составляет в среднем 5-футовый радиус вокруг портала на 100 лет возраста.

НОВЫЕ ДОМЕНЫ

Эта секция представляет три новых домена: Баланс, Портал и Водянистая Смерть. Баланс и Портал - стандартные домены, доступные клерикам, поклоняющимся соответствующим божествам. Домен Портала, описанная здесь - альтернативная версия, заменяющая домен с тем же названием из "Установки Кампании Забытых Царств" для кампаний, проходящих в Подземье. Третий домен (Водянистая Смерть) - престиж-домен.

Доступ к престиж-домену ограничен персонажами, берущими предоставляющий его престиж-класс. Например, кнут Морской Матери получает доступ к престиж-домену Водянистой Смерти (и его предоставленной силе) на 1-м уровне. Если он имеет уровень клерика, он получает домен Водянистой Смерти в качестве своего третьего домена. Он может выбирать свое заклинание домена на каждом уровне заклинаний из любого из своих трех доменов, как пожелает, но общее количество заклинаний, которые он может читать в день, не увеличивается.

^M или ^F, данные после названия заклинания в списках заклинаний, соответственно обозначают заклинание с материальным компонентом или с фокусом, обычно не включаемым в компоненты заклинания. ^X обозначает заклинание с ХР компонентом, выплачиваемым заклинателем. Звездочка (*) обозначает новое заклинание, описанное в этой главе.

Домен Баланса (BALANCE)

Божества: Грумбар, Огма, Убтао, Вокин.

Предоставленная сила: Однажды в день, как свободное действие, Вы можете добавлять ваш модификатор Мудрости к вашему Классу Доспеха. Этот бонус продолжается 1 раунд на уровень клерика.

ЗАКЛИНАНИЯ ДОМЕНА БАЛАНСА

1 **Сделать целое:** Восстанавливает объект.

2 **Спокойные эмоции:** Успокаивает существ, отменяя эмоциональные эффекты.

3 **Ясность разума*:** Предоставляет +4 бонус на спасброски против заклинаний зачарования, принуждения и образа; уменьшает шанс промаха от образа на 10%.

4 **Распускание:** Вынуждает существо вернуться на родной план.

5 **Санктуария, массовый*:** Одно существо/2 уровня, которого коснулись, не может быть атаковано и не может атаковать само.

6 **Изгнание:** Изгоняет 2 HD/уровень экстрапланарных существ.

7 **Слово баланса*:** Убивает, парализует, ослабляет или тошнит не-нейтральных существ.

8 **Защита от заклинаний^{M,F}:** Присуждает +8 бонус сопротивления.

9 **Взвесь баланса*:** Вредит или излечивает существ в пределах 30 футов от Вас.

Домен Портала (Portal) (альтернатива)

Божества: Илистри, Шондакул.

Предоставленная сила: Вы получаете Чувствительность Портала в качестве бонусного умения.

ЗАКЛИНАНИЯ ДОМЕНА ПОРТАЛА (АЛЬТЕРНАТИВА)

- 1 **Стабилизация портала***: Стабилизирует работающий со сбоями *портал* на 1 мин/уровень.
- 2 **Анализ портала**^{укзц}: Находит и изучает *порталы* на вашей территории.
- 3 **Просмотр портала***: Делает целевой *портал* прозрачным.
- 4 **Дверь измерений**: Телепортирует Вас на короткое расстояние.
- 5 **Баррикада портала***: Закрывает *портал* и не позволяет ему функционировать на 1 час/уровень.
- 6 **Перенаправление от портала к порталу***: Изменяет место назначения портала на 1 час/уровень.
- 7 **Эфирность**: Путешествие на Эфирный План с компаньонами.
- 8 **Переформат портала***^х: Удаляет или добавляет к *порталу* один или несколько ключей.
- 9 **ВратаХ**: Соединяет два плана для путешествия или призывания.

ПРЕСТИЖ-ДОМЕН ВОДЯНИСТОЙ СМЕРТИ (Watery Death)

Божества: Блибдулпулп, Амберли.

Предоставленная сила: Вы получаете способность поразить любое неводное существо однажды в день одной нормальной рукопашной атакой. Вы добавляете ваш бонус Мудрости к вашему броску атаки и наносите 1 дополнительный пункт урона на уровень божественного заклинателя.

ЗАКЛИНАНИЯ ПРЕСТИЖ-ДОМЕНА ВОДЯНИСТОЙ СМЕРТИ

- 1 **Запутывание**: Растения запутывают каждого в 40-фт радиусе.
- 2 **Метка изгоя***: Субъект получает -5 штраф на проверки Блефа и Дипломатии и -2 штраф АС.
- 3 **Контроль воды**: Поднимает или понижает водное тело.
- 4 **Мчащиеся воды***: Волна делает атаку натиска быка.
- 5 **Обезвоживание***: Наносит урон Телосложению цели.
- 6 **Утопление***: Цель немедленно начинает тонуть.
- 7 **Инфекционный туман***: Облако тумана 30-фт радиуса причиняет болезнь.
- 8 **Жуткое увядание**: Наносит 1d6/уровень урона в пределах 30 футов.
- 9 **Утопление, массовое***: Как *утопление*, но воздействует на 1/уровень субъектов.

Новые заклинания

Заклинатели Подземья тысячелетиями разрабатывали новые заклинания. С большинством этих заклинаний никогда не сталкивались на Землях Вверху.

^М или ^Р, данные после названия заклинания в списках заклинаний, соответственно обозначают заклинание с материальным компонентом или с фокусом, обычно не включаемым в компоненты заклинания. ^х обозначает заклинание с ХР компонентом, выплачиваемым заклинателем.

Заклинания убийцы

ЗАКЛИНАНИЯ УБИЙЦЫ 3-ГО УРОВНЯ

Аморфная форма: Субъект становится пудингоподобным и может легко скользить сквозь трещины.

Заклинания барда

ЗАКЛИНАНИЯ БАРДА 0-ГО УРОВНЯ

Приклеивание: Склеивает объект, весящий 5 фунтов или меньше, с большим объектом.

ЗАКЛИНАНИЯ БАРДА 2-ГО УРОВНЯ

Рефлексивная маскировка: Зрители видят вас как представителя своей разновидности и пола.

ЗАКЛИНАНИЯ БАРДА 4-ГО УРОВНЯ

Просмотр портала^Р: Делает целевой *портал* прозрачным.

Стена рассеивания магии: Существа, проходящие сквозь прозрачную стену, становятся целями *рассеивания магии*.

ЗАКЛИНАНИЯ БАРДА 5-ГО УРОВНЯ

Рефлексивная маскировка, массовая: Зрители видят субъектов как представителей своей разновидности и пола.

Стена великого рассеивания магии: Существа, проходящие сквозь прозрачную стену, становятся целями *великого рассеивания магии*.

Подземье и базовое D&D

Если вы используете эту книгу в кампании базового D&D, следующие божества может предоставлять домены, описанные здесь.

Домен	Божество
Баланс	Фарлангн, Обад-Хай.
Портал	Фарлангн, Лолс, Морадин, Векна, Ви Джас.

Заклинания черного стража

Заклинания черного стража 1-го уровня

Метка изгоя: Субъект получает -5 штраф на проверки Блефа и Дипломатии и -2 штраф АС.

Заклинания черного стража 2-го уровня

Ясность разума: Предоставляет +4 бонус на спасброски против заклинаний зачарования, принуждения и образа; уменьшает шанс промаха от образа на 10%..

Заклинания клерика

Заклинания клерика 2-го уровня

Метка изгоя: Субъект получает -5 штраф на проверки Блефа и Дипломатии и -2 штраф АС.

Заклинания клерика 3-го уровня

Слепое видение: Предоставляет слепое видение в диапазоне 30 футов.

Нора: Вырастают когти, получает скорость копания 10 футов.

Нахождение узла^F: Находит ближайший земной узел в 1 радиусе мили/уровень.

Заклинания клерика 4-го уровня

Каменная метаморфоза: Изменяет тип камня.

Заклинания клерика 5-го уровня

Каменная форма, великая: Ваяет 10 куб.фт + 10 куб.фт/уровень камня в любую форму.

Стена рассеивания магии: Существа, проходящие сквозь прозрачную стену, становятся целями *рассеивания магии*.

Заклинания клерика 6-го уровня

Каменная метаморфоза, великая: Изменяется 10 куб.фт + 10 куб.фт/уровень камня в другой тип камня.

Заклинания клерика 8-го уровня

Стена великого рассеивания магии: Существа, проходящие сквозь прозрачную стену, становятся целями *великого рассеивания магии*.

Заклинания друида

Заклинания друида 1-го уровня

Камуфляж: Предоставляет +10 бонус по проверкам Скрытности.

Заклинания друида 2-го уровня

Слепое видение: Предоставляет слепое видение в диапазоне 30 футов.

Нора: Вырастают когти, получает скорость копания 10 футов.

Нахождение узла^F: Находит ближайший земной узел в 1 радиусе мили/уровень.

Метка изгоя: Субъект получает -5 штраф на проверки Блефа и Дипломатии и -2 штраф АС.

Заклинания друида 3-го уровня

Дверь узла: Позволяет телепортироваться между любыми известными земными узлами.

Паучья кожа: Субъект получает бонус к естественному бонусу доспеха, спасброскам против яда и проверкам Скрытности.

Заклинания друида 4-го уровня

Каменная метаморфоза: Изменяет тип камня.

Заклинания друида 5-го уровня

Мчащиеся воды: Волна делает атаку натиска быка.

Каменная форма, великая: Ваяет 10 куб.фт + 10 куб.фт/уровень камня в любую форму.

Стена рассеивания магии: Существа, проходящие сквозь прозрачную стену, становятся целями *рассеивания магии*.

Заклинания друида 6-го уровня

Нора, массовая: Как *нора*, но воздействует на 1/уровень субъектов.

Утопление: Цель немедленно начинает тонуть.

Каменная метаморфоза, великая: Изменяется 10 куб.фт + 10 куб.фт/уровень камня в другой тип камня.

Заклинания друида 7-го уровня

Изменение камней^F: Подготовленные камни становятся литами.

Слово баланса: Убивает, парализует, ослабляет или тошнит не-нейтральных существ.

Заклинания друида 8-го уровня

Стена великого рассеивания магии: Существа, проходящие сквозь прозрачную стену, становятся целями *великого рассеивания магии*.

Заклинания друида 9-го уровня

Утопление, массовое: Как *утопление*, но воздействует на 1/уровень субъектов.

Нижнемастер^х: Вы получаете связанные с землей подобные заклинаниям способности.

Заклинания разведчика Арфистов

Заклинания разведчика Арфистов 1-го уровня

Камуфляж: Предоставляет +10 бонус по проверкам Скрытности.

Заклинания разведчика Арфистов 2-го уровня

Нора: Вырастают когти, получает скорость копания 10 футов.

Ясность разума: Предоставляет +4 бонус на спасброски против заклинаний зачарования, принуждения и образа; уменьшает шанс промаха от образа на 10%.

Заклинания разведчика Арфистов 3-го уровня

Чувство вибраций: Предоставляет чувство вибраций в диапазоне 30 футов.

Заклинания разведчика Арфистов 4-го уровня

Нора, массовая: Как *нора*, но воздействует на 1/уровень субъектов.

Темновидение, массовое: Как *темновидение*, но воздействует на 1/уровень субъектов.

Заклинания паладина

Заклинания паладина 2-го уровня

Ясность разума: Предоставляет +4 бонус на спасброски против заклинаний зачарования, принуждения и образа; уменьшает шанс промаха от образа на 10%.

Заклинания главного проводника Подземья

Заклинания главного проводника Подземья 1-го уровня

Приклеивание: Склеивает объект, весящий 5 фунтов или меньше, с большим объектом.

Заклинания главного проводника Подземья 2-го уровня

Нора: Вырастают когти, получает скорость копания 10 футов.

Рефлексивная маскировка: Зрители видят вас как представителя своей разновидности и пола.

Заклинания главного проводника Подземья 3-го уровня

Аморфная форма: Субъект становится пудингоподобным и может легко скользить сквозь трещины.

Заклинания главного проводника Подземья 4-го уровня

Нора, массовая: Как *нора*, но воздействует на 1/уровень субъектов.

Темновидение, массовое: Как *темновидение*, но воздействует на 1/уровень субъектов.

Глубокое темновидение: Субъект может видеть на 60 фт в магической темноте.

Рефлексивная маскировка, массовая: Зрители видят субъектов как представителей своей разновидности и пола.

Заклинания рейнджера

Заклинания рейнджера 1-го уровня

Камуфляж: Предоставляет +10 бонус по проверкам Скрытности.

Заклинания рейнджера 2-го уровня

Нора: Вырастают когти, получает скорость копания 10 футов.

Заклинания рейнджера 3-го уровня

Чувство вибраций: Предоставляет чувство вибраций в диапазоне 30 футов.

Заклинания рейнджера 4-го уровня

Нора, массовая: Как *нора*, но воздействует на 1/уровень субъектов.

Темновидение, массовое: Как *темновидение*, но воздействует на 1/уровень субъектов.

Заклинания колдуна/волшебника

ЗАКЛИНАНИЯ КОЛДУНА/ВОЛШЕБНИКА 0-ГО УРОВНЯ

Превр **Приклеивание:** Склеивает объект, весящий 5 фунтов или меньше, с большим объектом.

ЗАКЛИНАНИЯ КОЛДУНА/ВОЛШЕБНИКА 1-ГО УРОВНЯ

Призыв **Поток камня^М:** Камни наносят 1d4 пунктов урона/уровень существам в области (макс 5d4).

ЗАКЛИНАНИЯ КОЛДУНА/ВОЛШЕБНИКА 2-ГО УРОВНЯ

Отреч **Замок узла:** Удерживает других от использования сил земного узла.

Предск **Нахождение узла^Р:** Находит ближайший земной узел в 1 радиусе мили/уровень.

Иллюз **Рефлексивная маскировка:** Зрители видят вас как представителя своей разновидности и пола.

Превр **Слепое видение:** Предоставляет слепое видение в диапазоне 30 футов.

Нора: Вырастают когти, получает скорость копания 10 футов.

ЗАКЛИНАНИЯ КОЛДУНА/ВОЛШЕБНИКА 3-ГО УРОВНЯ

Отреч **Уничтожение земли:** Наносит 1d8 пунктов урона/уровень земным существам (макс 10d8).

Призыв **Дверь узла:** Позволяет телепортироваться между любыми известными земными узлами.

Превр **Аморфная форма:** Субъект становится пудингоподобным и может легко скользить сквозь трещины.

Глубокое темновидение: Субъект может видеть на 60 фт в магической темноте.

Паучья кожа: Субъект получает бонус к естественному бонусу доспеха, спасброскам против яда и проверкам Скрытности.

Чувство вибраций: Предоставляет чувство вибраций в диапазоне 30 футов.

ЗАКЛИНАНИЯ КОЛДУНА/ВОЛШЕБНИКА 4-ГО УРОВНЯ

Призыв **Вязкая капля:** Дальняя атака касанием швыряет в цель 5-фт клейкую каплю.

Предск **Просмотр портала^Р:** Делает целевой *портал* прозрачным.

ЗАКЛИНАНИЯ КОЛДУНА/ВОЛШЕБНИКА 5-ГО УРОВНЯ

Отреч **Стена рассеивания магии:** Существа, проходящие сквозь прозрачную стену, становятся целями *рассеивания магии*.

Воплощ **Каменная сфера:** Каменная сфера 5 фт в диаметре катится на ваших врагов.

ЗАКЛИНАНИЯ КОЛДУНА/ВОЛШЕБНИКА 6-ГО УРОВНЯ

Призыв **Туннельный глоток:** Глотательные конвульсии туннеля наносят 1d6 пунктов урона/уровень (макс 15d6).

Иллюз **Рефлексивная маскировка, массовая:** Зрители видят субъектов как представителей своей разновидности и пола.

Превр **Минерализация воина^{М,Х}:** Предоставляет желающему субъекту шаблон минерального воина.

Нора, массовая: Как *нора*, но воздействует на 1/уровень субъектов.

Темновидение, массовое: Как *темновидение*, но воздействует на 1/уровень субъектов.

Каменная метаморфоза: Изменяет тип камня.

ЗАКЛИНАНИЯ КОЛДУНА/ВОЛШЕБНИКА 7-ГО УРОВНЯ

Превр **Изменение камней^Р:** Подготовленные камни становятся литами.

Каменная форма, великая: Ваяет 10 куб.фт + 10 куб.фт/уровень камня в любую форму.

ЗАКЛИНАНИЯ КОЛДУНА/ВОЛШЕБНИКА 8-ГО УРОВНЯ

Отреч **Стена великого рассеивания магии:** Существа, проходящие сквозь прозрачную стену, становятся целями *великого рассеивания магии*.

Превр **Раскопки:** Создает постоянный проход в земле и стенах.

Каменная метаморфоза, великая: Изменяет 10 куб.фт + 10 куб.фт/уровень камня в другой тип камня.

ЗАКЛИНАНИЯ КОЛДУНА/ВОЛШЕБНИКА 9-ГО УРОВНЯ

Призыв **Происхождение узла^Х:** Создает земной узел Класа 1.

Превр **Нижнемастер^Х:** Вы получаете связанные с землей подобные заклинаниям способности.

Описания заклинаний

Следующие заклинания в Подземье обычны. Они представлены в алфавитном порядке оригинальных английских названий.

Если Вы используете правила из "Руководства Псиоников", все описанные ниже заклинания, связанные с земными узлами, могут также использоваться как псионические силы дисциплины Чувства Проницательности.

Аморфная форма (Amorphous Form)

Превращение

Уровень: Убийца 3, главный проводник Подземья 3, колдун/волшебник 3

Компоненты: S, M/DF

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Касание

Цель: Желаящее материальное существо, которого коснулись

Продолжительность: 1 минута/уровень (D)

Спасбросок: Воля - отменяет (безопасный)

Сопротивление заклинаниям: Да (безопасно)

Субъект и все его оснащение становятся аморфными и илоподобными. Эта новая форма бескостна и жидка, позволяя субъекту сочиться сквозь отверстия или узкие проходы всего в 2 дюйма диаметром. Пока он аморфен, субъект иммунен к отравлению, полиморфу и ошеломлению, он не может быть замкнут и не подвержен критическим попаданиям. Он получает скорость плавания (если еще не имел ее), равную его наземной скорости. Пока желает, субъект может оставаться под водой без дыхания.

Доспехи субъекта (включая естественный доспех) становятся бесполезными, хотя его модификаторы за размер, Ловкость и отклонение все еще применяются к классу Доспеха, также как и бонусы доспеха от силовых эффектов (например, от заклинания *доспех мага*). Будучи аморфным, субъект не может атаковать или читать заклинания, требующие устных, телесных, материальных компонентов или фокусов. (Это ограничение не исключает наложение любых заклинаний, которые субъект мог подготовить с использованием метамагических умений Сторонится Материалов, Тихое Заклинание и Неподвижное Заклинание). Субъект теряет все сверхъестественные способности, пока находится в аморфной форме, и его магические изделия прекращают функционировать, пока он остается аморфным.

Тайный материальный компонент: Щепотка желатина.

Слепое видение (Blindsight)

Превращение

Уровень: Клерик 3, друид 2, колдун/волшебник 2

Компоненты: V, S

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Касание

Цель: Существо, которого коснулись

Продолжительность: 1 минута/уровень

Спасбросок: Воля - отменяет (безопасный)

Сопротивление заклинаниям: Да (безопасно)

Это заклинание предоставляет субъекту способность слепого видения в диапазоне 30 футов. (Для деталей см. Слепое видение в "Руководстве Ведущего" или в "Руководстве Монстров").

Это заклинание заменяет версию из "Магии Фаэруна".

Нора (Burrow)

Превращение

Уровень: Клерик 3, друид 2, разведчик Арфистов 2, главный проводник Подземья 2, рейнджер 2, колдун/волшебник 3

Компоненты: V, S, F/DF

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Касание

Цель: Существо, которого коснулись

Продолжительность: 1 минута/уровень (D)

Спасбросок: Воля - отменяет (безопасный)

Сопротивление заклинаниям: Да (безопасно)

Из рук субъекта вырастают твердые как камень когти. Он может использовать эти когти для копания сквозь землю, песок, глину и гравий (но не твердую скалу), производя это с достаточной скоростью, чтобы двигаться сквозь землю со скоростью 10 футов, во многом подобно барсуку.

Субъект может использовать когти как оружие, наносящее 1d6 пунктов урона. Если его нормальный невооруженный урон более 1d6, урон не изменяется. Субъект считается вооруженным, пока действует это заклинание.

Тайный фокус: Коготь от норного существа.

Это заклинание заменяет версию из "Рас Фаэруна".

Нора, массовая (Burrow, Mass)

Превращение

Уровень: Друид 6, разведчик Арфистов 4, главный проводник Подземья 4, рейнджер 4, колдун/волшебник 6

Цели: Одно существо/уровень, никакие два из которых не могут быть далее чем в 30 фт друг от друга

Это заклинание функционирует подобно *норе*, за исключением того, что оно воздействует на нескольких существ.

Камуфляж (Camouflage)

Превращение

Уровень: Друид 1, разведчик Арфистов 1, рейнджер 1

Компоненты: V, S
Время чтения: 1 стандартное действие
Дальность: Персонально
Цель: Вы
Продолжительность: 10 минут/уровень

Вы изменяете окраску вашей кожи и одежды в соответствии с окружающей Вас средой. На все время действия заклинания ваша окраска моментально изменяется, чтобы соответствовать фону любой новой окружающей среды, в которую Вы входите, без усилий с Вашей стороны. Этот эффект предоставляет Вам +10 бонус обстоятельств по проверкам Скрытности.

Изменение камней (Changestones)

Превращение
Уровень: Друид 7, колдун/волшебник 7
Компоненты: V, S, F
Время чтения: 1 полнораундовое действие
Дальность: Касание
Цель: Подготовленные камни, которых касаются
Продолжительность: 1 час/уровень (D)
Спасбросок: Нет
Сопротивление заклинаниям: Нет

Когда Вы размещаете специально подготовленные камни на земле и говорите команду для завершения наложения этого заклинания, камни превращаются в существ, которые выглядят и бьются подобно литам (см. Главу 6). Однако, эти камнерожденные существа - не истинные литы; они не могут общаться с фактическими литами или использовать какие-либо псионические силы литов.

Эти камнерожденные защищают Вас и повинуются любым сказанным командам. Будучи уменьшен до 0 или менее очков жизни, камнерожденный лит рассыпается в порошок, и подготовленный камень, из которого он был создан, разрушается. Иначе, когда продолжительность заклинания истекает, камнерожденные литы возвращаются в состояние подготовленных камней, и эти камни можно использовать в качестве фокуса для нового наложения заклинания. Камнерожденные литы при создании всегда имеют полную силу, несмотря на любой урон, который они понесли при своем прошлом появлении.

Вы можете готовить до одного камня на четыре уровня заклинателя, до максимума в пять камней на 20-м уровне. Камень может оставаться подготовленным неопределенно долго; заклинание фактически не наложено, пока Вы не завершите его, превращая камень в лита.

Фокус: Необходимое количество камней, которые должны быть специально подготовлены. Материалы для полировки и сглаживания каждого из камней стоят 200 гр. Как только камни подготовлены, Вы должны исполнить обряд очистки, занимающий один день на камень. В течение процесса очистки Вы не можете участвовать в приключениях или заниматься любой другой напряженной деятельностью.

Ясность разума (Clarity of Mind)

Отречение
Уровень: Баланс 3, черный страж 2, разведчик Арфистов 2, паладин 2
Компоненты: V, S, DF
Время чтения: 1 стандартное действие
Дальность: Касание
Цель: Живущее существо, которого коснулись
Продолжительность: 1 час/уровень
Спасбросок: Воля - отменяет (безопасный)
Сопротивление заклинаниям: Да (безопасно)

Вы предоставляете субъекту +4 бонус понимания на спасброски против всех заклинаний с описателями зачарования, принуждения или образа. *Ясность разума* также уменьшает любой шанс промаха, который цель может иметь при нападении на противника, имеющего укрытие от заклинания образа (типа *пятна* и *смещения*), на 10%. Таким образом, субъект, атакующий противника, защищенного заклинанием *смещение*, переносит лишь 40% шанс промаха вместо общепринятого 50%.

Инфекционный туман (Contagious Fog)

Призывание (создание)
Уровень: Водянистая Смерть 7
Компоненты: V, S, DF
Время чтения: 1 стандартное действие
Дальность: Средняя (100 фт + 10 фт/уровень)
Эффект: Облачное распространение 30-фт радиуса, 20 фт высотой
Продолжительность: 1 раунд/уровень
Спасбросок: См. текст
Сопротивление заклинаниям: Да

Это заклинание производит влажную миазму болезнетворного тумана, подобного *туманному облаку*. Каждый раунд, пока существо находится в пределах тумана, оно должно делать спасбросок Стойкости или получить болезнь, эквивалентную трясучке (см. Болезни в "Руководстве Ведущего"), поражающую немедленно (без инкубационного периода).

Существо, сокрушенное этой болезнью, немедленно получает 1d8 пунктов урона Ловкости, и каждый день, пока болезнь сохраняется, оно должно делать DC 13 спасброски Стойкости или получить еще 1d8 пунктов урона Ловкости.

Подобно *облаку-убийце*, *инфекционный туман* перемещается от Вас на 10 футов в раунд, двигаясь над землей или водой. (Определяйте новую зону распространения облака в каждом раунде, основываясь на его новом центре, находящемся на 10 футов дальше от пункта происхождения, в который Вы накладываете заклинание). Поскольку пары тяжелее воздуха, они прижимаются к поверхности, вдоль которой движутся, сочась в ямы, промоины и даже в мизерные щели. *Инфекционный туман* не может проникать сквозь жидкости и не может быть наложен под водой.

Темновидение, массовое (Darkvision, Mass)

Превращение

Уровень: Разведчик Арфистов 4, главный проводник Подземья 4, рейнджер 4, колдун/волшебник 6

Цели: Одно существо/уровень, никакие два из которых не могут быть далее чем в 30 фт друг от друга

Это заклинание функционирует подобно *темновидению*, за исключением того, что оно воздействует на нескольких существ.

Глубокое темновидение (Deeper Darkvision)

Превращение

Уровень: Главный проводник Подземья 4, рейнджер 4, колдун/волшебник 3

Компоненты: V, S, M.

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Касание

Цель: Существо, которого коснулись

Продолжительность: 1 час/уровень

Спасбросок: Воля - отменяет (безопасный)

Сопротивление заклинаниям: Да (безопасно)

Субъект получает способность видеть на 60 футов в полной темноте и даже в магической темноте (типа созданной заклинаниями *черный свет* или *глубокая темнота*). *Глубокое темновидение* - черно-белое, но в остальном подобно нормальному видению.

Материальный компонент: Щепотка высушенной моркови или агат.

Обезвоживание (Dehydrate)

Некромантия

Уровень: Водянистая Смерть 5

Компоненты: V, S, DF

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Средняя (100 фт + 10 фт/уровень)

Цель: Одно живущее существо

Продолжительность: Мгновенно

Спасбросок: Стойкость - отменяет

Сопротивление заклинаниям: Да

Вы сокрушаете цель ужасным осушающим проклятием, наносящим 1d6 пунктов урона Телосложению плюс 1 дополнительный пункт урона Телосложения на 3 уровня заклинателя, до максимума в 1d6+5 на 15-м уровне. Илы, растения и существа с водным подтипом более восприимчивы к этому заклинанию, чем другие цели. Такое существо получает 1d8 пунктов урона Телосложению плюс 1 дополнительный пункт урона Телосложения на 3 уровня заклинателя, до того же самого максимума.

Утопление (Drown)

Призывание (создание) [вода]

Уровень: Друид 6, Водянистая Смерть 6

Компоненты: V, S, DF

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Близко (25 фт + 5 фт/2 уровня)

Цель: Одно живущее существо

Продолжительность: Мгновенно

Спасбросок: Стойкость - отменяет

Сопротивление заклинаниям: Да

Вы создаете воду в легких субъекта, и он начинает тонуть. Очки жизни субъекта немедленно понижаются до 0, и он падает без сознания. В следующем раунде он теряет еще одно очко жизни (приводя его *hp* к -1) и становится умирающим. В следующем раунде он умирает. (Для детализации утопления см. правило Утопления в "Руководстве Ведущего").

Кашель и другие попытки субъекта физически удалить воду из легких бесполезны. Однако, другое существо может стабилизировать субъекта с DC 15 проверкой Излечения, прежде чем он умрет.

Нежить, конструкции, существа, которые не должны дышать, и существа, способные дышать водой, не затрагиваются этим заклинанием.

Утопление, массовое (Drown, Mass)

Призывание (создание) [вода]

Уровень: Друид 9, Водянистая Смерть 9

Цели: Одно или более существ, никакие два из которых не могут быть далее чем в 30 фт друг от друга

Это заклинание функционирует подобно *утоплению*, за исключением того, что оно воздействует на нескольких существ.

Уничтожение земли (Eradicate Earth)

Отречение [земля]

Уровень: Колдун/волшебник 3

Компоненты: V, S, M.

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: 40 футов

Область: Взрыв 40-фт радиуса, сосредоточенный на Вас

Продолжительность: Мгновенно

Спасбросок: Стойкость - вполтину

Сопротивление заклинаниям: Да

От Вас исходит силовой взрыв, сейсмически повреждающий всех земных существ поблизости. Любое существо с земным подтипом, находящееся в пределах области заклинания, получает 1d8 пунктов урона на уровень заклинателя (максимум 10d8). Существа без земного подтипа не затрагиваются.

Материальный компонент: Маленький камешек.

Раскопки (Excavate)

Превращение

Уровень: Колдун/волшебник 8

Компоненты: V, S, M.

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Близко (25 фт + 5 фт/2 уровня)

Эффект: Один раскоп 5x8 футов, 1 фт/уровень глубиной

Продолжительность: Мгновенно

Спасбросок: Нет

Сопротивление заклинаниям: Нет

Как и при *стенопроходе*, Вы создаете проход сквозь деревянные, гипсово-штукатурные или каменные стены, но не сквозь металл или другие более твердые материалы. Если толщина стены более 1 фута на уровень заклинателя, то отдельное заклинание *раскопки* просто сделает нишу или короткий туннель с указанными измерениями. Несколько заклинаний *раскопки* могут использоваться одно за другим для разрушения очень толстых стен, формируя проход. В отличие от *стенопрохода*, *раскопки* - разовый эффект, который не заканчивается и не может быть рассеян; любой проход, который оно создает, постоянен.

Материальный компонент: Щепotka выкопанной земли.

Поток камня (Hail of Stone)

Призывание (создание) [земля]

Уровень: Колдун/волшебник 1

Компоненты: V, S, M.

Время чтения: 1 раунд

Дальность: Средняя (100 фт + 10 фт/уровень)

Область: Цилиндр (5-фт радиус, 40 фт высотой)

Продолжительность: Мгновенно

Спасбросок: Нет

Сопротивление заклинаниям: Да

Вы создаете дождь из камней, наносящих урон существам и объектам, которые они ударяют. Делайте бросок дальноточной атаки (не дальнее касание) против каждого из уместных существ и объектов в области заклинания. Ваш бонус для этого броска атаки равен вашему уровню заклинателя плюс ваш применимый модификатор способности (Интеллект для волшебника или Харизма для колдуна). Успешное попадание наносит 1d4 пунктов урона на уровень заклинателя, до максимума в 5d4.

Материальный компонент: Кусочек нефрита, стоящий по крайней мере 5 gr.

Нахождение узла (Locate Node)

Предсказание [земля]

Уровень: Клерик 3, друид 2, колдун/волшебник 2

Компоненты: V, S, F/DF

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: 1 миля/уровень (см. текст)

Область: Круг, сосредоточенный на Вас, с радиусом в 1 милю/уровня (см. текст)

Продолжительность: 1 минута/уровень

Спасбросок: Нет

Сопротивление заклинаниям: Нет

Вы ощущаете направление к любому земному узлу в пределах диапазона. Вы можете пожелать обнаружить или ближайший узел, или определенный узел, который Вы посещали ранее. (В последнем случае диапазон - 2 мили/уровень, и область - круг, сосредоточенный на Вас, с радиусом в 2 мили/уровень).

Заклинание блокируется даже тонким листом свинца, и оно не может обнаруживать узлы, защищенные заклинанием *замок узла*.

Тайный/божественный фокус: Галька, найденная в земном узле.

Метка изгоя (Mark of the Outcast)

Некромантия

Уровень: Черный страж 1, клерик 2, друид 2, Водянистая Смерть 2

Компоненты: V, S, DF

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Близко (25 фт + 5 фт/2 уровня)

Цель: Одно существо

Продолжительность: Постоянно

Спасбросок: Воля - отменяет

Сопротивление заклинаниям: Да

Это заклинание создает несмываемую метку на лице цели (или на другой верхней части тела, если у субъекта нет головы). Метка видима при нормальном зрении, при зрении при слабом освещении и при темновидении. Носящий такую метку берет -5 штраф обстоятельств на проверки Блефа и Дипломатии и -2 штраф Класса Доспеха.

Метка не может быть рассеяна, но ее можно удалить заклинаниями *сломать зачарование*, *ограниченное желание*, *чудо*, *удаление проклятия* или *желание*.

Минерализация воина (Mineralize Warrior)

Превращение [земля]

Уровень: Колдун/волшебник 6

Компоненты: V, S, M, XP

Время чтения: 1 час

Дальность: Касание

Цель: Один гуманоид

Продолжительность: Мгновенно

Спасбросок: Нет

Сопротивление заклинаниям: Нет

Вы наполняете желающего гуманоида минералами и стихийным духом земли. Субъект может иметь не более Hit Dice, чем Вы, и он должен находиться в гробоподобном каменном укрытии на время наложения заклинания. (Таким образом, Вы не можете быть субъектом вашего собственного заклинания). После завершения заклинания субъект простреливается минералами и получает шаблон минерального воина (см. Главу 6). Из-за минералов его тело выглядит окаменевшим, хотя существо сохраняет свою нормальную свободу движения.

Свежесозданный минеральный воин должен по принуждению служить Вам один год и один день, после чего волен идти, куда пожелает. Независимо от того, сколько раз Вы используете это заклинание или другие заклинания, допускающие, чтобы Вы управляли существами с земным подтипом, Вы можете управлять лишь 2 Hit Dice минеральных воинов на уровень заклинателя. Если Вы пытаетесь контролировать минеральных воинов сверх вашего предела, Вы получаете контроль над новыми существами как обычно, но некоторые от предыдущих наложений отпускаются от принуждения, чтобы общее количество управляемых вами минеральных воинов было равно или ниже вашего предела. (Вы выбираете существ, которые будут отпущены).

Материальный компонент: Драгоценные камни и другие дорогие минералы, стоящие по крайней мере 500 gp на HD создаваемого минерального воина.

XP стоимость: 250 XP на HD создаваемого минерального воина.

Дверь узла (Node Door)

Призывание (телепортация) [земля]

Уровень: Друид 3, колдун/волшебник 3

Компоненты: V

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Изменяется (см. текст)

Цель: Вы и объекты, которых коснулись, или другие желающие существа, которых коснулись, весом до 50 фнт/уровень

Продолжительность: Мгновенно

Спасбросок: Нет, и Воля - отменяет (объект)

Сопротивление заклинаниям: Нет и Да (объект)

Вы немедленно перемещаетесь из вашего текущего земного узла к любому другому земному узлу, который Вы посещали. Вы всегда прибываете точно в желаемое место, просто визуализируя область или описывая ваше место назначения (например, "земной узел, служащий для куо-тоа секретным храмом Блибдулупл"). Используя это заклинание, Вы не можете предпринимать любые другие действия до вашего следующего хода. Если Вы прибываете в земной узел, уже частично занятый недавно появившимся объектом, Вы прибываете в ближайшее чистое место в этом узле. Если земной узел

полностью заполнен или был уничтожен любыми средствами, Вы переноситесь к следующему ближайшему земному узлу (определенному случайно или DMом). Каждый такой "рикошет" наносит Вам и любому, кто Вас сопровождает, 2d6 пунктов урона.

Специально: Вы должны иметь умение Колдовство Узла для наложения этого заклинания.

Происхождение узла (Node Genesis)

Призывание (создание) [земля]

Уровень: Колдун/волшебник 9

Компоненты: V, S, XP

Время чтения: 1 десятидневка (8 часов/день)

Дальность: Касание

Эффект: Один земной узел Класса 1 20-фт диаметра

Продолжительность: Мгновенно.

Спасбросок: Нет

Сопротивление заклинаниям: Нет

Вы можете читать это заклинание, только когда находитесь на поверхности земли или под ней. Энергия заклинания перенаправляет местные лей-линии и теллурические потоки, ускоряя создание земного узла Класса 1. Новый узел имеет 20 футов в диаметре, сосредоточен и исходит из точки, которой касаются. Примерная граница нового земного узла может включать в себя полое пространство, область твердых скал или комбинацию материалов. Если *происхождение узла* наложено на поверхности земли, по крайней мере часть земного узла должна быть смежна с естественной землей. Имеется некоторое смещение в определении начальной формы внешней границы Вашего земного узла - он не будет идеально сферическим, хотя никакая часть его объема не может быть менее 3 кубических футов.

Свежепроизведенный земной узел сохраняет свой Класс 1 статус в течение одного года. После этого его диаметр увеличивается из расчета 20 футов в год, пока в конечном счете не достигнет диаметра, равного 20 футам на уровень заклинателя, которым Вы обладали во время наложения. Когда диаметр узла достигает нижнего края диапазона для следующего более высокого класса (см. Таблицу 4-1), его класс увеличивается +1. Например, узел Класса 1 становится таковым Класса 2, когда его диаметр достигает 40 футов, и таковым Класса 3, когда его диаметр достигает 120 футов.

Земные узлы, которых Вы создаете этим заклинанием, автоматически считаются *запертыми* Вами узлами. В остальном они в точности подобны естественным земным узлам и подвержены разрушению теми же самыми способами.

XP стоимость: 5,000 XP.

Специально: Вы должны иметь умение Колдовство Узла для наложения этого заклинания.

Замок узла (Node Lock)

Отречение [земля]

Уровень: Колдун/волшебник 2

Компоненты: V, S

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Ближко (25 фт + 5 фт/2 уровня)

Цель: Один земной узел

Продолжительность: Постоянно

Спасбросок: Нет

Сопротивление заклинаниям: Нет

Наложение заклинания *замок узла* на земной узел магически "запирает" его от других желающих использовать его силу. Вы можете затрагивать земной узел, класс которого равен половине вашего уровня заклинателя или меньше. Для любого заклинателя, кроме Вас, *замок узла* добавляет +15 к каждому DC Колдовства, связанному с использованием стандартных сил узла. Успешное *рассеивание магии* ломает *замок узла*.

Специально: Вы должны иметь умение Колдовство Узла для наложения этого заклинания.

Баррикада портала (Portal Barricade)

Превращение

Уровень: Портал (альтернатива) 5

Компоненты: V, S, DF

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Ближко (25 + 5 уровней футов /2)

Цель: Один *портал*

Продолжительность: 1 час/уровень (D)

Спасбросок: Нет

Сопротивление заклинаниям: Нет

Баррикада портала временно закрывает *портал*, не позволяя ему функционировать на время действия заклинания. Заклинание *стук*, *звонок открывания* и подобные эффекты не могут закончить или подавить *баррикаду портала*, хотя *рассеивание магии* может отменить ее.

Стабилизация портала (Portal Stabilization)

Превращение

Уровень: Портал (альтернатива) 1

Компоненты: V, S, DF

Время чтения: 1 раунд
Дальность: Близко (25 фт + 5 фт/2 уровня).
Цель: Один *портал*
Продолжительность: 1 минута/уровень
Спасбросок: Нет
Сопротивление заклинаниям: Нет

Вы временно стабилизируете работающий со сбоями *портал*, делая это более безопасным для использования. В любой момент, когда *портал* активизирован в течение продолжительности этого заклинания (или немедленно, если он активен постоянно), добавляйте +30% к требуемому броску по Таблице 2-2: Сбои порталов в "Установке Кампании Забытых Царств".

Перенаправление от портала к portalу (Portal-to-Portal Redirect)

Превращение
Уровень: Портал (альтернатива) 6
Компоненты: V, S, DF
Время чтения: 10 минут
Дальность: Близко (25 фт + 5 фт/2 уровня)
Цель: Один *портал*
Продолжительность: 1 час/уровень
Спасбросок: Нет
Сопротивление заклинаниям: Нет

Заклинание *перенаправление от портала к portalу* изменяет место назначения *портала*, на который оно наложено, на время действия заклинания. Заклинатель может выбирать любой существующий *портал*, через который ему приходилось путешествовать, в качестве нового, временного места назначения. Это заклинание не изменяет никакие из специальных свойств *портала* (типа одностороннего или только для существ).

Переформат портала (Portal Reformat)

Превращение
Уровень: Портал (альтернатива) 8
Компоненты: V, S, DF, XP
Время чтения: 10 минут
Дальность: Близко (25 фт + 5 фт/2 уровня)
Цель: Один *портал*
Продолжительность: Мгновенно
Спасбросок: Нет
Сопротивление заклинаниям: Нет

Заклинание *переформат портала* навсегда удаляет или добавляет *portalу* один или несколько ключей (см. Порталы в Главе 2 "Установки Кампании Забытых Царств"). Заклинатель должен изучить *портал* заклинанием *анализ портала* (или некими подобными средствами) и должен знать его свойства, прежде чем он сможет добавлять или удалять какие-либо ключи.

Удаление ключа: Удаление ключа *портала* изменяет его у *портала*, активизируемого лишь определенным ключом, или у *портала*, который не может быть активизирован вообще, или у *портала*, который может быть активизирован любым существом (на выбор заклинателя). Если ключ контролирует поведение *портала*, заклинатель может решить, которое поведение удалить. Например, в случае переменного *портала*, который ведет в одно место назначения, если активизирован дроу, и в другое, если активизирован любым другим существом, заклинатель может удалить любое из мест назначения, после чего *портал* будет посылать любое другое существо в одно место назначения или дроу в одно место назначения.

Добавление ключа: Вы можете добавлять ключ к существующему *portalу*, чтобы не дать его активизировать существу, не имеющему ключа. Если Вы определяете в качестве ключа определенный объект или тип объекта, для наложения заклинания этот объект должен быть у Вас в руках. Вы можете также добавлять ключ, изменяющий поведение переменного *портала*, если пожелаете. Например, если переменный *портал* ранее использовал один путь для дроу и другой - для всех остальных существ, Вы можете добавить ключ, который почти невозможно получить "всем другим существам", по сути изменяя портал в таковой только для дроу.

XP стоимость: 250 XP.

Просмотр портала (Portal View)

Предсказание (наблюдение)
Уровень: Бард 4, Портал (альтернатива) 3, колдун/волшебник 4
Компоненты: V, S, F/DF
Время чтения: 10 минут
Дальность: Близко (25 фт + 5 фт/2 уровня)
Цель: Один *портал*
Продолжительность: 1 минута/уровень
Спасбросок: Нет
Сопротивление заклинаниям: Нет

Просмотр портала делает *портал* прозрачным из вашей стороны только на время действия заклинания. Это фактически не открывает *портал*, так что линия эффекта не устанавливается, но позволяет линию видимости. *Просмотр портала* не

показывает никакого из специальных свойств *портала* (типа того, является ли он односторонним или только для существ); он лишь позволяет существу на вашей стороне увидеть место назначения *портала*.

Тайный фокус: Стекланный глаз.

Рефлексивная маскировка (Reflective Disguise)

Иллюзия (образ)

Уровень: Бард 2, главный проводник Подземья 2, колдун/волшебник 2

Компоненты: V, S

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Персонально

Цель: Вы

Продолжительность: 10 минут/уровень

Заклинание *рефлексивная маскировка* заставляет любое интеллектуальное существо, рассматривающее Вас, чувствовать в Вас ту же разновидность и пол, что и у него самого, при условии, что его категория размера не более чем на одну отличается от вашей. Зритель видит вашу одежду и оснащение как обычно; заклинание изменяет лишь восприятие расы и пола. *Рефлексивная маскировка* не дает Вам никакого знания способностей или особенностей отраженной формы, и при этом она не изменяет воспринятое осязательно (касание), слышимые (звук) или обонятельные свойства (запах) Вас или вашего оснащения.

Существо, взаимодействующее с образом, делает спасбросок Воли для признания в нем иллюзии. Например, существо, коснувшееся Вас и понявшее, что осязание не соответствует увиденному, будет иметь право на такой спасбросок. Существо со способностью нюха автоматически получает спасбросок Воли, если Вы находитесь в пределах диапазона его нюха. Сопротивление заклинаниям также применяется с этой целью.

Рефлексивная маскировка, массовая (Reflective Disguise, Mass)

Иллюзия (образ)

Уровень: Бард 5, главный проводник Подземья 4, колдун/волшебник 6

Компоненты: V, S

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Близо (25 фт + 5 фт/2 уровня)

Цели: Ода персона/2 уровня, никакие две из которых не могут быть далее чем в 30 фт друг от друга

Продолжительность: 12 часов (D)

Спасбросок: Воля - отменяет

Сопротивление заклинаниям: Да

Это заклинание функционирует подобно *рефлексивной маскировке*, кроме того, что Вы можете также изменять внешность других существ. К существам под воздействием возвращается их нормальная внешность, если они убиты.

Нежелающая цель может отменять эффект заклинания на себе, делая успешный спасбросок Воли, или с сопротивлением заклинаниям.

Мчащиеся воды (Rushing Waters)

Призывание (вызов) [вода]

Уровень: Друид 5, Водянистая Смерть 4

Компоненты: V, S, DF

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Средняя (100 фт + 10 фт/уровень)

Область: Распространение 15-фт радиуса

Продолжительность: Мгновенно

Спасбросок: Нет (см. текст)

Сопротивление заклинаниям: Нет

Холодная вода разливается великой волной, направленной наружу от выбранной Вами точки, яростно распространяясь до пределов области. Эта волна делает попытку натиска быка против каждого из существ в области воздействия, не вызывая атаки возможности. С точки зрения противопоставленной проверки Силы волна Колоссальна, имеет показатель Силы 34 и считается разгоняющейся и движущейся вместе с существами, на которых она воздействует (полный бонус +30). Если волна выигрывает противопоставленную проверку Силы, защитник перемещается на 5 футов от точки происхождения заклинания плюс дополнительные 5 футов за каждые 5 пунктов, на которые результат проверки волны превышает таковой защитника. Любое существо, сдвинутое *мчащимися водами* на 5 или более футов, должно преуспеть в спасброске Рефлексов или упасть.

Волна также мочит все, что попадает в ее область, и гасит любой нормальный огонь размером с костер.

Санктуарий, массовый (Sanctuary, Mass)

Уровень: Баланс 5

Дальность: Касание

Цели: Одно существо, которого коснулись/2 уровня

Это заклинание функционирует подобно *санктуарию*, за исключением того, что оно воздействует на нескольких существ.

Паучья кожа (Spiderskin)

Превращение

Уровень: Друид 3, колдун/волшебник 3

Компоненты: V, S, M/DF

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Касание

Цель: Существо, которого коснулись

Продолжительность: 10 минут/уровень

Спасбросок: Воля - отменяет (безопасный)

Сопротивление заклинаниям: Да (безопасно)

Паучья кожа делает кожу субъекта жесткой и похожей на панцирь. Заклинание предоставляет получателю +1 бонус улучшения его существующего естественного бонуса доспеха, +1 расовый бонус на спасброски против яда и +1 расовый бонус по проверкам Скрытности. Каждый из этих бонусов увеличивается на 1 за каждые три уровня заклинателя сверх 3-го, до максимума +5 на 12-м уровне заклинателя.

Бонус улучшения, обеспеченный *паучьей кожей*, складывается с естественным бонусом доспеха цели, но не с другими бонусами улучшения естественного доспеха. Существо без естественного доспеха имеет эффективный естественный бонус доспеха +0, как и персонаж, носящий лишь нормальную одежду, имеет бонус доспеха +0.

Материальный компонент: Частичка паука.

Приклеивание (Stick)

Превращение

Уровень: Бард 0, главный проводник Подземья 1, колдун/волшебник 0

Компоненты: V, S, M.

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Касание

Цель: Немагический, ни к чему не присоединенный объект весом до 5 фнт.

Продолжительность: Мгновенно

Спасбросок: Воля - отменяет (объект)

Сопротивление заклинаниям: Да (объект)

Приклеивание прикрепляет один предмет весом до 5 фнт к другому, более тяжелому предмету. Эти два изделия могут быть разделены с малейшим усилием, типа ветра сильнее 10 миль в час, заклинаний *рука мага* или *незримый слугитель*, или действием движения любого материального существа (что вызывает атаки возможности).

Материальный компонент: Немного высушенного клея.

Каменная метаморфоза (Stone Metamorphosis)

Превращение [земля]

Уровень: Клерик 4, друид 4, колдун/волшебник 6

Компоненты: V, S, M./DF

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Касание

Цель: Каменный объект, которого касаются, до 10 куб.фт + 1 куб.фт/уровень

Продолжительность: Мгновенно

Спасбросок: Нет

Сопротивление заклинаниям: Нет

Вы можете изменять существующий кусок скалы в другой тип скалы. Например, Вы можете сделать ломкий камень гранитом, существенно усилив его. (См. Главу 7 для большего количества информации о типах камня). Драгоценные и полудрагоценные драгоценные камни нельзя изготовить при помощи этого заклинания, и его эффект не изменяет денежную ценность подвергнувшегося воздействию каменного объекта.

Тайный материальный компонент: Зерно талька и кусочек обсидиана.

Каменная метаморфоза, великая (Stone Metamorphosis, Greater)

Превращение [земля]

Уровень: Клерик 6, друид 6, колдун/волшебник 8

Цель: Камень или каменные объекты, которых касаются, до 10 куб.фт + 10 куб.фт/уровень

Это заклинание функционирует подобно *каменной метаморфозе*, кроме отмеченного.

Каменная форма, великая (Stone Shape, Greater)

Превращение [земля]

Уровень: Клерик 5, друид 5, колдун/волшебник 7

Цель: Камень или каменные объекты, которых касаются, до 10 куб.фт + 10 куб.фт/уровень

Это заклинание функционирует подобно *каменной форме*, за исключением того, что воздействует на значительно большую область.

Каменная сфера (Stone Sphere)

Воплощение [земля]

Уровень: Колдун/волшебник 5

Компоненты: V, S, M.

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Средняя (100 футов + 10 футов/уровень)

Эффект: Каменная сфера 5 футов в диаметре

Продолжительность: 1 раунд/уровень

Спасбросок: Рефлексы - отменяет

Сопротивление заклинаниям: Да

Вы создаете гладко отполированную каменную сферу 5-футового диаметра, которая перемещается под вашим управлением со скоростью 30 футов. Каменная сфера имеет АС 5, твердость 8 и 500 очков жизни.

В раунде, в котором Вы читаете, заклинание, каменная сфера появляется в определенном вами месте в пределах диапазона заклинания, и Вы можете направлять ее движение как свободное действие. В последующих раундах Вы должны активно направлять каменную сферу для ее перемещения, иначе она останется неподвижной. Направление движения каменной сферы в раундах после его первоначального появления требует действия движения.

Если Вы перемещаете каменную сферу в квадрат с вражеским существом, она наносит урон каждому из существ в этом квадрате следующим образом: 8d6 пунктов Среднему или меньшему существу, 4d6 пунктов Большому существу и 2d6 пунктов Огромному существу. Сферу нельзя перекатить в квадрат, занятый Гигантским или Колоссальным существом.

Сфера должна прекратить движение, перевалившись через занятый квадрат, заканчивая свой ход в смежном квадрате. Если камень входит в квадрат, занятый Средним или меньшим существом, он может остановиться на нем, вынуждая цель сдвинуться на отдельный смежный квадрат на ее выбор (что вызывает атаки возможности).

Материальный компонент: Гладкая мраморная сфера 1 дюйма в диаметре.

Чувство вибраций (Tremorsense)

Превращение

Уровень: Разведчик Арфистов 3, рейнджер 3, колдун/волшебник 3

Компоненты: V, S, F/DF

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Персонально

Цель: Вы

Продолжительность: 10 минут/уровня (D)

Спасбросок: Воля - отменяет (безопасный)

Сопротивление заклинаниям: Да (безопасно)

Вы автоматически можете точно определять местоположение любого объекта или существа в пределах 30 футов, контактирующего с землей.

Тайный фокус: Кусочек кожи существа, имеющего чувство вибраций.

Туннельный глоток (Tunnel Swallow)

Призывание (создание) [земля]

Уровень: Колдун/волшебник 6

Компоненты: V, S, M.

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Средняя (100 футов + 10 футов/уровень)

Цель: Секция туннеля до 20 футов в диаметре и длиной до 50 футов

Продолжительность: Мгновенно

Спасбросок: Рефлексы - частично (см. текст)

Сопротивление заклинаниям: Нет

Вы заставляете секцию туннеля сгибаться в глотательных конвульсиях, сокрушая свое содержимое и перемещая его вдоль себя в направлении, которое Вы определяете. Каждое существо и объект в секции туннеля, оказавшейся под воздействием, сокрушается на 1d6 пунктов урона на уровень (максимум 15d6) и перемещается со своей прежней позиции прямо за пределы области воздействия. Существо, делающее успешный спасбросок Рефлексов, получает только половину урона и перемещается до половины пути от своей прежней позиции в туннеле до обозначенного конца секции туннеля. Когда продолжительность заклинания истекает, туннель возвращается к своей прежней форме и размеру без вреда для себя самого.

Туннельный глоток воздействует и на обработанные, и на естественные туннели, а также на коридоры в поверхностных зданиях.

Материальный компонент: Комок жеваного овоща или мяса.

Нижнемастер (Undermaster)

Превращение [земля]

Уровень: Друид 9, колдун/волшебник 9

Компоненты: V, XP

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Персонально

Цель: Вы

Продолжительность: 1 раунд/уровень

Вы принимаете мантию земли, получая над ней власть, пока стоите на ее поверхности или под ней. Возбужденный устрашающей силой этого заклинания, Вы можете выбирать заклинания из перечисленных ниже раз в раунд и использовать их как подобные заклинаниям способности. Такое использование заклинания требует стандартного действия, даже если заклинание обычно имеет более долгое время чтения (типа *движения земли*).

Заклинания, предоставленная *нижнемастером* - *нора*, *землетрясение*, *раскопки**, *плоть в камень*, *раскрыть в камень*, *движение земли*, *реверс гравитации*, *смягчить землю и камень*, *статуя*, *каменная форма*, *каменная сфера**, *камнеговор*, *камень в плоть*, *преобразовать грязь в скалу*, *преобразовать скалу в грязь* и *стена камня*.

ХР стоимость: 1,000 ХР.

* Новое заклинание, описанное в этой главе.

Вязкая капля (Viscid Glob)

Призывание

Уровень: Колдун/волшебник 4

Компоненты: V, S, M.

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: Средняя (100 фт + 10 фт/уровень)

Цель: Одно существо

Продолжительность: 1 час/уровень

Спасбросок: Рефлексы - отменяет

Сопротивление заклинаниям: Да

Вы призываете каплю невероятно липкой зеленовато-серой грязи 5 футов в диаметре и посылаете ее в целевое существо, делая против цели дальнобойную атаку касанием. Если Вы промахиваетесь, капля может поразить близлежащий квадрат или существо. Бросайте 1d8 для определения его направления: 1 - обратно к Вам, и от 2 до 8 - направления компаса, определяемые по часовой стрелке вокруг целевого квадрата. Как только Вы установили направление промаха, бросайте 1d4 для определения расстояния в квадратах от целевого квадрата, куда приземлится капля.

Среднее или меньшее существо, пораженное каплей, должно сделать успешный спасбросок Рефлексов или немедленно увязнуть на месте. Увязшее существо может говорить, но в остальном ограничено полностью умственными действиями (типа наложения заклинаний без телесных или материальных компонентов) и может пытаться освободиться посредством проверки Силы или проверки Искусства Побега (DC 20 + уровень заклинателя для любого), сделанных как полнораундовое действие. Большое или большее существо, увязшее в липучке, не может сдвинуться с места, к которому приклеено, но в остальном может действовать как обычно.

Капля рассеивается, когда истекает продолжительность заклинания. До тех пор она остается липкой, и любое существо, касающееся ее (например, существо, пытающееся сдвинуть союзника), должно сделать успешный спасбросок Рефлексов или увязнет само. Однако, существо, увязшее при подобном вторичном контакте, не ловится настолько плотно, как существо, на которого нацелена капля, так что DC для проверки Силы или Искусства Побега, требуемой для освобождения, уменьшен на 5.

Материальный компонент: Крошечный шарик паучьего шелка.

Стена рассеивания магии (Wall of Dispel Magic)

Отречение

Уровень: Бард 4, клерик 5, друид 5, колдун/волшебник 5

Компоненты: V, S, DF

Время чтения: 1 стандартное действие

Эффект: План *рассеивания магии*, область которого - до 10-фт квадрата/уровень

Продолжительность: 1 минута/уровень

Спасбросок: Нет

Сопротивление заклинаниям: Нет

Это заклинание создает прозрачный проницаемый барьер. Любой, кто проходит сквозь него, становится целью эффекта *рассеивания магии*. Вызванное существо, на которого нацеливается такой эффект, может быть *рассеяно*. *Стену рассеивания магии* нельзя заметить или почувствовать обычными средствами или заклинанием *видеть невидимость*. *Обнаружение магии* указывает на присутствие эффекта, а *истинное видение* показывает и его присутствие, и его назначение.

Стена великого рассеивания магии (Wall of Greater Dispel Magic)

Отречение

Уровень: Бард 5, клерик 8, друид 8, колдун/волшебник 8

Это заклинание функционирует в точности подобно *стене рассеивания магии*, за исключением того, что эффект - таковой *великого рассеивания магии*.

Взвесь баланса (Weighed in the Balance)

Некромантия

Уровень: Баланс 9

Компоненты: V

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: 30 футов.

Область: Существа в распространении 3-фт радиуса, сосредоточенном на Вас

Продолжительность: Мгновенно

Спасбросок: Воля - отменяет

Сопротивление заклинаниям: Да

Это заклинание поражает или излечивает существ в пределах своей области, основываясь на их мировоззрениях и жизненном статусе, как указано в таблице ниже. Эффект наносит большинство вреда тем существам, которые наиболее экстремальны в мировоззрении и далее всего ушли от баланса с естественным миром.

Тип существа	эффект заклинания
<i>Живые существа</i>	
LG, CG, LE, CE	<i>Причинить критические раны</i>
NG, LN, CN, NE	<i>Причинить легкие раны</i>
N	<i>Лечение критических ран</i>
<i>Существа нежити</i>	<i>Излечение</i>

Слово баланса (Word of Balance)

Воплощение [звук]

Уровень: Баланс 7, друид 7

Компоненты: V

Время чтения: 1 стандартное действие

Дальность: 30 футов.

Область: Существа в распространении 3-фт радиуса, сосредоточенном на Вас

Продолжительность: Мгновенно

Спасбросок: Нет, или Воля - отменяет (см. текст)

Сопротивление заклинаниям: Да

Любое законно-доброе, хаотично-доброе, законно-злое или хаотично-злое существо, слышащее *слово баланса*, переносит болезненные эффекты согласно своему Hit Dice, как указано ниже, без спасброска. Эти эффекты совокупны.

HD	Эффект
Равный уровню заклинателя	Тошнит
До уровня заклинателя -1	Ослаблено, тошнит
До уровня заклинателя -5	Парализовано, ослаблено, тошнит
До уровня заклинателя -10	Убито

Тошнит: Существо ограничено только действием движения на 1 раунд, но может защищаться как обычно.

Ослаблено: Сила существа уменьшается на 2d6 пунктов на 2d4 раундов.

Парализовано: Существо парализовано и беспомощно (неспособно перемещаться или действовать любым способом) 1d10 минут.

Убито: Существо умирает, если оно живое, или уничтожается, если нежить.

Если Вы находитесь на своем домашнем плане, когда читаете это заклинание, все законно-добрые, хаотично-добрые, законно-злые или хаотично-злые элементалы и аутсайдеры в пределах области немедленно высылаются обратно на свои домашние планы, если не сделают успешные спасброски Воли (со штрафом -4). Существа, изгнанные таким образом, не могут вернуться по крайней мере 24 часа. Эффект изгнания происходит независимо от того, слышат ли существа фактически *слово баланса*, хотя услышавшие также переносят соответствующие эффекты (см. выше).

Существа, HD которых превышает ваш уровень заклинателя, не затрагиваются *словом баланса*.

Оснащение и магические изделия

Подземье - по меньшей мере требовательная окружающая среда, так что живущие в нем расы должны быть необычно изобретательными и умными, чтобы выжить. Путешественники также встречают препятствия и врагов гораздо чаще, чем в поверхностном мире. Для преодоления этих трудностей умные авантюристы и аборигены Подземья создали много новых изделий - от мирского оружия и доспехов необычного стиля до необычайно мощных магических устройств.

Приключенческие механизмы

Среди приключенческих механизмов и оснащения для Подземья уникально оружие, доспехи и изделия, сделанные из особых материалов, а также яды. Экзотические и необычные изделия типа посохов-клешней куо-тоа, сонного яда дроу и порхающих клинков слайтов, в Подземье повсеместны.

Оружие

Рынки, кузни и оружейники городов Подземья предлагают почти такое же множество оружия и доспехов, как и на поверхности. Также можно найти и другое обычное оснащение и услуги, чаще всего по подобным ценам.

Оружие, указанное в Таблице 5-1, описано ниже в алфавитном порядке оригинальных английских названий, наряду со всеми особыми вариантами, которые есть у владельца для его использования.

ТАБЛИЦА 5-1: ОРУЖИЕ

Военное оружие	Стоимость	Урон (Мал)	Урон (Срд)	Урон (Бол)	Критически й	Приращение дальности	Вес	Тип
<i>Легкое рукопашное</i>								
Бритвенный доспех	Особая	1d4	1d6	1d8	x2	-	Нет	Рубящий
Бритвенный щит, легкий	Особая	1d3	1d4	1d6	x2	-	Нет	Рубящий
<i>Одноручное рукопашное</i>								
Бритвенный щит, тяжелый	Особая	1d4	1d6	1d8	x2	-	Нет	Рубящий
<i>Дальнобойное</i>								
Дротикомет	40 gp	1d3	1d4	1d6	19-20/x2	40 фт	1 фнт.	Колющий
Дротики (10)	5 gp	-	-	-	-	-	5 фнт.	-
Экзотическое оружие	Стоимость	Урон (Мал)	Урон (Срд)	Урон (Бол)	Критически й	Приращение дальности	Вес	Тип
<i>Легкое рукопашное</i>								
Некод	5 gp	1d3	1d4	1d6	X2	-	2 фнт.	Колющий
Стальные плавники	10 gp	1d5	1d4	1d6	x2	-	2 фнт.	Рубящий
<i>Одноручное рукопашное</i>								
Порхающий клинок	15 gp	1d3	1d4	1d6	19-20/x3	-	2 фнт.	Колющий или рубящий
<i>Двуручное рукопашное</i>								
Посох-клешня	20 gp	1d8	1d10	2d6	x2	-	15 фнт.	Крошащий

Дротикомет: Это пружинное оружие стреляет дротиками с огромной точностью и силой. Глубинные гномы предпочитают дротикометы, потому что это стреляющее, а не метательное оружие, так что показатель Силы владельца не влияет на бросок урона.

Дротикомет заряжается тремя дротиками одновременно, и Вы можете выстрелить из него несколькими дротиками при действии полной атаки. Перезарядка дротикомета - действие движения, вызывающее атаки возможности.

Порхающий клинок: Это экзотическое оружие имеет зазубренный клинок с установленным в центре стержнем и рукоятью. Сложенное, оно наносит колющий урон; развернутое - становится рубящим оружием. Сворачивание или разворачивание порхающего клинка - действие движения.

Некод: Это экзотическое оружие - ремень или перчатка, оснащенные шипами на ладони. Его лютят и в качестве оружия, и в качестве инструмента для восхождения многие из жителей Подземья. Ваш противник не может использовать действие разоружения, чтобы разоружить Вас от некоида, и атаки им считаются вооруженными. Некод - особое оружие монахов, так что монах, владеющий им, имеет особый выбор (см. статью о монахе в Главе 3: Классы в "Руководстве Игрока").

Использование пары некоида при восхождении дает Вам +1 бонус обстоятельств по проверкам Подъема. Этот бонус складывается с +2 бонусом, получаемым от использования комплекта альпиниста.

Посох-клешня: Бойцы и кнуты куо-тоа часто используют это двуручное экзотическое оружие. Оно имеет 10-футовую досягаемость и не может использоваться против смежного противника. Если Вы поражаете противника в пределах одной категории размера от вашего посохом-клешней, Вы можете пытаться начинать захватывание как свободное действие, не вызывая атаку возможности. (Например, Маленький персонаж может использовать посох-клешню для схватывания Крошечного или Среднего противника). Если Вам удастся удержание, посох захватывает противника и наносит свой нормальный урон в каждом раунде, пока поддерживается удержание.

Стальные плавники: Это экзотическое оружие сделано куо-тоа и используется прежде всего мониторами. Оно похоже на тяжелую эластичную перчатку с острыми стальными когтями на большом и двух средних пальцах. Ваш противник не может использовать действие разоружения, чтобы разоружить Вас от этого оружия. Стальные плавники - особое оружие монахов, так что монах, владеющий им, имеет особый выбор (см. статью о монахе в Главе 3: Классы в "Руководстве Игрока").

Бритвенный доспех: См. доспешные бритвы, ниже.

Доспехи

Различные типы доспехов и отдельно оплачиваемых предметов для доспехов, перечисленных в Таблице 5-2, описаны ниже (в алфавитном порядке оригинальных английских названий).

ТАБЛИЦА 5-2: ДОСПЕХИ

Доспех	Стоимость	Бонус Доспеха	Макс. бонус Ловкости	Штраф проверки доспеха	Провал тайного заклинания	Скорость		Вес
						30 фт	20 фт	
Легкие доспехи								
Ночная чешуя	1,000 gp	+2	+10	0	5%	30 фт	20 фт	3 фнт.
Паутина читайна	75 gp	+3	+6	-1	10%	30 фт	20 фт	10 фнт.
Паучий шелк ¹	750 gp	+3	+8	-1	10%	30 фт	20 фт	5 фнт.
Средние доспехи								
Шкура шупалец	315 gp	+3	+5	-3	20%	20 фт	15 фт	30 фнт.
Тяжелые доспехи								
Каменная кольчуга	180 gp	+7	+2	-5	30%	20 фт²	15 фт²	35 фнт.
Усиковый пластинчатый доспех	2,700 gp	+8	+1	-6	35%	20 фт²	15 фт²	65 фнт.
Тяжелый пластинчатый доспех	2,000 gp	+9	+0	-8	40%	20 фт²	15 фт²	100 фнт.
Отдельно оплачиваемые предметы								
Доспешные бритвы	+50 gp	-	-	-	-	-	-	+10 фнт.
Плавучесть	+50 gp	-	-	3	-	-	-	+5 фнт.
Камуфляж	+300 gp	-	-	-	-	-	-	+2 фнт.
Приглушение	+300 gp	-	-	-	-	-	-	+2 фнт.
Стабильность веса	+160 gp	-	3	3	+10%	20 фт²	15 фт²	+30 фнт.

¹ Требуется соответствующего умения Мастерства Экзотического Доспеха.

² При беге в тяжелом доспехе Вы перемещаетесь лишь с утроенной скоростью, а не с учетверенной.

³ См. текст.

Доспешные бритвы: Доспешные бритвы - острые, иззубренные клинки, которые можно добавить к доспеху точно так же, как и доспешные шипы. Когда Вы носите комплект доспехов, оборудованный доспешными бритвами, Вы можете наносить дополнительный рубящий урон (см. Таблицу 7-1: Оружие) при успешной атаке захватыванием. Бритвы считаются военным оружием. Если Вы не опытный с ним, Вы берете -4 штраф по проверкам захватывания, когда пытаетесь их использовать. Вы можете также делать бритвами обычную рукопашную атаку (основную или неосновную), и в этом случае они считаются легким оружием.

Плавучесть: Множество маленьких запечатанных воздушных пузырьков украшают внутреннюю и внешнюю часть плавучего доспеха. Штраф проверки доспеха любого доспеха, обработанного подобным способом, увеличивается на 1, но не удваивается для проверок Плавания.

Камуфляж: На доспехе изображены тонкие рисунки, моделирующие специфический тип ландшафта, и специальная обработка не дает краске тускнеть и стираться. Камуфляжный доспех может быть создан для любого типа ландшафта (водный, пустынный, лесной, холмистый, болотный, горный, равнинный или подземный). Комплект доспехов не может иметь более одного образца камуфляжа одновременно. Камуфляж обеспечивает носящему +2 бонус обстоятельств по проверкам Скрытности, сделанным в соответствующем ландшафте, но нормальный штраф проверки доспеха применяется все равно.

Паутина читайнов: Читайны могут укреплять свои сети в форму доспехов. Любой читайн может бесплатно оснастить себя доспехом из паутины читайнов и поддерживать его неопределенно долго, но не-читайн должен заплатить за изготовление доспеха из паутины ткачу-читайну. Комплект доспехов из паутины читайнов держится в течение 3 месяцев без ухудшения. После того он теряет 1 пункт бонуса доспеха в месяц, пока не развалится до полной бесполезности. Любой читайн может полностью обновить доспех, потратив один день для освежения масла в пряже. Этот процесс обычно стоит 5 gp, предполагая, что можно найти готового на это читайна.

Усиковый пластинчатый доспех: От этого экзотического доспеха простираются многочисленные тонкие провода. Это уменьшает шанс промаха из-за укрывательства для атак против смежного противника на 10%. Таким образом, когда Вы бьетесь с противником, укрытым заклинанием *пятно*, ваш шанс промаха уменьшается с 20% до 10%.

Тяжелый пластинчатый доспех: Выкованный для сильнейших из воинов, тяжелый пластинчатый доспех - просто сильно укрепленный комплект полных пластинчатых доспехов. Обычно тяжелые пластинчатые доспехи производят расы исключительной силы, чаще всего ороги.

Приглушение: Тонкие полосы фетра или бархата размещены в каждом из сочленений доспеха, и для приглушения звона все соединения обвязаны хлопковой нитью. Приглушение предоставляет носящему +2 бонус обстоятельств по проверкам Бесшумного Движения.

Ночная чешуя: Сделанный из темной змеиной кожи, напитанной таинственными алхимическими смесями, доспех-ночная чешуя во многом подобен кожаному доспеху, за исключением того, что он намного более податлив и гибок. Многие из колдунов и волшебников предпочитают этот экзотический доспех.

Паучий шелк: Этот экзотический доспех чувствуется легким и мягким при носке, но все же прочным и эластичным. Он изготавливается из специально обработанного шелка арани или драйдера. Легкий вес доспеха из паучьего шелка делает его очень привлекательным для тех, кто имеет низкий показатель Силы

Стабильность веса: Доспех, оснащенный стабильностью веса, намного тяжелее и тверже, чем обычный доспех соответствующего типа. Носящий получает +2 бонус обстоятельств по проверкам Баланса и +2 бонус обстоятельств по проверкам Силы, сделанным для избежания натиска быка или подсечки. Стабильность веса уменьшает максимальный бонус Ловкости доспеха на 1, увеличивает шанс провала тайного заклинания +10% и увеличивает его категорию веса на одну ступень (легкий до среднего, средний до тяжелого).

Каменная кольчуга: Этот доспех сделан из соединенных каменных пластин, ловко вырезанных для тонкости и прочности. Слой выделанной шкуры под камнем предотвращает натирание и амортизирует удары. Несколько слоев каменных пластин обычно нависает над жизненно важными областями, а большая часть веса доспеха свисает с плеч. Комплект включает шкурные перчатки со вшитыми в них крошечными каменными пластинками. Каменная кольчуга не нарушает духовной присяги друида.

Шкура щупалец: Этот экзотический доспех похож на эластичный комплект шкурных доспехов с длинными широкими щупальцами, укрепленными у его основания. Эти щупальца предоставляют обученному носящему +2 бонус по проверкам Силы, сделанным для подсекания оппонента.

ТАБЛИЦА 5-3: НАДЕВАНИЕ ДОСПЕХОВ

Тип доспеха	Надевание	Торопливое надевание	Снятие
Паутина читайнов, ночная чешуя, паучий шелк, шкура щупалец	1 минута ¹	7 раундов	1 минута ¹
Каменная кольчуга	4 минуты ¹	1 минута	1 минута ¹
Усиковый пластинчатый доспех, тяжелый пластинчатый доспех	8 минут ²	8 минут ¹	2d4+1 минут

1 Если у Вас есть какая-либо помощь, это время сокращается вполтину. Отдельный персонаж, более ничего не делающий, может помогать одному или двум смежным персонажам. Два персонажа не могут одновременно помогать друг другу надевать доспехи.

2 У Вас должна быть помощь для надевания этого доспеха. Без помощи Вы можете надеть его только торопливо.

Другое оснащение

Расы Подземья создали множество уникальных комплексов и устройств, помогающих им в их путешествиях по Царствам Внизу.

ТАБЛИЦА 5-4: СПЕЦИАЛЬНЫЕ ИЗДЕЛИЯ

Предмет	Стоимость	Вес
Минеральная кислота алхимика (фляга)	20 gp	1 фнт.
Черная вода (фляга)	100 gp	1 фнт.
Пещерная арфа	150 gp	3 фнт.
Темное масло (пузырек)	25 gp	-
Невидимая для темновидения краска (фляга)	20 gp	½ фнт.
Вопящая паста (фляга)	50 gp	1 фнт.
Комплект спелеолога	80 gp	5 фнт.

Минеральная кислота алхимика: Минеральная кислота алхимика - липкое, вязкое вещество, которое растворяющее скалу и другие минералы. Фляга минеральной кислоты может быть брошена как оружие всплеска (см. Оружие всплеска в "Руководстве Игрока"). Считайте такую атаку дальней атакой касанием с приращением дальности 10 футов.

Прямой удар по существу с земным подтипом наносит 1d6 пунктов урона. Каждое существо с земным подтипом, находящееся в пределах 5 футов от точки, куда ударила фляга, также получает 1 пункт урона от всплеска. На следующем после прямого попадания раунде цель получает дополнительные 1d6 пунктов урона.

Вылитая непосредственно на инертную скалу или камень, минеральная кислота игнорирует твердость и наносит 3d6 пунктов урона (1d6 пунктов в раунд в течение 3 раундов).

Минеральную кислоту алхимика можно изготовить с DC 22 проверкой Ремесла (алхимия).

Черная вода: Отдельная фляга черной воды быстро испортит куб воды 10 на 10 футов. Любое водное существо, вдохнувшее зараженную воду, должно сделать успешную проверку Телосложения или начнет тонуть. (См. правила Утопления в "Руководстве Ведущего"). DC проверки - 10 в первом раунде, но увеличивается +1 для каждого последующего раунда. Дышащих воздухом существ черная вода не затрагивает, если они не дышат водой при помощи заклинания или какого-либо другого изобретения. Заражение черной водой продолжается до 24 часов в неподвижной воде, но уничтожается за 1d6 раундов в бегущем потоке или при приливе.

Черную воду можно изготовить с DC 25 проверкой Ремесла (алхимия).

Пещерная арфа: Эта маленькая арфа - инструмент мастерской работы, предоставляющий пользователю +2 бонус обстоятельств по проверкам Исполнения, сделанным при игре на ней. Ее звук несет на 1d6 миль вниз по свободным туннельным проходам, так что ей можно и развлекать, и использовать в качестве устройства для дальней связи.

Темное масло: Темное масло - редкое минеральное масло, специально подготовленное при помощи различных алхимических реактивов. Оно защищает выделанное дроу оружие и доспехи (см. Магические изделия, ниже) от эффектов солнечного света. Пузырька темного масла достаточно, чтобы защитить оружие в течение 3 дней или комплект доспехов - в течение 1 дня. Применение темного масла к любому предмету требует 1 минуты.

Темное масло можно изготовить с DC 20 проверкой Ремесла (алхимия).

Невидимая для темновидения краска: Это специальное алхимическое вещество разработано для оттенения и цветовой пометки поверхностей, на которые оно применяется. Это свойство делает краску невидимой для существ, зависящих от темновидения, но ее легко можно заметить нормальным зрением или видением при слабом освещении. Расы, которым для ориентирования требуется свет, используют эту краску для предупреждения себе подобных об опасностях и угрозах. Отдельная фляга содержит достаточно краски, чтобы нанести двадцать больших предупредительных символов или два небольших сообщения, до 100 слов в каждом.

Воющая паста: Это маслянистое вещество получают из грибов с подобным названием. Когда она подвергнута свету интенсивности факела или ярче, паста испускает ужасающий визг, продолжающийся 1 раунд. Шум - полезный сигнал: громкий и легко слышимый (DC Слушания -10, изменяемый расстояниями, барьерами и другими уместными условиями), так что жители Подземья часто мажут пасту в областях, которые они желают защитить от поверхностных вторгшихся, несущих свет для видения. Испустив вопль, паста становится инертной.

Воющую пасту можно изготовить с DC 20 проверкой Ремесла (алхимия).

Комплект спелеолога: Этот комплект состоит из наголовной лампы, защиты для головы, защитной одежды (включая перчатки и наколенники) и тяжелых ботинок, помогающих во всех видах спелеологии. Комплект спелеолога предоставляет пользователю +2 бонус обстоятельств на проверки Баланса, Подъема, Искусства Побега и Выживания, сделанных для прохода сложных в прохождении областей (см. Спелеологию в Главе 7).

Яды

Дроу широко известны как мастера темного искусства отравления, но многие другие народы Подземья также используют смертельные яды, вполне обычные в глубинных местах.

ТАБЛИЦА 5-5: ЯДЫ

Яд	Тип	Начальный урон	Вторичный урон	Цена
Пещерный ужас	Глотание DC 20	<i>Замешательство</i>	1d4 урон Интеллекта	200 gp
Нокаутующий яд дроу	Ущерб DC 13	Бессознательное состояние (1 минута)	Бессознательное состояние (2d4 часов)	75 gp
Тошнокаменная мазь	Ущерб DC 19	1d4 урон Телосложения	1d4 иссушение Телосложения	1,500 gp
Ошеломляющий газ	Вдыхание DC 12	Ошеломление (1 раунд)	Ошеломление (1d4 раундов)	40 gp
Зрелое безумие	Глотание DC 20	+1d2 бонус к Силе, +1d2 бонус к Телосложению, 1d4 урон Интеллекта, 1d4 урон Мудрости	+1d2 бонус к Силе, 1d4 урон Интеллекта, 1d4 урон Мудрости	1,200 gp

Пещерный ужас: Извлекаемый из побегов пещерных грибов (см. главу 7), этот яд может быть сделан с DC 25 проверкой Ремесла (алхимия).

Нокаутующий яд дроу: Темные эльфы известны их использованием яда, стимулирующего бессознательное состояние. Они тщательно охраняют секрет своего яда, и его трудно найти за пределами земель и застав дроу.

Тошнокаменная мазь: Эта паста делается из измельченного тошнокамня (см. Главу 7) и других опасных ядов. Она обычно наносится на оружие.

Ошеломляющий газ: Свирфнеблины варят этот газ из спор редких грибов. Он может быть запасен в воздухонепроницаемых контейнерах в жидкой форме, но когда такой контейнер разбит, яд выпускается в виде 7-футового клуба газа. Глубинные гномы создают специальные дротики с оголовниками-стаканами, чтобы содержать его и бросать в определенных врагов или в стены пещер для воздействия на большие группы.

Зрелое безумие: Примесь редких земель и магических камней, зрелое безумие - опасный, соблазняющий яд. Он предоставляет впитавшему временный бонус улучшения к Силе и Телосложению при деградации его умственных сил через штрафы Интеллекта и Мудрости. Он может быть изготовлен с DC 25 проверкой Ремесла (алхимия).

Магические изделия

Дроу печально известны как самые плодотворные и тщательные создатели магических изделий Подземья. Но илликиды также создают силовые изделия, большинство из которых тянут свою энергию из разума тех, кто их использует. Другие расы, особенно дуэргары и дерро, также весьма квалифицированы в искусстве создания предметов, и они усердно работают для поддержания своих арсеналов магии. И, хоть и немногие понимают это, рожденные волшебниками Глубинного Имаскара - наследники секретов создания магических изделий своей древней исчезнувшей империи, хотя их нынешние знания - лишь тень того, чем они были когда-то.

В дополнение к магическим изделиям, представленным в "Руководстве Ведущего" и в любых других изданиях продолжающейся кампании Забытых Царств, следующие магические изделия можно встретить в Подземье или у существ, возвращающихся с удачных приключений в Подземье.

Магическое оружие

Многие из существ Подземья используют магическое оружие. Типичный Дом дроу или клан дуэргаров насчитывает множество квалифицированных бойцов, большинство из которых по крайней мере 3-го или 4-го уровня, и оснащает своих солдат соответственно.

ТАБЛИЦА 5-6: СПЕЦИАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ РУКОПАШНОГО ОРУЖИЯ

Специальная способность	Модификатор рыночной цены ¹
Кровожадное	+1
Выделанное дроу	+1
Меняющееся	+1
Размерное	+1
Выделанное иллиотидами	+2
Металлиновое	+2
Сталактит	+3
Щупальце	+4 (+3) ²
Искатель	+4,800 gr к нормальной цене
Слеповидящее	+30,000 gr к нормальной цене

1 Добавляется к бонусу улучшения из Таблицы 7-9: Оружие из "Руководства Ведущего" для определения полной рыночной цены.

2 Свойство щупальца добавляет только +3 бонус к рыночной цене, если применяется к выделанному иллиотидами оружию.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ ОРУЖИЯ

Факт существования под землей предоставил оружейникам Подземья уникальный взгляд на создание оружия. Это очевиднее всего в видах изделий, которые они желают создавать.

Слеповидящее: Слеповидящее оружие постоянно испускает шелестящий шепоток (DC Слушания 10). Владелец, крепко держащий оружие, получает слепое видение в диапазоне 30 футов. Эта способность позволяет владельцу видеть невидимых существ и объекты, видеть сквозь темноту и игнорировать многие из форм укрывательства, но не присуждает никакого особого иммунитета к иллюзиям или какой-либо специальной способности находить скрытые объекты. Эффект слепого видения оружия отменяется заклинаниями и эффектами *тишины*.

Умеренное предсказание; CL 6-й; Создание Магического Оружия и Доспехов, *видеть невидимость*; Цена на 30,000 gr больше нормальной цены оружия.

Кровожадное: Кровожадное оружие предоставляет своему владельцу +2 бонус морали на броски атаки, пока клинок пресыщен. Чтобы держать его пресыщенным, владелец должен использовать оружие для убийства существа по крайней мере 4 HD каждые 24 часа. Когда эта кровавая цена остается неоплаченной, бонус на броски атаки заменяется на -2 штраф. Штраф вновь сменяется бонусом, как только владелец утолил жажду убийства оружия.

Умеренное зачарование; CL 6-й; Создание Магического Оружия и Доспехов, *ярость*; Цена +1 бонус.

Выделанное дроу: Выделанное дроу оружие когда-то было обычным, но в некоторых городах дроу оно потеряло предпочтение. Выделанное дроу оружие возбуждается местными земными узлами и окружающей аурой *фаэрзресс*. Оставаясь в пределах земного узла или зоны *фаэрзресс*, оно предоставляет владельцу +2 бонус удачи на броски атаки и урона в дополнение к своему нормальному бонусу улучшения. Вне этих областей (например, на поверхности) бонус удачи теряется, но в остальном оружие функционирует как обычно.

Выделанное дроу оружие, подвергнутое солнечному свету, должно сделать DC 8 спасбросок Стойкости или полностью развалиться. Новый спасбросок с тем же DC требуется в течение каждого дня подвергания. Оружие в ножнах и оружие, подвергнутое косвенному свету (например, в закрытом помещении), все равно уязвимо, но выделанное дроу оружие может безопасно храниться неопределенно долгое время в коробке, выложенной свинцом. Выделанное дроу оружие, обработанное темным маслом (см. Специальные изделия, выше), иммунно к эффектам солнечного света.

Сильное воплощение; CL 12-й; Создание Магического Оружия и Доспехов, дроу, *непредвиденное обстоятельство, дезинтеграция*; Цена +1 бонус.

Ищущее: Ищущее оружие помогает своему владельцу находить путь в непроходимых глубинах Подземья. Через тихие предупреждения и догадки оно предоставляет своему владельцу +4 бонус понимания на проверки Поиска, Обнаружения и Выживания, сделанные под землей.

Умеренное предсказание; CL 9-й; Создание Магического Оружия и Доспехов, *предсказание*; Цена на 4,800 gr больше нормальной цены оружия.

Выделанный иллиотидами: Выделанное иллиотидами оружие достаточно обычно в пределах границ управляемых иллиотидами областей, но не особенно известно за пределами Нижнего Подземья. Иногда кажется, что у такого оружия есть свой собственный разум, что оно почти неощутимо перемещается и меняется, даже когда не в руке. Выделанное иллиотидами оружие предоставляет любому владельцу +1 бонус понимания на броски атаки и урона. Этот бонус повышается до +2 для псионических существ.

Умеренное предсказание; CL 8-й; Создание Магического Оружия и Доспехов или Создание Псионического Оружия и Доспехов, псионическое существо; Цена +2 бонус.

Металлиновое: Владелец может изменять состав металлинового оружия от одного вида металла к другому, как стандартное действие. Например, металлиновый полуторный меч может стать адамантиновым полуторным мечом или железным полуторным мечом.

Умеренное превращение; CL 9-й; Создание Магического Оружия и Доспехов, *полиморф любого объекта*; Цена +2 бонус.

Меняющееся: Владеющий меняющегося оружия может изменять это в любое другое оружие того же самого типа (легкое, одноручное или двуручное), как стандартное действие. Например, меняющийся длинный меч может стать боевым топором или длинным композитным луком. Если одиночное оружие, созданное со свойством меняющегося, становится двойным оружием, лишь один конец двойного оружия имеет магический бонус оружия. Если двойное оружие, созданное со свойством меняющегося, становится одиночным оружием, оно может иметь свойства любого из концов первоначального двойного оружия. Свойства другого конца бездействуют, но не теряются; они станут активными снова, когда меняющийся оружие опять станет двойным оружием.

Умеренное превращение; CL 9-й; Создание Магического Оружия и Доспехов, *полиморф любого объекта*; Цена +1 бонус.

Размерное: Владелец размерного оружия может изменять его категорию размера как стандартное действие. Например, Маленький короткий меч может быть изменен в Большой короткий меч. Заклинатели, полиморфирующие сами, часто ценят оружие с размерным свойством.

Умеренное превращение; CL 9-й; Создание Магического Оружия и Доспехов, *увеличение персоны, уменьшение персоны*; Цена +1 бонус.

Сталактит: Это свойство обычно приберегается для клинкового оружия. Клинок-сталактит похож на длинный, тонкий сталактит, а не на стандартный клинок. Это различие во внешнем виде никоим образом не затрагивает статистику оружия. Критическое попадание клинком-сталактитом обращает цель в камень (Стойкость DC 19 - отменяет).

Сильное превращение; CL 12-й; Создание Магического Оружия и Доспехов, *плоть в камень*; Цена +3 бонус.

Щупальце: Клинок оружия-щупальца корчится металлическими отростками вдоль ударяющего края. Это различие во внешнем виде никоим образом не затрагивает статистику оружия. Клинок-щупальце, достигающий критического попадания, вырывает мозг целевого существа, немедленно убивая его (Стойкость DC 21 - отменяет). На конструкции, элементах, илы, растения и нежить это свойство не воздействует, и существ с несколькими головами немедленно не убивает.

Сильная некромантия; CL 15-й; Создание Магического Оружия и Доспехов или Создание Псионического Оружия и Доспехов, *пожиратель разума*; Цена +4 бонус (+3 бонус, если добавляется к выделанному иллидами оружию).

ОПРЕДЕЛЕННОЕ ОРУЖИЕ

В Подземье сделано немало сверхъестественного оружия с особыми силами. Здесь описаны те, что даны в Таблице 5-7. Большинство их демонстрирует новые специальные способности, описанные ранее в этой главе.

ТАБЛИЦА 5-7: ОПРЕДЕЛЕННОЕ ОРУЖИЕ

Определенное оружие	Рыночная цена
<i>Клинок миссии дроу</i>	15,270gp
<i>Губитель пауков</i>	18,325 gp
<i>Последнее упокоение</i>	28,035 gp
<i>Вечноменяющийся клинок</i>	32,315 gp
<i>Ручной спиннерет</i>	45,400 gp
<i>Бич королевы</i>	47,520 gp
<i>Гнев природы</i>	50,300 gp
<i>Вторженец</i>	177,350 gp

Клинок миссии дроу: Это оружие - +1 выделанный дроу *ищущий короткий меч*. (Выделанное дроу оружие предоставляет владальцу +2 бонус удачи на броски атаки и урона в дополнение к своему нормальному бонусу улучшения, так что *клинок миссии дроу* в областях *фаэрресс* функционирует как +3 оружие). Помимо получения бонусов по различным проверкам навыков, владелец может использовать *слепое видение* (уровень заклинателя 3-й; см. Главу 4) как стандартное действие однажды в день.

Сильное, различное; CL 12-й; Создание Магического Оружия и Доспехов, дроу, *слепое видение, непредвиденное обстоятельство, дезинтеграция, предсказание*; Цена 15,270 gp; Стоимость 7,790 gp + 598 XP.

Вечноменяющийся клинок: Этот +1 *металлиновый* *меняющийся размерный длинный меч* может стать любым отдельным +1 оружием по желанию владельца.

Сильное превращение; CL 15-й; Создание Магического Оружия и Доспехов, *увеличение персоны, полиморф любого объекта, уменьшение персоны*; Цена 50,315 gp; Стоимость 25,315 gp + 2,000 XP.

Последнее упокоение: Этот +1 *меняющийся губитель нежити длинный меч* имеет +3 бонус против нежити и наносит таким противникам +2d6 дополнительных пунктов урона. Кроме того, трижды в день владелец может командным словом получать эффект *скрытности от нежити*.

Умеренное призывание и превращение; CL 9-й; Создание Магического Оружия и Доспехов, *скрытность от нежити, вызов монстра I*; Цена 28,035 gp; Стоимость 14,175 gp + 1,109 XP.

Ручной спиннерет (дроу): Предпочтительное оружие дроу, *ручной спиннерет* - +3 выделанный дроу *безобразный ручной арбалет*. (Выделанное дроу оружие предоставляет владальцу +2 бонус удачи на броски атаки и урона в дополнение к своему нормальному бонусу улучшения, так что *ручной спиннерет* в областях *фаэрресс* функционирует как +5 оружие). Помимо этого, владелец может использовать *паутину* (уровень заклинателя 8-й) как стандартное действие три раза в день.

Сильное воплощение; CL 12-й; Создание Магического Оружия и Доспехов, *непредвиденное обстоятельство, дезинтеграция, паутина, дроу*; Цена 90,400 gp; Стоимость 45,400 gp + 3,600 XP.

Гнев природы: "То, что не должно жить, должно умереть" - философия этой +2 *дубины губителя аберраций, конструкций и нежити*. Против любого из этих противников она имеет +4 бонус и наносит 2d6 дополнительных пунктов урона.

Сильное призывание; CL 15-й; Создание Магического Оружия и Доспехов, *вызов монстра I*; Цена 50,300 gp; Стоимость 25,000 gp + 2,000 XP.

Бич королевы (дроу): Это черное кнутоподобное оружие кажется сделанным из толстой паутины, проплетенной жестокими шипами. *Бич королевы* - +2 выделанный дроу *бич*. (Выделанное дроу оружие предоставляет владальцу +2 бонус удачи на броски атаки и урона в дополнение к своему нормальному бонусу улучшения, так что *бич королевы* в областях

фаэрзресс функционирует как +4 оружие). Персонаж, опытный с бичом или с кнутом, может использовать *бич королевы* без штрафа. Подобно шипастой цепи, его можно использовать для удара по смежным противникам или по противникам на расстоянии в 10 футов. Помимо этого, раз в день владелец может пожелать затронуть живущее существо, пораженное *бичом королевы*, *причинением критических ран*, нанося 4d8+12 пунктов урона (Воля DC 17 - вполтину) в дополнение к нормальному урону оружия.

Сильное воплощение; CL 12-й; Создание Магического Оружия и Доспехов, дроу, *непредвиденное обстоятельство*, *дизинтеграция*, *причинить критические раны*; Цена 47,520 gr; Стоимость 23,920 gr + 1,888 XP.

Губитель пауков: Эта +2 *губитель паукообразных шипастая цепь* имеет +4 бонус и наносит +2d6 дополнительного урона против паукоподобных противников.

Умеренное призывание; CL 9-й; Создание Магического Оружия и Доспехов; *вызов монстра I*; Цена 18,325 gr; Стоимость 9,325 gr + 720 XP.

Вторженец (иллитиды): Рукоятка этого +2 *выделанного иллитидами острого великого меча щупальца* оплетена прекрасной кожей, собранной с прошлых жертв иллитидов. Клинок похож на великое черное щупальце с фосфоресцирующими зелеными жилками по всей своей извилистой длине. (Выделанное иллитидами оружие предоставляет владельцу-псионику дополнительный +2 бонус понимания на броски атаки и урона, так что *вторженец* в руках такого существа функционирует как +4 оружие. Когда им владеет непсионическое существо, он функционирует как +3 оружие). Кроме того, трижды в день владелец может получать выгоды от *смертельного похоронного звона* на существ, мозг которых клинок извлекает при критическом попадании. Жертва не получает спасброска против эффектов *смертельного похоронного звона*.

Сильная некромантия; CL 17-й; Создание Магического Оружия и Доспехов или Создание Псионического Оружия и Доспехов, *смертельный похоронный звон*, пожиратель разума; Цена 177,350 gr; Стоимость 88,850 gr + 7,080 XP.

Магические доспехи

Как и магическое оружие, магические доспехи используются многими жителями Подземья.

ТАБЛИЦА 5-8: СПЕЦИАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ ДОСПЕХОВ

Специальная способность	Модификатор рыночной цены ¹
Выделанный дроу	+1
Выделанный иллитидами	+1 (+2)
Податливый	+1
Полувесовой	+3 (+2)
Движение ксорна	+36,000 gr к нормальной цене

¹ Добавляется к бонусу улучшения из Таблицы 7-2: Доспехи и щиты из "Руководства Ведущего" для определения полной рыночной цены.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ ДОСПЕХОВ

Жизнь в подземелье накладывает уникальные требования к изготовлению защитных изделий типа доспехов.

Выделанный дроу: Выделанные дроу доспехи когда-то были обычны, но во многих городах дроу они ушли из повседневного использования. Выделанный дроу доспех обеспечивает +2 бонус отклонения к Классу Доспеха, если носящий находится в земном узле или в области *фаэрзресс*. Вне этих областей бонус отклонения теряется, но в остальном доспех функционирует как обычно.

Выделанный дроу доспех, подвергнутый солнечному свету, должен сделать DC 8 спасбросок Стойкости или полностью развалиться. Новый спасбросок с тем же DC требуется в течение каждого дня подвергания. Укрытый доспех и доспех, подвергнутый косвенному свету (например, в закрытом помещении) все равно уязвимы, но выделанный дроу доспех может безопасно храниться неопределенно долгое время в коробке, выложенной свинцом. Выделанный дроу доспех, обработанный темным маслом (см. Специальные изделия, выше), иммунен к эффектам солнечного света.

Сильное отречение; CL 12-й; Создание Магического Оружия и Доспехов, *непредвиденное обстоятельство*, *дизинтеграция*, дроу; Цена +1 бонус.

Полувесовой: Все полувесовые доспехи - исключительно хорошо сработанные произведения искусства, использующие псионические принципы, исключительные материалы и невероятную разработку для уменьшения нормального веса доспеха до половины его стандартного веса. Полувесовой доспех во всех случаях считается легким, за исключением того, что на защиту, которую он обеспечивает, это не воздействует. Таким образом, +1 *полувесовой нагрудник* - легкий доспех, и его может использовать без штрафа тот, кто имеет мастерство лишь для легкого доспеха.

Умеренное превращение; CL 8-й; Создание Магического Оружия и Доспехов или Создание Псионического Оружия и Доспехов, псионическое существо; Цена +3 бонус (+2 бонус, если используется на выделанный иллитидами доспех).

Выделанный иллитидами: Выделанные иллитидами доспехи достаточно обычны в пределах границ управляемых иллитидами областей, но не особенно известны во внешнем мире. Иногда кажется, что у таких доспехов есть свой собственный разум, что они почти неощутимо перемещаются и меняются, даже когда не надеты. Выделанный иллитидами доспех предоставляет любому носящему +1 бонус понимания к Классу Доспеха. Этот бонус повышается до +2 для псионических существ.

Умеренное предсказание; CL 8-й; Создание Магического Оружия и Доспехов или Создание Псионического Оружия и Доспехов, псионическое существо; Цена +2 бонус.

Податливый: Податливый доспех позволяет носящему его двигаться естественно в тесных пространствах пещер и туннелей. Носящий покорный доспех игнорирует уменьшение скорости для затрудненного движения при перемещении в узком (область меньше носящего, но по крайней мере в половину его) или низком месте (область ниже носящего, но по крайней мере в половину его роста). Носящий также сохраняет свой бонус Ловкости (если есть) к Классу Доспеха. Если место является и узким, и низким, носящий действует так, как будто применено лишь одно из этих условий.

Умеренное превращение; CL 7-й; Создание Магического Оружия и Доспехов, умение Бегун Туннелей; Цена +1 бонус.

Движение ксорна: Это свойство предоставляет носящему выгоду заклинания *движение ксорна* (см. Главу 4) в течение 9 раундов в день. Эту продолжительность не обязательно использовать всю за один раз.

Умеренное превращение; CL 9-й; Создание Магического Оружия и Доспехов, *движение ксорна*; Цена на 36,000 gp больше, чем нормальная цена доспеха.

ТАБЛИЦА 5-9: ОПРЕДЕЛЕННЫЕ ДОСПЕХИ

Определенный доспех	Рыночная цена
Смертельный доспех	75,730 gp
Экзодоспех	81,650 gp
Кортикальный доспех	146,650 gp

ОПРЕДЕЛЕННЫЕ ДОСПЕХИ

Некоторые особые комплекты доспехов часто производятся в Подземье. Здесь описаны те, что даны в Таблице 5-9. Они характерны новыми специальными способностями, описанными ранее в этой главе.

Кортикальный доспех: Эта +1 *полувесовой выделанный иллиотидами полный пластинчатый доспех* сформирован из отдельных листов-пластин покрытой слизью стали. (Выделанный иллиотидами доспех предоставляет носителю-псионику дополнительный +2 бонус понимания к Классу Доспеха, так что *кортикальный доспех* функционирует как +3 *полный пластинчатый доспех*, когда его носит псионическое существо. Когда его носит непсионическое существо, он функционирует как +2 *полный пластинчатый доспех*). Также носящий непрерывно защищен эффектом *чистого разума* (уровень заклинателя 15-й).

Сильное, различное; CL 15-й; Создание Магического Оружия и Доспехов или Создание Псионического Оружия и Доспехов, *чистый разум*, псионическое существо; Цена 146,670 gp; Стоимость 74,150 gp + 5,800 XP.

Смертельный доспех (дроу): Этот +3 *очарованный теневого сглаживания тихий выделанный дроу шипастый кожаный доспех* легендарен. Нося его, убийца Подземья может завершить свою миссию почти при любых условиях и в любом облике. В дополнение к другим своим свойствам он позволяет носящему использовать *великую невидимость* (уровень заклинателя 8-й) на себя однажды в день, как стандартное действие.

Сильное, различное; CL 12-й; Создание Магического Оружия и Доспехов, *непредвиденное обстоятельство*, *дезинтеграция*, *великая невидимость*, дроу; Цена 75,730 gp; Стоимость 37,970 gp + 3,021 XP.

Экзодоспех (иллитида): Этот +2 *выделанный иллиотидами полный пластинчатый доспех* составлен из больших укрепленных металлических пластин и скоб меж тонкими слоями металла, что делает носящего похожим на черепаху. (Выделанный иллиотидами доспех предоставляет носителю-псионику дополнительный +2 бонус понимания к Классу Доспеха, так что *экзодоспех* функционирует как +4 *полный пластинчатый доспех*, когда его носит псионическое существо. Когда его носит непсионическое существо, он функционирует как +3 *полный пластинчатый доспех*). *Экзодоспех* также предоставляет носящему его +4 бонус улучшения к Силе и Телосложению.

Умеренное предсказание и превращение; CL 8-й; Создание Магического Оружия и Доспехов или Создание Псионического Оружия и Доспехов, *сила быка*, *выносливость медведя*, псионическое существо; Цена 81,650 gp; Стоимость 41,650 gp + 3,200 XP.

Кольца

Маленькие и легко оцениваемые, малые магические кольца часто используются в качестве торговой валюты в некоторых частях Подземья.

ТАБЛИЦА 5-10: КОЛЬЦА

Кольцо	Рыночная цена
<i>Антияда, скудное</i>	10,000 gp
<i>Обнаружения мысли</i>	10,800 gp
<i>Антияда</i>	60,000 gp
<i>Кольца порабощения</i>	120,000 gp

ОПИСАНИЯ КОЛЕЦ

Кольца из Таблицы 5-10 описаны ниже.

Антияд: Это кольцо делает носящего иммунным ко всем естественным ядам и предоставляет ему +5 бонус сопротивления на спасброски против любого магического или сверхъестественного яда. Кольцо следует носить в течение полной недели, прежде чем оно начнет работать. Если оно снято, владелец должен носить его в течение еще одной недели, прежде чем оно начнет функционировать снова.

Умеренное призывание; CL 7-й; Сковать Кольцо, *нейтрализовать яд*; Цена 60,000 gp.

Антияд, скудный: Однажды в день носящий это кольцо может сказать командное слово для активизации на себя эффекта *нейтрализовать яд*.

Умеренное призывание; CL 7-й; Сковать Кольцо, *нейтрализовать яд*; Цена 10,000 gp.

Обнаружения мысли: По команде это кольцо позволяет носящему читать мысли, как заклинанием *обнаружение мысли*.

Слабое предсказание; CL 3-й; Сковать Кольцо, *обнаружение мысли*; Цена 10,800 gp.

Кольца порабощения: Эти зловещие кольца всегда создаются наборами по шесть штук: одно кольцо владыки и пять колец слугителей.

Кольцо владыки: Носящий может использовать *обнаружение мысли* по желанию против любого, кто носит кольцо слугителя, созданное вместе с этим кольцом владыки.

Кольцо служителя: Это кольцо считается проклятым предметом и может быть снято лишь с заклинанием *удаление проклятия*. Оно функционирует в точности подобно *амулету неизбежного местоположения*, со следующими дополнительными свойствами. При ношении этого кольца носящему не позволяется спасбросок против способности *обнаружения мысли* кольца владыки. Когда надето и каждую десятидневку после этого кольцо проявляет на носящего эффект *доминирования над персоной*, предоставляя контроль тому, кто носит кольцо владыки. *Доминирование над персоной* заканчивается, если кольцо снято.

Умеренное зачарование; CL 10-й; Сковать Кольцо, дарение проклятия, обнаружение мысли, доминирование над персоной; Цена 120,000 gp (кольцо владыки и пять колец служителей).

Палочки

Многие путешественники находят устройства типа *палочек настороженности* или *палочек безопасности* - необходимые инструменты для исследования Подземья. Другие палочки изготавливаются специально для использования в Подземье.

ТАБЛИЦА 5-11: ПАЛОЧКИ

Палочка	Рыночная цена
<i>Лозоходец</i>	12,000 gp
<i>Искатель портала</i>	36,000 gp
<i>Отмены фаэртресс</i>	50,000 gp
<i>Мертвых</i>	75,000 gp
<i>Витья паутины</i>	90,000 gp

ОПИСАНИЯ ПАЛОЧЕК

Палочки, данные в Таблице 5-11, описаны ниже.

Мертвые: Касание *палочкой мертвых* трупа оживляет его, как заклинанием *оживление мертвого*. Кроме того, палочка позволяет владельцу упрекать или командовать нежитью, как будто он на четыре уровня выше фактического, при условии, что у владельца уже есть способность затрагивать нежить таким образом. Палочка может оживлять до 20 HD нежити в день. Умеренная некромантия; CL 10-й; Создание Палочки, *оживление мертвого*, создатель должен быть клериком; Цена 75,000 gp.

Лозоходец: Эта палочка, сделанная из белой березы, всегда кажется на ощупь прохладной, влажной и податливой. Она указывает на ближайший источник пригодной для питья воды в пределах 520 футов.

Слабое предсказание; CL 3-й; Создание Чудесного Предмета, *нахождение объекта*; Цена 12,000 gp; Вес 1 фнт.

Отмена фаэртресс: *Фаэртресс* причиняет трудности многим путешественникам Подземья. *Палочка отмены фаэртресс* - дорогостоящий, но часто заслуживающий внимания путь противостоять таким условиям. По желанию владелец может отменять эффекты *фаэртресс* в 10-футовом радиусе до 1 часа в день. (Эта продолжительность не обязательно должна быть разовой). *Фаэртресс* в этой области не действует, пока владелец не пожелает выключить эффект или пока не истечет продолжительность.

Умеренное отречение; CL 10-й; Создание Палочки, *антимагическое поле*; Цена 50,000 gp.

Искатель портала: Эта палочка пульсирует в руке владельца, указывая на ближайший *портал* в пределах 60 футов. Владелец палочки знает место назначения портала и то, можно ли его активизировать.

Умеренное предсказание; CL 9-й; Создание Палочки, *анализ портала*^{УКЗЦ}, *нахождение объекта*; Цена 36,000 gp.

Витья паутины: Эта палочка украшена образами паутины и пауков. Владелец непрерывно защищен эффектом *паучьей кожи*, предоставляющим ему +2 бонус улучшения к естественному бонусу доспеха, +2 расовый бонус на спасброски против яда и +2 расовый бонус по проверкам Скрытности. Кроме того, владелец может сказать командное слово для активизации заклинания *паутина* три раза в день. Владеющий может также двигаться и атаковать сквозь естественные и магические паутины, как будто под эффектом *свободы движения*, за исключением того, что это применяется только к паутинам.

Умеренное превращение и отречение; CL 7-й; Создание Палочки; *свобода движения*, *паучья кожа*, *паутина*; Цена 90,000 gp.

Посохи

В Подземье живет много мощных заклинателей, и некоторые из них проводят свое время за изготовлением посохов, неизвестных в поверхностном мире.

ТАБЛИЦА 5-12: ПОСОХИ

Посох	Рыночная цена
<i>Паука</i>	33,000 gp
<i>Тени, меньший</i>	48,500 gp
<i>Подземья</i>	48,500 gp
<i>Камня</i>	71,250 gp
<i>Водянистой могилы</i>	100,000 gp
<i>Тени, великий</i>	113,000 gp
<i>Порталов</i>	120,000 gp

ОПИСАНИЯ ПОСОХОВ

Посохи, данные в Таблице 5-12, описаны ниже. Заклинания, отмеченные звездочкой (*) - новые заклинания, описанные в этой книге.

Порталы: Этот посох изготавливается из множества различных типов древесины (включая темное дерево, пурпурное дерево сердец, красное дерево и эш) и обвязывается полосами железа, мифрила, стали и адамантина. Лишь клерик с доменом Портала может использовать этот посох по полной. Колдуны и волшебники могут извлекать из него некоторые из меньших заклинаний от этого, но они никогда не получают доступа к его полному потенциалу. Этот посох позволяет использовать следующие заклинания.

- *Анализ портала*^{УКЗЦ} (1 заряд)
- *Просмотр портала** (1 заряд)
- *Дверь измерений* (2 заряда)
- *Баррикада портала** (2 заряда)
- *Перенаправление от портала к порталу** (2 заряда)
- *Эфирность* (3 заряда)
- *Переформат портала** (3 заряда)

Сильное, различное; CL 17-й; Создание Посоха, *анализ портала, дверь измерений, эфирность, баррикада портала, перенаправление от портала к порталу, просмотр портала*; Цена 120,000 gr.

Тень, меньший: На этом эбеновом посохе есть руны из грубо текстурированного обсидиана, вкрапленные в дерево. Кажется, что посох поглощает свет. *Меньший посох тени* позволяет использовать следующие заклинания.

- *Теневое призывание* (1 заряд)
- *Теневое воплощение* (2 заряда)
- *Теневая прогулка* (3 заряда)

Умеренная иллюзия; CL 11-й; Создание Посоха, *теневое призывание, теневое воплощение, теневая прогулка*; Цена 48,500 gr.

Тень, великие: Этот посох выглядит точно так же, как *меньший посох тени*. Он позволяет использовать следующие заклинания.

- *Теневая прогулка* (1 заряд)
- *Теневое призывание, великое* (2 заряда)
- *Теневое изображение* (2 заряда)
- *Теневое воплощение, великое* (2 заряда)

Сильная иллюзия; CL 13-й; Создание Посоха, *великое теневое призывание, великое теневое воплощение, теневое изображение, теневая прогулка*; Цена 113,000 gr.

Камень: Этот посох - тонкий, 1 дюйм в диаметре посох, сделанный из окаменевшей древесины с твердостью 8 и 17 очками жизни. Он позволяет использовать следующие заклинания.

- *Каменная форма* (1 заряд)
- *Каменная метаморфоза** (1 заряд)
- *Стена камня* (2 заряда)
- *Каменная форма, великая** (2 заряда)
- *Каменная метаморфоза, великая* * (3 заряда)

Сильное призывание и превращение; CL 13-й; Создание Посоха, *великая каменная метаморфоза, великая каменная форма, каменная метаморфоза, каменная форма, стена камня*; Цена 71,250 gr.

Паук: Этот деревянный посох покрыт серебряной вязью в паутиноподобных образах. Он позволяет использовать следующие заклинания.

- *Подъем паука* (1 заряд)
- *Вызов роя* (1 заряд)
- *Паучья кожа** (1 заряд)

Умеренное призывание и превращение; CL 8-й; Создание Посоха, *подъем паука, паучья кожа* *, *вызов роя*; Цена 33,000 gr.

Подземье: Этот простой деревянный посох очень полезен для маневрирования в Подземье. Он позволяет использовать следующие заклинания.

- *Аморфная форма** (1 заряд)
- *Стенопроход* (2 заряда)
- *Нахождение пути* (3 заряда)

Умеренное предсказание и превращение; CL 11-й; Создание Посоха, *аморфная форма* *, *нахождение пути, стенопроход*; Цена 48,500 gr.

Водянистая могила: Этот чисто-синий стеклянный посох гравирован волнами и образами морских монстров. Он позволяет использовать следующие заклинания.

- *Обезвоживание** (1 заряд)
- *Мчащиеся воды** (1 заряд)
- *Утопление** (2 заряда)
- *Инфекционный туман** (2 заряда)

Сильное призывание и некромантия; CL 13-й; Создание Посоха, *инфекционный туман**, *обезвоживание**, *утопление**, *мчащиеся воды**; Цена 100,000 gr.

Чудесные предметы

Коренные расы Подземья варьируются от почти человеческих до инородных чудовищ. Их чудесные изделия демонстрируют подобное разнообразие форм и функций.

ТАБЛИЦА 5-13: ЧУДЕСНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Предмет	Рыночная цена
<i>Шарик дневного света</i>	750 gr
<i>Паутинная удавка</i>	2,700 gr
<i>Веревка восхождения, высшая</i>	5,500 gr
<i>Шарик солнечной вспышки</i>	6,000 gr
<i>Статуэтка иллюзорного эскорта</i>	6,500 gr
<i>Плащ люркера</i>	10,000 gr
<i>Медальон посыльного</i>	10,000 gr
<i>Линзы ясности</i>	12,000 gr
<i>Перчатки копания</i>	14,400 gr
<i>Паучья маска</i>	16,000 gr
<i>Статуэтка чудесной силы</i>	16,500 gr
<i>Мантия сопротивления энергии (один тип)</i>	18,000 gr
<i>Плащ камня</i>	20,800 gr
<i>Антимагический тор</i>	25,000 gr
<i>Перчатка дезинтеграции</i>	27,650 gr
<i>Перчатки яда</i>	31,500 gr
<i>Продление цупальца</i>	32,000 gr
<i>Цефалометр</i>	36,450 gr
<i>Ботинки чувства вибраций</i>	45,000 gr
<i>Мантия сопротивления энергии (два типа)</i>	54,000 gr
<i>Мантия сопротивления энергии (три типа)</i>	90,000 gr
<i>Скользкий диск</i>	113,760 gr
<i>Мантия сопротивления энергии (четыре типа)</i>	126,000 gr
<i>Мантия сопротивления энергии (пять типов)</i>	162,000 gr

ОПИСАНИЯ ЧУДЕСНЫХ ПРЕДМЕТОВ

Чудесные изделия, данные в Таблице 5-13, описаны ниже. Заклинания, отмеченные звездочкой (*) - новые заклинания, описанные в этой книге.

Антимагический тор: Сказав командное слово, носящий это ожерелье может создавать *антимагическое поле*, как заклинание, сосредоточенное на себе. Эта функция употребима раз в день.

Умеренное отречение; CL 11-й; Создание Чудесного Предмета, *антимагическое поле*; Цена 25,000 gr.

Ботинки чувства вибраций: Носящий может автоматически ощущать местоположение любого существа или объекта в пределах 30 футов, контактирующего с землей.

Слабое превращение; CL 5-й; Создание Чудесного Предмета, *чувство вибраций**; Цена 45,000 gr; Вес 1 фнт.

Цефалометр (иллитиды): Это псионически усиленный кронциркуль имеет размер с голову существа меж двух своих изогнутых железных ножек. Эти ножки скреплены болтом, позволяющим им открываться или закрываться. Кроме того, владелец кронциркуля может использовать *доминирование над персоной* и *слабоумие* (DC 17) по разу в день каждое на любое желающее или подчиненное существо, голова которого находится между ножками. Приспособление кронциркуля к голове субъекта вызывает атаку возможности.

Помимо двух сил, отмеченных выше, цефалометр, приложенный к голове желающего или подчиненного субъекта, может проводить исследование разума раз в день до 10 минут. Доступны все воспоминания и знания субъекта, от воспоминаний глубоко в подкорке до тех, которые легко вызвать из разума. Владелец может телепатически изложить один вопрос, и кронцикуль извлекает ответ из мозга субъекта и передает его непосредственно в разум владельца. Эти ответы - лучшие согласно знаниям субъекта. Владелец и субъект не должны говорить на одном и том же языке, хотя менее интеллектуальные существа могут выдавать в ответ на вопрос лишь соответствующие визуальные образы. Цефалометр можно использовать для исследования спящего субъекта, хотя субъект может делать попытку DC 17 спасброска Воли для пробуждения после каждого из вопросов. Существа, защищенные *чистым разумом* или те, на которых не воздействуют воздействующие на разум эффекты, иммунны к этому исследованию разума.

Умеренное зачарование и предсказание; CL 9-й; Создание Чудесного Предмета или Создание Универсального Предмета, *доминирование над персоной*, *слабоумие*; Цена 36,450 gr; Вес 1 фнт.

Плащ камня: Этот пятнистый серый плащ предоставляет носящему +5 бонус обстоятельств на проверки Бесшумного Движения и Скрытности. Кроме того, сказав командное слово, носящий может слиться с камнем, как при использовании заклинания *раскрыть в камень*, два раза в день.

Слабое превращение; CL 5-й; Создание Чудесного Предмета, *раскрыть в камень*; Цена 20,800 gr; Вес 2 фнт.

Шарик дневного света: Это скверное оружие было изобретено дроу для использования против других дроу, но оно одинаково полезно против любого светочувствительного существа. *Шарики дневного света* - просто маленькие кусочки стекла, горного хрусталя или огненной скалы, обмазанные жиром и покрытые глиной, а затем прокаленные до отверждения. Будучи брошен (стандартное действие), *шарик дневного света* разбивается от удара и активизирует заклинание *дневной свет*.

Шарики дневного света обычно можно найти в мешочках в количествах по 3d4 шариков.

Слабое воплощение; CL 5-й; Создание Чудесного Предмета, *дневной свет*; Цена 750 gr за шарик

Скользкий диск: Матроны и другие видные друу используют оживленные каменные диски 6-футового диаметра для путешествия на виду или на важные церемонии или события. Столь же часто эксцентричные друу могут использовать *скользящий диск* в качестве кровати. Диск может нести до 300 фнт и лететь со скоростью 30 футов с совершенной маневренностью. Оставленный без присмотра *скользящий диск* обычно парит в 3 футах над горизонтальной поверхностью.

Каждый из *скользящих дисков* активизируется своим командным словом. Если устройство находится в пределах голосового диапазона, командное слово активизирует его независимо от того, находится говорящий на диске или нет. Затем диск может управляться телепатически существом, сказавшим командное слово. Ментальное управление диском - свободное действие, и пользователь может делать это на дальности до 120 футов. Пользователь сохраняет контроль над диском, пока не использует другое командное слово для его дезактивации. С этого момента другое существо может сказать командное слово активации и взять *скользящий диск* под свой контроль.

Однажды в день пользователь может оживать *скользящий диск* как будто заклинанием *оживление объекта*. Оживленный диск - Большой оживленный объект (см. "Руководство Монстров") со скоростью полета 90 футов и совершенной маневренностью. Будучи оживленным объектом, он бьется и перемещается, направляемый своим пользователем.

Умеренное воплощение и превращение; CL 11-й; Создание Чудесного Предмета, *оживление объекта, обнаружение мысли, полет над землей*; Цена 113,760 gr; Вес 1,500 фнт.

Статуэтки иллюзорного эскорта: Зачастую лучший способ одержать верх в Подземье - выглядеть слишком сильным для того, чтобы получить от кого-то вызов. Каждая из этих статуэток выглядит как миниатюрный гуманоид приблизительно в дюйм высотой. Чтобы активизировать ее, пользователь должен сказать правильное командное слово и определить гуманоидную или чудовищную гуманоидную расу и пол для каждой статуэтки, а также то, как она должна выглядеть - как раб в оковах или как охранник в доспехах и с оружием, типичным для расы. Затем статуэтка производит *главное изображение* указанного существа, которое не может перемещаться далее чем на 30 футов от статуэтки. Вымысел держится в течение 8 часов, после чего статуэтка не может использоваться снова в течение 1 дня.

Рабским фигурам можно повелеть идти, делать хозяйственные работы или работать в шахте. Фигурам охранников можно скомандовать идти или стоять на страже. Иллюзия, укрывающая эти фигуры, варьирует их движения, чтобы каждая из фигур была индивидуальной.

Эти фигуры действуют в запрограммированной манере независимо от обстоятельств, так что они употребимы лишь в качестве профилактической меры. Уловка может достаточно хорошо работать в спокойной ситуации, но если начнется бой, фигуры продолжают исполнять хозяйственные работы или стоять на страже, что не соответствует обстоятельствам.

Умеренная иллюзия; CL 6-й; Создание Чудесного Предмета, *главное изображение*; Цена 6,500 gr за статуэтку.

Статуэтки чудесной силы: Каждая из *статуэток чудесной силы* выглядит как миниатюрная статуэтка существа в дюйм или около того высотой (с одним исключением). Если подбросить статуэтку, сказав при этом правильное командное слово, она становится живым существом нормального размера (если не отмечено иначе, ниже). Существо повинуетя и служит своему владельцу. Если не указано иное, существо понимает Общий, но не говорит.

Если *статуэтка чудесной силы* сломана или уничтожена в своей форме статуэтки - она уничтожена навсегда. Вся магия теряется, сила уходит. Будучи убита в форме животного, статуэтка просто возвращается в свое исходное состояние, и ее можно использовать позднее.

Яшмовый паук: Будучи оживлен, *яшмовый паук* имеет всю статистику Большого чудовищного паука (Hit Dice, AC, способность переноса, скорость и так далее). Он не может атаковать, но на нем может ехать Среднее или меньшее существо. Паука можно использовать до 12 часов за раз. По истечении 12 часов или когда сказано командное слово *яшмовый паук* вновь становится статуэткой и не может быть активизирован в течение 24 часов.

Умеренное превращение; CL 11-й; Создание Чудесного Предмета, *оживление объекта*; Цена 5,000 gr.

Сардониковый каменный летун: Когда сказано командное слово, эта статуэтка становится нормальным взрослым каменным летуном (см. Главу 6), которого можно использовать в качестве верхового животного. Он не может атаковать, но на нем может ехать Среднее или меньшее существо. Будучи убит в бою, каменный летун не может быть возвращен из формы статуэтки одну полную десятидневку. Иначе его можно использовать раз в день до 1 часа за раз.

Умеренное превращение; CL 11-й; Создание Чудесного Предмета, *оживление объекта*; Цена 16,500 gr.

Перчатка дезинтеграции: Простой внешний вид этой одиночной кожаной перчатки не вяжется с ее силой. Однажды в день она может затрагивать цель как будто заклинанием *дезинтеграция* (DC 19). Помимо этого, +2 бонус удачи применяется к любому спасброску, который носящий ее делает против заклинания или эффекта *дезинтеграции*.

Умеренное превращение; CL 11-й; Создание Чудесного Предмета, *дезинтеграция*; Цена 27,650 gr.

Перчатки яда: Владелец этих перчаток из змеиной или паучьей кожи может говорить командное слово для их отравления, как заклинанием *яд*, до трех раз в день. Успешная атака касанием с отравленной перчаткой доставляет *яд* (Стойкость DC 16). Начальный и вторичный урон - 1d10 пунктов урона Телосложения.

Умеренная некромантия; CL 7-й; Создание Чудесного Предмета, *яд*; Цена 31,500 gr.

Перчатки копания: Эти перчатки выглядят обычно, но, когда сказано правильное командное слово, они напрягаются и позволяют носящему копать как будто под воздействием заклинания *нора*. Этот эффект продолжается до 10 минут ежедневно.

Слабое превращение; CL 3-й; Создание Чудесного Предмета, *нора* *; Цена 14,400 gr.

Линзы ясности: Носящий эти линзы получает +4 бонус понимания на спасброски против всех заклинаний с описателями зачарования, принуждения или образа. Линзы также уменьшают любой шанс промаха, который цель может иметь при атаке противника с укрывательством от заклинания образа (типа *пятна* и *смещения*), на 10%. Например, существо, носящее *линзы ясности*, атакуя противника, защищенного заклинанием *смещение*, имеет всего лишь 40% шанс промаха вместо общепринятого 50%.

Слабое отречение; CL 3-й; Создание Чудесного Предмета, *ясность разума* *; Цена 12,000 gr; Вес -.

Плащ люркера: Этот пятнистый серый плащ очень похож на камень. Сказав правильное командное слово, носящий превращается в люркера (см. Главу 6), как заклинанием *полиморф*, на 7 минут. Плащ может использоваться дважды в день.

Умеренное превращение; CL 7-й; Создание Чудесного Предмета, *полиморф*; Цена 10,000 gr; Вес 1 фнт.

Мантия сопротивления энергии: Этот предмет одежды сделан из шелковистой, гладкой ткани, прошитой цветными нитями. Цвет нити соответствует типу энергии, которой плащ сопротивляется: зеленый для кислоты, белый или синий для холода, желтый для электричества, красный для огня и черный или переливающийся для звука. Плащ предоставляет носящему сопротивление энергии 10 против обозначенного типа энергии. Обычная *мантия сопротивления энергии* защищает только против одного типа энергии, но также популярны и более дорогие, защищающие от нескольких типов энергии.

Слабое отречение; CL 3-й; Создание Чудесного Предмета, *сопротивление энергии*; Цена 18,000 gp (один тип энергии), 54,000 gp (два типа энергии), 90,000 gp (три типа энергии), 126,000 gp (четыре типа энергии), 162,000 gp (все пять типов энергии); Вес 1 фнт.

Медальон посыльного: *Медальон посыльного* похож на маленький металлический конус на тонкой цепочке, и его можно носить как ожерелье. Однажды в день носящий может сказать командное слово для посылания сообщения и получения краткого ответа, как заклинанием *посылка*.

Умеренное воплощение; CL 7-й; Создание Чудесного Предмета, *посылка*; Цена 10,000 gp.

Веревка восхождения, высшая: Этот предмет функционирует в точности подобно *веревке восхождения*, как описано в "Руководстве Ведущего", за исключением того, что она также предоставляет альпинисту +5 бонус улучшения на проверки Подъема.

Слабое превращение; CL 3-й; Создание Чудесного Предмета, *оживление веревки*; Цена 5,500 gp; Вес 3 фнт.

Паучья маска: По четыре паучьих членистых проволочных ноги высовывается с каждой из сторон этой черной бархатной маски. Носящий *паучью маску* получает темновидение до 60 футов и +5 бонус на спасброски Стойкости против любого вида яда паукообразных. Носящий также иммунен к уловлению заклинанием *паутина* или паутинами любого вида - фактически, он может двигаться сквозь паутину вползанию своей нормальной скорости.

Слабое призывание и превращение; CL 5-й; Создание Чудесного Предмета, темновидение, *нейтрализация яда*; Цена 16,000 gp; Вес 1 фнт.

Шарик солнечной вспышки: Подобно *шарикам дневного света*, *шарики солнечной вспышки* - просто маленькие кусочки стекла, горного хрусталя или огненной скалы, обмазанные жиром и покрытые глиной, а затем прокаленные до отверждения. Будучи брошен (стандартное действие), *шарик солнечной вспышки* разбивается от удара и активизирует заклинание *солнечная вспышка*. Эти изделия особенно полезны против существ, уязвимых к солнечному свету, типа вампиров.

Из-за высокой стоимости этих изделий редко можно найти более одного шарика за раз.

Сильное воплощение; CL 15-й; Создание Чудесного Предмета, *солнечная вспышка*; Цена 6,000 gp за шарик.

Продление щупальца (иллитида): Этот предмет разработан для использования иллитидами, хотя любое существо со щупальцами может его использовать. Отдельное *продление щупальца* выглядит как гибкая 5-футовая железная лента, состоящая из множества тонких железных нитей. На конце ее - бритвенно-острый клинок, а по всей длине идет маленькая трубочка для передачи к оконечности естественных ферментов иллитидов, разлагающих плоть.

Продление щупальца предоставляет носящему со щупальцем +2 бонус улучшения на броски атаки и урона, сделанные для этого щупальца, и увеличивает дайс его базового урона на один шаг. Для иллитидов это означает, что щупальце бьет с базовым уроном 1d6 вместо 1d4 пунктов. *Продление щупальца* увеличивает досягаемость носящего на 5 футов. Существо с несколькими щупальцами может при желании носить несколько продлений.

Сильное воплощение и превращение; CL 12-й; Создание Магического Оружия и Доспехов или Создание Псионического Оружия и Доспехов, существо со щупальцами; Цена 32,000 gp; Вес 2 фнт.

Паутинная удавка (дроу): С натянутой на зубцы черной сетью и свисающими с нее девятью серыми сферами, это нашейное украшение очень модно среди жриц дроу. Носящий (и только носящий) может оторвать и швырнуть сферу на расстояние до 70 футов. Когда сфера достигает конца своей траектории, она взрывается, производя эффект *паутины* (DC 14). Как только все девять сфер использованы, *паутинная удавка* становится простым ожерельем.

Слабое призывание; CL 5-й; Создание Чудесного Предмета, *паутина*; Цена 2,700 gp.

Малые артефакты

За столетия в Подземье процветало много таинственных цивилизаций. Некоторые из них, посвященный магии и величию Царств Внизу, оставили после себя могучие примеры своей работы.

Книга совершенного баланса: Эта святая книга посвящена божественным заклинателям нейтральных мировоззрений (NG, LN, N, CN, NE). Изучение этой работы занимает одну неделю, но по окончании божественный заклинатель с одним из обозначенных мировоззрений получает +1 свойственный бонус к Мудрости, и опыт его становится достаточным, чтобы он оказался на полпути к следующему уровню опыта. Любой не-нейтральный божественный заклинатель (LG, CG, LE, CE) при просмотре работы теряет 4d6x1,000 пунктов опыта.

Не-заклинателей, берущих или читающих книгу, она не затрагивает. У тайного заклинателя, читающего ее, иссушается 1 пункт Интеллекта, и он теряет 1d6x1,000 пунктов опыта, если не сделает DC 15 спасбросок Воли.

Кроме обозначенного выше, написанное в *книге совершенного баланса* неотличимо от написанного в любой другой магической книге, либруме, томе или т.п., пока не просмотрено. После прочтения книга исчезает и никогда больше не появляется. Один и тот же персонаж не может получить выгоду от чтения еще одного подобного тома.

Сильное превращение; CL 19-й; Вес 3 фнт.

Сноситель порталов: *Сноситель порталов* напоминает маленькую, крепкую палочку или миниатюрный портативный таран, но он оказывает разрушительные эффекты на *порталы*. Простое касание портала сносителем порталов уничтожает *портал* (Стойкость DC 20 - отменяет). *Сноситель порталов* фактически можно пронести сквозь *портал* (преднамеренно или нет), уничтожая его без позволения спасброска, хотя пользователь достигает другой стороны, прежде чем *портал* разрушается.

Сильное превращение; CL 20-й; Вес 3 фнт.

Талисман чистого нейтралитета: Полностью нейтральный (только N) божественный заклинатель, обладающий этим предметом, может открыть пылающую трещину под ногами не-нейтральных (LG, CG, LE, CE) божественных заклинателей на расстоянии до 100 футов. Предназначенная жертва навсегда пожирается и летит к к центру земли. Если владеющий талисманом не совсем сбалансирован с точки зрения своего нейтрального божества (на усмотрение ДМа), не-нейтральная цель получает DC 19 спасбросок Рефлексов, чтобы отскочить от трещины. Чтобы предмет функционировал, цель должна

стоять на твердой земле. Цель в воздухе, в высокой башне или на корабле иммунна к эффектам этого в остальном мощного предмета.

Талисман чистого нейтралитета имеет 7 зарядов. Любой частично нейтральный (LN, NG, CN, NE) божественный заклинатель, касающийся его, получает 6d6 пунктов урона, а полностью не-нейтральный (LG, CG, LE, CE) - 8d6 пунктов урона. Всех остальных персонажей предмет не затрагивает.

Сильное превращение; CL 18-й.

Том Книг: Эта книга позволяет ученому или волшебнику брать свою библиотеку с собой фактически куда угодно. Каждая из ее 250 страниц может содержать полную книгу - даже большую и тяжелую книгу заклинаний волшебника. Чтобы поместить книгу в *том книг*, владелец просто кладет книгу на чистую страницу тома и говорит командное слово для записи. Книга исчезает, и ее изображение появляется на странице вместе с названием и кратким содержанием. Книгу нельзя поместить на страницу, на которой уже есть книга. Для получения книги из тома владелец должен открыть его на странице книги и сказать командное слово восстановления. Запись или восстановление книги - полнораундовое действие. Если *том книг* уничтожен, все запасенные в нем книги также теряются.

Сильное призывание; CL 20-й; Вес 3 фнт.

Карта Подземья, меньшая: Эта карта показывает все туннели, пещеры и каверны в пределах 250-футового радиуса от себя. Она показывает только естественные формирования и функционирует исключительно на одном уровне Подземья (Верхнее, Среднее или Нижнее Подземье).

Сильное предсказание; CL 20-й; Вес -.

Универсальный ключ: Создание *универсального ключа* приписывают слайтам. Легенда гласит, что очень мощный колдун и магический теоретик-слайт по имени Глитум нашел множество способов управлять своей способностью смены формы и заклинаниями, таким образом создавая много очаровательных изделий. *Универсальный ключ* открывает любой мирской или магический замок. Кроме того, он функционирует как ключ к любому *порталу* с ключом.

Сильное превращение; CL 20-й.

Артефакты

Сокровищницы дроу, иллитидов и других мощных рас Подземья скрывают множество мощных артефактов.

Третья Имаскаркана: Истинные имена семи чрезвычайно мощных магических томов имаскарцев давно уже были утеряны, так что их называют Семью Имаскарканами. Упомянутые их записи обнаруживаются достаточно регулярно, чтобы убедить мудрецов в том, что эти книги когда-либо действительно существовали. Ныне одна из Семи Имаскаркан хранится в Глубинном Имаскаре. Судьба других неизвестна, и даже самые знающие жители Глубинного Имаскара не уверены, что остальные, если они все еще существуют, подобны Третьей в форме, функционировании и силе. Скорее всего, фактически каждая из Семи Имаскаркан выглядит и действует по-своему. Третья Имаскаркана - массивный великий том, переплетенный в сланцевую обложку, прошитую кожей синего дракона. Его страницы разнятся по составу и виду: некоторые из них - неровно обрезанный пергамент, другие - кожа людей, эльфов или даже танар'ри, третьи сделаны из кристалла, магически обладающего гибкостью бумаги, но не имеющего ее слабостей. Любой, кто несет Третью Имаскаркану, получает сопротивление заклинаниям 27. Для функционирования любой другой силы тома надо отдать команду, как стандартное действие.

Третью Имаскаркану нельзя читать, как обычный том. Вместо этого вопросы или команды ей должны быть изложены на Роушоме (языке Имаскара), так как она признает лишь тот язык. Если вопрос или команда переданы тому на любом другом языке, спрашивающего немедленно засасывает в том, где он становится новой страницей. (Существо разрушается настолько, что вернуть к жизни его можно лишь заклинанием *желание* или *чудо*).

Любой, кто успешно свяжется с томом, может использовать следующие силы как подобные заклинаниям способности (уровень заклинателя 18-й), каждую раз в день: *доминирование над монстром*, *заклочение*, *рой метеоров* (DC 23) и *остановка времени*. Кроме этого, Третья Имаскаркана может отвечать на вопросы раз в день, как через заклинание *связь*.

Подавляющее, различное; Вес 10 фнт.

Карта Подземья, великая: Эта карта показывает все туннели, пещеры и каверны, и естественные, и искусственные, в пределах радиуса 1 мили от себя. Также она показывает местоположения всех *порталов*, областей мертвой магии и других аномалий. Она функционирует только в Подземье, но не ограничена одним уровнем Подземья, как *меньшая карта Подземья*.

Подавляющее предсказание; Вес 1 фнт.

Прививания иллитидов

Пожиратели разума опытни в жутком искусстве прививания другим своей плоти. Прививания - не магические изделия, но они имеют подобные функции.

Пожиратель разума с умением Прививание Плоти Иллитида (см. Главу 2: Регионы и умения) может создавать и применять прививания. У создателя должна быть тихая и удобная обстановка - обычно алхимическая лаборатория, но иногда это может быть злой храм или подобное место. Ему также понадобятся запасы материалов, включая плоть, взятую у другого существа соответствующего типа. Стоимость материалов пропорциональна стоимости создания прививания, которая составляет половину цены, отданной за предмет.

Если предпосылки для создания прививания включают заклинания или псионические силы, создатель должен подготовить заклинания, которые будут наложены, знать заклинания или силы или иметь доступ к подобным заклинаниям способностям, дублирующим требуемые заклинания или силы. Создателю не требуется обеспечивать какие-либо материальные компоненты или фокусы, требуемые для заклинаний, и при этом нет необходимости в каких-либо затратах XP

Карты Подземья и "Руководство Эпического Уровня"

И Добытчики, и Планарное Картографическое Общество стремятся вернуть карты Подземья. Члены каждой группы утверждают за собой первоначальную собственность и утверждают, что другая группа украла карты у них, законных владельцев. Ясно, что у обеих групп когда-то были эти карты в прошлом, и что они были украдены другой группой. Однако, первоначальным владельцем и создателем фактически был Избранный Шар.

в качестве условия для заклинания для создания прививания. Работа с прививанием расходует заклинания или пункты силы, также, как при обычном наложении или проявлении.

Прививание - ни псионическое, ни магическое изделие. Оно, будучи готовым, не излучает магию, не учитывается в пределах существа на ношение магических изделий, не имеет уровня заклинателя, и его трудно (если не невозможно) забрать в качестве добычи. Однако, оно учитывается в ценности сокровищ существа с прививанием. Таким образом, привитое существо хоть и соответствует сложности для своей нормальной Оценки Вызова, но имеет уменьшенные сокровища.

Гуманоидная кожа: Кожа прививаемого снимается при болезненной процедуре свеживания, а затем заменяется слоем все еще живой гуманоидной кожи, тщательно снятой с донора такого же роста, веса и сложения. После прививания кожи средний наблюдатель предполагает, что получатель прививания - гуманоид расы донора (обычно человек, эльф или полуэльф). Получатель получает +10 бонус обстоятельств по проверкам Маскировки, сделанным для того, чтобы выглядеть как гуманоид соответствующей расы или как определенный гуманоид-донор.

Если гуманоидная кожа скрывает под собой чудовищные особенности (типа дополнительных рук, щупалец или антенн), использование этих особенностей требует проталкивания их сквозь поверхность кожи как стандартное действие. Это действие забрызгивает всех ближайших существ кровью и наносит 1d4 пунктов урона получателю прививания. Заклинание *лечения*, наложенное на привитого в пределах 24 часов, вновь скрывает чудовищные черты и восстанавливает кожу к первоначальному состоянию. Если за это время такое лечение не применено, вся кожа отмирает, и следует обеспечить новую.

Предпосылки: Прививание Плоти Иллитида, создатель должен быть иллитидом; Цена 5,000 gr.

Мозгопомощник: Это прививание - благо для иллитидов, путешествующих вдали от способностей старшего мозга, прикованного к их общине. Существам, приученным к постоянному психическому нащупыванию мыслей, знаний и восприятия старшего мозга, такая потеря контакта может быть весьма тревожной. Путешествующему иллитиду часто приходится напрячь свои щупальца и сдерживаться при таком лишении контакта - если у него нет прививания-мозгопомощника.

Мозгопомощник - зародыш серого вещества 5 дюймов в диаметре, защищенный толстым слоем слизи. Для функционирования прививание должно быть помещено в череп получателя или в основании его шеи. Серое вещество - фактически кусок плоти, отрастающей у старшего мозга специально для прививаний. Таким образом, мозгопомощник содержит поднабор навыков и знаний старшего мозга.

Мозгопомощник предоставляет своему носителю +10 бонус обстоятельств по любым двум из следующих навыков: Знание (тайны), Знание (псионика), Знание (местное), Знание (история) и Знание (Подземье местное).

Предпосылки: Прививание Плоти Иллитида, создатель должен быть иллитидом; Цена 10,000 gr.

Захватывающее щупальце: Захватывающее щупальце - длинное, гибкое щупальце, покрытое пятноподобными присосками, которое может быть привито Маленькому, Среднему или Большому получателю вместо его собственной руки или иной верхней конечности. После этого получатель может использовать щупальце для проведения одной первичной естественной атаки в раунд (или для вторичной естественной атаки, если он использует оружие в другой руке в качестве первичного). Щупальце наносит базовый урон 1d4 пунктов, если привито Среднему существу, 1d3 пунктов, если привито Маленькому существу, или 1d6 пунктов, если привито Большому существу. Поразив щупальцем, привитое существо может пытаться начинать захватывание без того, чтобы вызвать атаку возможности, как будто оно обладает специальной атакой Улучшенный Захват (см. Главу 7 "Руководства Монстров") с этим членом.

Захватывающее щупальце также расширяет естественную досягаемость существ на 5 футов, но его нельзя использовать для владения оружием или для исполнения каких-либо точных манипуляций. Привитое существо берет -2 штраф на все проверки навыков, требующих использования рук.

Предпосылки: Прививание Плоти Иллитида, создатель должен быть иллитидом; Цена 20,000 gr.

Извлекающее щупальце: Извлекающее щупальце - длинное, гибкое щупальце, способное проникать в плоть и кость, как в масло. Это щупальце может быть привито Маленькому, Среднему или Большому получателю вместо его собственной руки или иной верхней конечности. После этого получатель может использовать щупальце для проведения одной первичной естественной атаки в раунд (или для вторичной естественной атаки, если он использует оружие в другой руке в качестве первичного). Щупальце наносит базовый колющий урон 1d6 пунктов, если привито Среднему существу, 1d4 пунктов, если привито Маленькому существу, или 1d8 пунктов, если привито Большому существу.

Если привитое существо успешно схватывает своего противника любыми средствами и поддерживает захватывание в течение следующего раунда, извлекающее щупальце автоматически извлекает мозг (или сердце) противника, немедленно убивая это существо. Жертва имеет право на спасбросок Стойкости (DC 10 + 1/2 HD привитого существа + модификатор Телосложения привитого существа) для противостояния извлечению.

Извлекающее щупальце нельзя использовать для владения оружием или для исполнения каких-либо точных манипуляций, и оно не расширяет досягаемость получателя. Привитое существо берет -2 штраф на все проверки навыков, требующих использования рук.

Предпосылки: Прививание Плоти Иллитида, создатель должен быть иллитидом; Цена 45,000 gr.

Монстры

В пещерах Подземья живет множество отвратительных монстров, которые никогда не видели солнца. Таким существам нравится бродить по лишенным света подземным проходам в поисках продовольствия, плоти и душ.

МОНСТРЫ - СОРТИРОВКА ПО ОЦЕНКЕ ВЫЗОВА

CR	Монстр
1/2	Гигантская личинка
2	Бафитаур
2	Гигантский таракан
2	Фаэрлок
3	Багбир-хамелеон
3	Люркер
3	Каменный летун
4	Минотавр <i>фаэрзресс</i>
5	Невыразимый ужас
5	Портальный селезень
6	Бормотун-арахноид
6	Лит
7	Глоура
8	Всепоглощающий голод
11	Маур
12	Каменный дьявол
12	Земной глайдер
15	Аннигилятор
15	Левиафан куо-тоа
16	Свидетель разума
23	Старший мозг

Всепоглощающий голод (All-Consuming Hunger)

Крошечная нежить (рой)

Hit Dice: 16d12 (104 hp)

Инициатива: +0

Скорость: 40 футов (8 квадратов), подъем 20 футов.

Класс Доспеха: 14 (+4 размер), касание 14, застигнутый врасплох 14

Базовая атака/Захватывание: +8/-

Атака: Рой (4d6 плюс всепоглощающее опустошение)

Полная атака: Рой (4d6 плюс всепоглощающее опустошение)

Пространство/досигаемость: 10 фт/0 фт.

Специальные атаки: Всепоглощающее опустошение, создание отродья, отвлечение, аура страха

Специальные качества: Темновидение 60 футов, иммунитет к урону от оружия, черты роя, черты нежити

Спасброски: Стойкость +5, Рефлексы +5, Воля +10

Способности: Сила 1, Ловкость 11, Телосложение -, Интеллект -, Мудрость 10, Харизма 16

Навыки: Подъем +8

Умения: -

Окружающая среда: Подземелье

Организация: Рой

Оценка вызова: 8

Сокровище: Нет

Мировоззрение: Всегда нейтрально злое

Продвижение: Нет

Корчащаяся, пульсирующая масса гниющих частей тел движется сама по себе.

Всепоглощающий голод - рой нежити, состоящий из крошечных частиц мертвых частей тела, часто - от самых разных существ. Он передает ужасную, опустошительную болезнь, обращая свою жертвы во всепоглощающий голод.

Всепоглощающий голод похож на корчащуюся, пульсирующую массу гнилых частей тел и застывших органов. У этой неразумной нежити нет других побуждений, кроме убийства живущих существ и создания отродий.

Бой

Всепоглощающий голод ненавидит всех живущих существ и старается убить их.

Всепоглощающее опустошение (Su): Сверхъестественная болезнь - рой, DC 21 спасбросок Стойкости - отменяет, инкубационный период 1 день; 1d6 урон Телосложения. В отличие от нормальных болезней, но подобно гнили мумии, всепоглощающее опустошение продолжается, пока показатель Телосложения сокрушенного существа не достигнет 0 (после чего оно умирает) или до применения заклинания *удаление болезни* или подобной магии (см. Болезнь в "Руководстве Ведущего"). Если сокрушенное существо умирает, оно поднимается как новый всепоглощающий голод 1d4 раунда спустя после смерти.

Создание отродья (Su): Любое живущее существо, убитое всепоглощающим голодом, поднимается в виде нового голода в пределах 1d4 раундов. Такое отродье неконтролируемо, но у него есть такое же подавляющее желание убивать и воспроизводиться, как и у всех представителей его вида.

Отвлечение (Ex): Любое живущее существо, уязвимое к урону от роя, начинающее свой ход с роем в своем квадрате, тошнит на 1 раунд; DC 21 спасбросок Стойкости отменяет эффект. Колдовство или концентрация на заклинании в пределах области роя требует проверки Концентрации (DC 20 + уровень заклинания). Использование навыков, требующих терпения и концентрации, требует DC 20 проверки Концентрации. DC спасброска основан на Телосложении.

Аура страха (Su): Всепоглощающий голод окружен миазмами смерти и гниения. Любое существо в пределах 60-футового радиуса, смотрящее на него, должно преуспеть в DC 21 спасброске Воли или получить воздействие как от заклинания *устрашение* (уровень заклинателя 16-й).

Черты роя: У роя нет четкой передней или задней части и никакой различимой анатомии, так что он не подвержен критическим попаданиям или замыканию.

Сокращение роя до 0 или менее очков жизни заставляет его распаться, хотя плученный до этого момента урон не уменьшает его способностей атаковать или сопротивляться атакам. Рой никогда не может быть потрясен или доведен уроном до умирающего состояния. Также он не может быть подсечен, схвачен или сбит натиском быка, и он не может схватывать других существ.

Рой иммунен к любому заклинанию или эффекту, нацеливаемому на определенное количество существ (включая заклинания с единственной целью, типа *дезинтеграции*). Рой получает вполтину больше урона (+50%) от заклинаний или эффектов, затрагивающих область, типа многих из заклинаний воплощения, и от гранатоподобного оружия.

Рои, состоящие из Крошечных существ, восприимчивы к сильным ветрам, типа созданных заклинанием *порыв ветра*. Для определения воздействия ветра на рой считайте его существом того же размера, что и составляющие его существа. Так как всепоглощающий голод - нежить, он не получает неслетельного урона от эффектов ветра.

Черты нежити: Всепоглощающий голод иммунен к воздействию на разум эффектам, яду, эффектам сна, параличу, ошеломлению, болезни, смертельным эффектам и к любому эффекту, требующему спасброска Стойкости, если он также не работает на объектах или безопасен. Он не подвержен критическим попаданиям, неслетельному урону, урону способностей своих показателей физических способностей, иссушению способностей, иссушению энергии, усталости, истощению или смерти от массивного урона. Он не может быть *поднят*, и *воскрешение* работает лишь в том случае, если он этого пожелает. Он также имеет темновидение до 60 футов.

Навыки: Всепоглощающий голод получает +8 расовый бонус по проверкам Подъема и всегда может брать 10 по проверкам Подъема, даже если его несет или ему угрожают. Он использует свой модификатор Ловкости вместо модификатора Силы для проверок Подъема.

Аннигилятор (Annihilator)

Средняя аберрация

Hit Dice: 20d8+20 (110 hp)

Инициатива: +9

Скорость: 40 футов (8 квадратов)

Класс Доспеха: 25 (+5 Ловкости, +10 естественный), касание 15, застигнутый врасплох 20

Базовая атака/Захватывание: +15/+15

Атака: Касание антенн +21 рукопашная (дезинтеграция)

Полная атака: 2 касания антенн +21 рукопашная (дезинтеграция)

Пространство/досягаемость: 5 фт/5фт.

Специальные атаки: Дезинтеграция

Специальные качества: Уменьшение урона 15/магия, темновидение 60 футов, нюх, сопротивление заклинаниям 31

Спасброски: Стойкость +7, Рефлексы +11, Воля +13

Способности: Сила 10, Ловкость 21, Телосложение 13, Интеллект 2, Мудрость 13, Харизма 12

Навыки: Слушание +14, Обнаружение +15

Умения: Настороженность, Слепая Борьба, Боевые Рефлексы, Улучшенная Инициатива, Прослеживание, Ловкость с Оружием, Фокус Оружия (антенны)

Окружающая среда: Подземелье (Нижнее Подземье)

Организация: Уединенный

Оценка вызова: 15

Сокровище: Нет

Мировоззрение: Всегда нейтрально злое

Продвижение: 21-40 HD (Большой); 41-60 HD (Огромный)

Бледный ржавый монстр, возможно, некая мутация, выставил из головы еще пару антенн. В том месте, где у него должен быть рот, есть лишь гладкая кожа.

Глубоко в кишках Подземья, далеко внизу, в самых нижних слоях, скрывается странное существо, способное разлагать существа и объекты касанием своих цепких антенн. Аннигилятор, похоже, получает пропитание и удовольствие от уничтожения вещей, особенно живущих существ.

Аннигилятор имеет длину 5 футов и высоту 3 фута и весит около 200 фунтов. Его физические черты подобны таковым ржавого монстра, за исключением того, что у него есть еще пара антенн и нет рта. Его шкура варьируется в цвете от бледно-синей с нижней стороны до светло-фиолетовой на верхней части спины.

Бой

Аннигиляторы предпочитают нападать на живущих существ, но они счастливы нацелить свои разлагающие антенны на все, что движется. Как только аннигилятор решит напасть на объект или на существо, он не остановится, пока его цель не будет дезинтегрирована. Если его добыча сбежит, аннигилятор будет пытаться выследить ее. Известно, что монстр ради этого преследовал добычу на огромные расстояния.

Дезинтеграция (Su): Успешная атака касанием антеннами аннигилятора заставляет его цели распадаться, как от заклинания *дезинтеграция*. Любое существо или магическое изделие, которого коснулись таким образом, делает DC 21 спасбросок Стойкости для получения 5d6 пунктов урона вместо дезинтеграции. DC спасброска основан на Телосложении.

Существо-арахноид (Arachnoid Creature)

Существа-арахноиды - безобразные полукровки пауков и других существ. Чаще всего подобных монстров создают дроу. Существа-арахноиды характерны толстыми черными волосами, растущими на их шкуре, большими фасеточными глазами и ядом, капаящим с нижней челюсти.

Пример существа-арахноида

Десять долговязых членов, обросших глыбами густого черного меха, поддерживают чудовищную голову со множеством глаз и с источающими яд клыками.

Этот пример существа-арахноида, называемого бормотуном-арахноидом, использует высокого бормотуна (см. "Монстры Фазруна") в качестве базового существа.

Большая аберрация

Hit Dice: 7d8+7 (38 hp)

Инициатива: +6

Скорость: 40 футов (8 квадратов), подъем 20 футов.

Класс Доспеха: 22 (-1 размер, +6 Ловкость, +7 естественный), касание 15, застигнутый врасплох 16

Базовая атака/Захватывание: +5/+14

Атака: Хлопок +9 рукопашная (1d4+5) или укус +4 рукопашная (2d6+2 плюс яд)

Полная атака: 8 хлопков +9 рукопашная (1d4+5) и укус +4 рукопашная (2d6+2 плюс яд)

Пространство/досегаемость: 10 фт/15 фт.

Специальные атаки: Яд

Специальные качества: Уклонение от стрел, темновидение 60 футов, иммунитет к воздействию на разум эффектам

Спасброски: Стойкость +3, Рефлексы +8, Воля +5

Способности: Сила 20, Ловкость 23, Телосложение 13, Интеллект 4, Мудрость 10, Харизма 7

Навыки: Подъем +13, Скрытность +6, Прыжок +11, Слушание +7, Обнаружение +13

Умения: Настороженность, Слепая борьба, Боевые Рефлексы

Окружающая среда: Подземелье

Организация: Уединенный, пара или выводок (3-5)

Оценка вызова: 6

Сокровище: Стандарт

Мировоззрение: Всегда нейтрально злое

Продвижение: 8-14 HD (Большой); 15-21 HD (Огромный)

Бормотун-арахноид - выращенное дроу чудовище, совмещающее в себе черты кружащегося наскока высокого бормотуна с дополнительными членами и ядовитым укусом паука.

Голова бормотуна-арахноида напоминает нечто среднее между головой плотоядной гориллы и таковой паука. Его глаза - фасетчатый ужас, и с двух нижних челюстей, выпирающих из рта, капает яд. В любой момент четыре-пять гибких 15-футовых членов поддерживают вес существа. Он редко поднимает свою голову на такую высоту, если не требуется взглянуть за высокую стену или преграду; обычно его главный орган находится в 5-7 футах над землей.

Бормотуны-арахноиды говорят на Общем и Нижне-общем.

Бой

Бормотун-арахноид использует свою огромную досягаемость для получения преимущества в рукопашной. Постоянно вынуждая противников попадать в свою 15-футовую область угрозы, монстр получает многократные атаки возможности за счет умения Боевые Рефлексы.

Яд (Ex): Укус, DC Стойкости 14, первичный и вторичный урон - 1d6 пунктов урона Силы.

Уклонение от стрел (Ex): Сумасшедший водоворот рук и перемещение центральной головы бормотуна-арахноида предоставляют ему 20% шанс промаха против атак стрелами и арбалетными зарядами.

Иммунитет к воздействию на разум эффектам (Ex): Бормотун-арахноид иммунен ко всем воздействующим на разум эффектам (зачарование, принуждение, фантомы, образы и эффекты морали).

Навыки: Бормотун-арахноид получает +4 расовый бонус по проверкам Скрытности и +6 расовый бонус по проверкам Обнаружения и Прыжка. Поскольку у него есть скорость подъема, он также получает +8 расовый бонус по проверкам Подъема и может всегда брать 10 по проверкам Подъема, даже если его несет или ему угрожают.

Создание существа-арахноида

"Существо-арахноид" - унаследованный шаблон, который может быть добавлен к любому животному, твари или магической твари (упоминаемым после этого как базовое существо).

Существо-арахноид использует всю статистику базового существа и его специальные способности, кроме отмеченного здесь.

Размер и тип: Тип существа изменяется на aberration. Размер не изменяется. Не пересчитывайте базовый бонус атаки или спасброски.

Скорость: Существо-арахноид получает скорость подъема, равную половине его базовой скорости (округляя до ближайших 10 футов). Существо получает +8 расовый бонус по проверкам Подъема и другие дополнительные выгоды, как описано в "Руководстве Монстров".

Класс Доспеха: Естественный бонус доспеха базового существа улучшается, как показано в Таблице 6-1.

ТАБЛИЦА 6-1: СУЩЕСТВА-АРАХНОИДЫ

Размер существа	Регулировка естественного доспеха	Урон от укуса	Начальный и вторичный урон от яда
Мелкий	+0	1 плюс яд	1 Сила
Мизерный	+0	1d2 плюс яд	1 Сила
Крошечный	+0	1d3 плюс яд	1d2 Сила
Маленький	+0	1d4 плюс яд	1d3 Сила
Средний	+1	1d6 плюс яд	1d4 Сила
Большой	+2	1d8 плюс яд	1d6 Сила
Огромный	+5	2d6 плюс яд	1d8 Сила
Гигантский	+9	2d8 плюс яд	2d6 Сила
Колоссальный	+15	4d6 плюс яд	2d8 Сила

Атака: Существо-арахноид получает атаку укусом в дополнение к атакам базового существа, если еще не имело ее. Кроме того, существо получает четыре дополнительных члена того же самого типа, какой оно уже имеет. Базовое существо без членов (типа пурпурного червя) не получает дополнительных членов. Если у базового существа есть естественные атаки его членами, существо-арахноид может делать дополнительные атаки с тем же самым бонусом атаки своими дополнительными членами.

Урон: Если у базового существа нет атаки укуса, используйте значение урона из таблицы выше. Иначе - используйте указанное значение или урон базового существа, смотря что выше.

Специальные атаки: Существо-арахноид сохраняет все специальные формы атак базового существа, и его укус доставляет изнурительный яд (начальный и вторичный урон - как дано в таблице выше). DC спасброска для яда - 10 + 1/2 расового Hit Dice существа-арахноида + модификатор Телосложения существа-арахноида.

Специальные качества: Существо-арахноид имеет все специальные качества базового существа, плюс иммунитет ко всем воздействующим на разум эффектам (зачарование, принуждение, фантомы, образы и эффекты морали).

Способности: Изменяются от базового существа следующим образом: Ловкость +4, Интеллект -4. (Считайте результат 0 или ниже как неразумный, без показателя Интеллекта).

Навыки: Существо-арахноид получает пункты навыков как aberration и имеет пункты навыков, равные (2 + модификатор Интеллекта, минимум 1) x (HD + 3). Не включайте в это вычисление Hit Dice от уровней классов - существо-арахноид получает навыки aberration только для своего расового Hit Dice, и оно получает нормальное количество пунктов навыков для своих уровней классов. У неразумных существ-арахноидов навыков нет. Считайте навыки из списка базового существа плюс Скрытность, Прыжок и Обнаружение навыками класса, а другие навыки - кроссклассовыми.

Существо-арахноид получает +4 расовый бонус по проверкам Скрытности и +6 расовый бонус по проверкам Обнаружения и Прыжка.

Поскольку у него есть скорость подъема, существо-арахноид также получает +8 расовый бонус по проверкам Подъема и может всегда брать 10 по проверкам Подъема, даже если его несет или ему угрожают.

Окружающая среда: Подземелье.

Оценка вызова: Как у базового существа +1.

Мировоззрение: Всегда нейтрально злое

Бафитаур (Baphitaur)

Средний аутсайдер (коренной)

Hit Dice: 3d8+3 (16 hp)

Инициатива: +1

Скорость: 30 футов (6 квадратов)

Класс Доспеха: 19 (+1 Ловкость, +3 естественный, +5 нагрудник), касание 11, застигнутый врасплох 18

Базовая атака/Захватывание: +3/+5

Атака: Великий топор +5 рукопашная (1d12+3/x3) или бодание +5 рукопашная (1d6+3)

Полная атака: Великий топор +5 рукопашная (1d12+3/x3) и бодание +0 рукопашная (1d6+1)

Пространство/досягаемость: 5 фт/5фт.

Специальные атаки: Темнота, мощный разгон 2d6+3, ярость

Специальные качества: Темновидение 60 футов, естественная хитрость, сопротивление холоду 5, электричеству 5 и огню 5, нюх
Спасброски: Стойкость +4, Рефлексы +4, Воля +3
Способности: Сила 15, Ловкость 12, Телосложение 13, Интеллект 11, Мудрость 10, Харизма 8
Навыки: Подъем +4, Запугивание +5, Прыжок +4, Слушание +8, Бесшумное Движение +3, Поиск +8, Обнаружение +8, Выживание +6 (+8 идя по следу)
Умения: Раскол, Силовая Атака
Окружающая среда: Подземелье
Организация: Уединенный, пара или шайка (3-4)
Оценка вызова: 2
Сокровище: Стандарт
Мировоззрение: Обычно хаотически злое
Продвижение: По классу персонажа
Регулировка уровня: +2

Этот высокий, мощный и мускулистый гуманоид покрыт косматым мехом. У него голова быка, а его глаза светятся дикой яростью.

Бафитауры - существа-тифлинги, выведенные безобразным колдовством над минотаврами. Хотя и подобные в фундаментальных принципах тифлингам, произошедших от скрещивания людей с демонами, бафитауры - продукт скорее магического экспериментирования, чем размножения.

Бафитаур - высокий, коренастый гуманоид, сопоставимый размерами и сложением с сильным воином-орком. Его лицо похоже на таковое минотавра, со звериными чертами, бычьими ушами, короткими, но очень острые рогами и косматой гривой волос. Волокнистые волосы покрывают его тело, и длинный хвост дико хлещет, когда он взволнован. Ноги бафитаура - человекоподобные, а не копытные. Демоническая кровь бафитаура смешана и с минотаврской, и с человеческой. Результат - существо из чистого зла, наполненное не только демонической ненавистью к маленьким смертным, но и страстной яростью к обстоятельствам своего создания. Бафитауры говорят на Нижне-общем.

Бой

Бафитаур бьется великим топором и использует свои рога только при разгоне на противника. Он значительно умнее минотавра, так что он использует свою способность *темноты* для смущения противника или для избежания неблагоприятной ситуации.

Темнота (Sp): Бафитаур может использовать *темноту* однажды в день (уровень заклинателя 3-й, или уровень персонажа бафитаура, смотря что выше).

Мощный разгон (Ex): Бафитаур, как правило, начинает битву, разгоняясь на противника и склонив голову, чтобы ввести в дело свои могучие рога. Помимо нормальных выгод и опасностей разгона, этот маневр позволяет ему наносить одиночную атаку боданием, наносящую 2d6+3 пунктов урона.

Ярость (Ex): Однажды в день бафитаур может входить в ярость, идентичную таковой варвара 1-го уровня.

Естественная хитрость (Ex): Подобно своим предкам-минотаврам, бафитаур обладает врожденной хитростью и логикой. Эта хитрость делает его иммунным к заклинанию *лабиринт*, не давая ему заблудиться, и позволяет ему идти по следам врага. Кроме того, бафитаур никогда не может быть захвачен врасплох.

Навыки: Бафитаур получает +2 расовый бонус на проверки Слушания, Поиска и Обнаружения.

Персонажи-бафитауры

Одобренный класс бафитаура - варвар. Многие из лидеров бафитауров - клерики Бафомета, предоставляющего им доступ к доменам Животных, Зла, Ненависти и Возмездия.

Существо-хамелеон (Chameleon Creature)

Существа-хамелеоны - результат принудительных экспериментов по кровосмешению между хамелеонами и другими существами. Кожа существа-хамелеона изменяет свой цвет, подстраиваясь под окружающую среду, а также у него есть длинный язык, которым оно может делать атаки касанием.

Пример существа-хамелеона

Этот мускулистый гуманоид - семи футов ростом. Грубые волосы, цветом подобные окружающей среде, покрывают большую часть его тела. Его рот полон длинных, острыми клыков.

Этот пример существа-хамелеона, называемого багбиром-хамелеоном, использует багбира в качестве базового существа.

Средний гуманоид (гоблиноид, рептилиан)

Hit Dice: 3d8+3 (16 hp)

Инициатива: +1

Скорость: 30 футов (6 квадратов), подъем 15 футов.

Класс Доспеха: 17 (+1 Ловкость, +3 естественный, +2 кожа, +1 легкий деревянный щит), касание 11, застигнутый врасплох 16

Базовая атака/Захватывание: +2/+4

Атака: Шестопер +5 рукопашная (1d8+2) или копьё +3 дальнобойная (1d6+2) или язык +3 дальнейшее касание (см. текст)

Полная атака: Шестопер +5 рукопашная (1d8+2) или копьё +3 дальнобойная (1d6+2) или язык +3 дальнейшее касание (см. текст)

Пространство/досягаемость: 5 фт/5 фт.

Специальные качества: Темновидение 60 футов, видение при слабом освещении, нюх

Спасброски: Стойкость +2, Рефлексы +4, Воля +1

Способности: Сила 15, Ловкость 12, Телосложение 13, Интеллект 10, Мудрость 10, Харизма 9

Навыки: Подъем +11, Скрытность +14, Слушание +4, Бесшумное Движение +10, Обнаружение +4

Умения: Настороженность, Фокус Оружия (шестопер)

Окружающая среда: Подземелье

Организация: Уединенный, или входит в шайку или банду багбиров-нехамелеонов

Оценка вызова: 3

Сокровище: Стандарт

Мировоззрение: Обычно хаотически злое

Продвижение: По классу персонажа

Регулировка уровня: +2

Багбиры-хамелеоны - странные полукровки гуманоида и рептилии. Подобно своей семье-багбирам, они живут, охотясь на существ, которые слабее их.

Багбир-хамелеон выглядит во многом подобно нормальному багбиру, за исключением того, что у него длинный, цепкий язык. Его кожа и волосы могут менять свой цвет, подстраиваясь под окружающую его среду.

Багбиры-хамелеоны говорят на Гоблинском и на Общем.

Бой

Подобно своей обычной семье, багбиры-хамелеоны предпочитают при любой возможности устраивать на противников засады. Заклинатели багбиров-хамелеонов часто используют свои языки для доставки заклинаний касанием.

Навыки: Багбир-хамелеон получает +10 расовый бонус по проверкам Скрытности и +8 расовый бонус по проверкам Бесшумного Движения.

Создание существа-хамелеона

"Существо-хамелеон" - унаследованный шаблон, который может быть добавлен к любому материальному существу, кроме конструкций, нежити или элементаров (упоминаемому после этого как базовое существо).

Существо-хамелеон использует всю статистику базового существа и его специальные способности, кроме отмеченного здесь.

Размер и тип: Тип существа остается тем же самым, но если оно - гуманоид, то получает подтип рептилиана. Размер не изменяется.

Атаки: Существо-хамелеон имеет атаку языком с 10-футовой досягаемостью. Эта атака не наносит никакого урона, но она особенно полезна для доставки заклинаний касанием.

Скорость: Существо-хамелеон имеет скорость подъема, равную половине ее самой высокой нелетучей скорости. Если у существа есть только скорость полета, его скорость подъема - 10 футов.

Специальные качества: Существо-хамелеон имеет все специальные качества базового существа, плюс видение при слабом освещении.

Навыки: Существо-хамелеон имеет +10 расовый бонус по проверкам Скрытности и +4 расовый бонус по проверкам Бесшумного Движения.

Поскольку у него есть скорость подъема, существо-хамелеон получает +8 расовый бонус по проверкам Подъема и может всегда брать 10 по проверкам Подъема, даже если его несет или ему угрожают.

Оценка вызова: Как у базового существа +1.

Регулировка уровня: +1.

Земной глайдер (Earth Glider)

Большой аутсайдер (земля, зло, экстрапланарный)

Hit Dice: 15d8+75 (142 hp)

Инициатива: +2

Скорость: 20 футов (6 квадратов), копание 50 футов.

Класс Доспеха: 29 (-1 размер, +2 Ловкость, +18 естественный), касание 11, застигнутый врасплох 27

Базовая атака/Захватывание: +15/+28

Атака: Бодание +23 рукопашная (2d10+9)

Полная атака: Бодание +23 (2d10+9) и укус +21 рукопашная (2d8+4 плюс яд) и 2 удара крылом +21 рукопашная (1d6+4) и 1 хлопок хвостом +21 рукопашная (2d6+4)

Пространство/досягаемость: 10 фт/10 фт.

Специальные атаки: Яд

Специальные качества: Уменьшение урона 5/крушащий, темновидение 60 футов, землескольжение, иммунитет к огню, сопротивление электричеству 10, чувство вибраций

Спасброски: Стойкость +14, Рефлексы +11, Воля +9

Способности: Сила 28, Ловкость 14, Телосложение 21, Интеллект 10, Мудрость 11, Харизма 10

Навыки: Скрытность +16, Запугивание +18, Знание (строительство подземелий) +18, Слушание +18, Бесшумное Движение +20, Поиск +18, Обнаружение +18, Выживание +18 (+20 идя по следу или под землей)

Умения: Раскол, Умри Тяжело, Выносливость, Великий Раскол, Мультиатака, Силовая Атака

Окружающая среда: Подземелье

Организация: Уединенный или пара

Оценка вызова: 12

Сокровище: Нет

Мировоззрение: Обычно нейтрально злое

Продвижение: 16-21 HD (Большой); 22-45 HD (Огромный)

Это существо похоже на злоеущую манту-луч, сделанную из камня. Оно движется сквозь твердую землю и скалы, словно рыба в воде.

Земной глайдер - жестокий, хищный аутсайдер с Элементного Плана Земли, который любит охотиться и убивать в глубинных местах Материального Плана.

Кожа земного глайдера покрыта галькой и похожа на камень. Его сглаженное тело, более широкое, чем длинное, скользит сквозь землю и камень, словно это вода. Законцовки его крыльев похожи на демонические рога и выступают вперед, отлично подходя для бодания. Его голова безглаза, но рот полон бритвенно-острых зубов. У земного глайдера длинный, кнутоподобный хвост с костистым шипом на конце.

Земные глайдеры говорят на Общем и на Терране.

Бой

Земные глайдеры необычны в том, что могут переваривать и землю, и плоть. Вечно голодные, они охотятся на земных существ и на членов коренных интеллектуальных рас Подземья. Поскольку они могут двигаться очень быстро, у земных глайдеров есть весьма большой опыт по части того, чтобы неожиданно с разгону наброситься на противников, бодая быстро и беспощадно.

Яд (Su): Укус, Стойкость DC 22, начальный и вторичный урон - 1d6 пунктов урона Харизмы. Противник, доведенный ядом земного глайдера до Харизмы 0, окаменеет, как от заклинания *плоть в камень*.

Землескольжение (Ex): Земной глайдер может скользить сквозь камень, грязь или практически любой другой вид земли, кроме металла, так же легко, как рыбы плавают в воде. Он не оставляет за собой никакого туннеля или отверстия, и его проход не создает ряби или других признаков его присутствия. Наложение заклинания *движение земли* на область, занимаемую каменным летуном, сталкивает его на 30 футов назад, но не оказывает никакого другого эффекта.

Чувство вибраций (Ex): Земной глайдер может автоматически ощущать местоположение любого существа или объекта в пределах 60 футов, контактирующего с землей.

Старший мозг (Elder Brain)

Большая аберрация

Hit Dice: 26d8+367 (484 hp)

Инициатива: +5

Скорость: 10 футов (2 квадрата), полет 30 футов (хорошо), плавание 30 футов.

Класс Доспеха: 30 (-1 размер, +1 Ловкость, +20 естественный), касание 10, застигнутый врасплох 29

Базовая атака/Захватывание: +19/+24

Атака: Усик +20 рукопашная (1d6+1 плюс извлечение)

Полная атака: 4 устика +20 рукопашная (1d6+1 плюс извлечение)

Пространство/досягаемость: 10 фт/10 фт.

Специальные атаки: Извлечение, улучшенный захват, *взрыв разума*, псионика, заклинания

Специальные качества: Слепое видение 240 футов, зародыш мозгового голема, уменьшение урона 15/адамантин, регенерация 10, сопротивление холоду 10 и огню 10, сопротивление заклинаниям 34, телепатическое понимание

Спасброски: Стойкость +24, Рефлексы +11, Воля +24

Способности: Сила 13, Ловкость 13, Телосложение 38, Интеллект 28, Мудрость 25, Харизма 26

Навыки: Блеф +37, Концентрация +43, Дипломатия +41, Маскировка +8 (+10 действующая), Запугивание +41, Знание (тайны) +38, Знание (история) +38, Знание (планы) +38, Слушание +38, Чувство Мотива +36, Колдовство +42, Обнаружение +36, Выживание +7 (+9 на других планах)

Умения: Настороженность, Великая Стойкость, Улучшенная Инициатива, Железная Воля, Молниеносные Рефлексы, Ускоренная Подобная Заклинанию Способность (*зачарование монстра*), Ускоренная Подобная Заклинанию Способность (*массовое предложение*), Крепость, Фокус Оружия (усик)

Окружающая среда: Подземелье

Организация: Уединенный

Оценка вызова: 25

Сокровище: Стандарт

Мировоззрение: Всегда законно злое

Продвижение: 27-38 HD (Большой); 39-56 HD (Огромный)

Здесь лежит огромная волокнистая масса слитой мозговой ткани, покрытая корчащимися усиками. Она пульсирует и светится, словно тлеющие угли, испуская видимые вспышки психической силы.

Старший мозг - высшая стадия жизненного цикла пожирателей разума. Злорадный богоподобный интеллект, старший мозг служит центром любого города пожирателей разума, руководя своим сообществом ради исполнения темных грез о доминиионе иллитидов.

Старший мозг проводит большую часть своего существования, плавая в глубинах соленого пруда в защищенной пещере в сердце города пожирателей разума. Его видимая психическая энергия - побочный эффект силы, позволяющей ему оставаться активным после телесной смерти отдельных пожирателей разума, мозги которых составляют его форму.

Старший мозг может телепатически говорить с любым существом в пределах 350 футов, которое имеет язык (см. Телепатическое понимание, ниже).

Бой

Старший мозг по возможности использует свои ускоренные подобные заклинания способности в том же самом раунде, в котором проводит рукопашный атаки усиками. Он обычно начинает бой против нескольких противников *взрывом разума*.

Извлечение (Ех): Старший мозг, начинающий свой ход с усиком, присоединенным к противнику и делающий успешную проверку захватывания, автоматически извлекает мозг противника, немедленно убивая существо. Эта сила бесполезна против конструкций, элементаров, илов, растений и нежити. Извлечение не является немедленно фатальным для противников с несколькими головами, типа эттинов и гидр.

Улучшенный захват (Ех): Чтобы использовать эту способность, старший мозг должен поразить своей атакой усиком существо от Маленького до Гигантского. Если он получает удержание, то погружает усик в голову противника и может попытаться провести извлечение в следующем раунде. Противник может вырваться при единственной успешной проверке захватывания или проверке Искусства Побега, но старший мозг получает +2 бонус обстоятельств за глубокое присоединение, и противник получает 1d6 урона, отрываясь от усика.

Взрыв разума (Sp): Эта псионическая атака - конус длиной 60 футов. Любой, пойманный в этом конусе, должен преуспеть в DC 31 спасброске Воли или будет ошеломлен на 3d4 раундов. Старший мозг может использовать эту способность раз в 1d4 раундов. DC спасброска основан на Харизме. Эта способность эквивалентна заклинанию 4-го уровня.

Псионика (Sp): По желанию - *астральная проекция, зачарование монстра* (DC 22), *обнаружение мысли* (DC 20), *доминирование над монстром* (DC 27), *массовое предложение* (DC 24), *смена плана*. Уровень заклинателя или проявляющего 20-й; DC спасброска 18 + уровень заклинания. DC спасброска основан на Харизме.

Заклинания: Старший мозг накладывает заклинания как колдун 20-го уровня.

Типичные известные заклинания колдуна: (6/8/8/8/8/7/7/7/6; DC спасброска 18 + уровень заклинания): 0-й - *кислотный всплеск, ошеломление, обнаружение магии, обнаружение яда, вспышка, рука мага, луч мороза, читать магию, касание усталости*; 1-й - *достичь языки, идентификация, луч ослабления, щит, истинный удар*; 2-й - *нахождение объекта, затенение объекта, сопротивление энергии, опаляющий луч, касание идиотии*; 3-й - *яснослышание/ясновидение, рассеивание магии, смещение, необнаружение*; 4-й - *обнаружение наблюдения, якорь измерений, черные щупальца Эварда, наблюдение*; 5-й - *распускание, посылка, телекинез, телепорт*; 6-й - *анализ двомера, цепная молния, великое рассеивание магии*; 7-й - *безумие, вызов монстра VII, видение*; 8-й - *различить местоположение, лабиринт, экран*; 9-й - *иссушение энергии, дизъюнкция Мордекайна, призматическая сфера*.

Если Вы используете в своей кампании "Руководство Псиоников", Вы можете заменить выбор псионических сил в соответствии с псионом (телепатом) 20-го уровня.

Слепое видение (Ех): У старшего мозга нет органов зрения, но он может "видеть", используя психическую энергию для нахождения объектов и существ в пределах 240 футов.

Зародыш мозгового голема (Ех): Раз в день старший мозг может использовать часть своей плоти в качестве зародыша, формируя големоподобное существо, составленное из сплавленных и укрепленных мозгов. За исключением внешности и происхождения, мозговой голем имеет статистику и способности голема из плоти (см. "Руководство Монстров"). Старший мозг никогда не может иметь более трех активных мозговых големов одновременно.

Регенерация (Ех): Старший мозг получает нормальный урон от атак, основанных на звуке и кислоте.

Телепатическое понимание (Su): В пределах радиуса в 350 футов старший мозг обнаруживает всех существ, мозг которых не огражден эффектом типа *чистого разума*, даже сквозь твердую скалу. В пределах этого же диапазона он может связываться с любым существом, у которого есть язык.

ОБЩЕСТВО СТАРШЕГО МОЗГА

Старший мозг - физический и духовный центр своего сообщества иллитидов. Он служит живущим кладезем технологий, истории и псионической экспертизы сообщества, а также его советником (или, чаще, его *де факто* лидером).

Право и обязанность каждого иллитида - слиться со старшим мозгом, когда его естественная продолжительность жизни близится к концу. Хотя большинство иллитидов надеется на иное, их жертвование приисходит все равно - их это поглощается, а серое вещество служит лишь для оживления старшего мозга.

Старший мозг своим соленом пруду тянет жилы из тысяч головастика иллитидов, разделяющих с ним дом. Выжившие головастики считаются достаточно сильными для создания истинных иллитидов.

Существо фаэрзресс (Faerzress-Infused Creature)

Существо *фаэрзресс* - то, которое было магически изменено силами распространяющейся магической радиации Подземья. Существ *фаэрзресс* иногда преднамеренно создают при экспериментировании расы Подземья типа дроу, пожирателей разума или фазриммов, но существа, просто живущие в областях мощного *фаэрзресс*, иногда рождаются с этим шаблоном.

Пример существа фаэрзресс

Существо напоминает мощного и мускулистого человека, но гораздо выше ростом. Оно покрыто косматым мехом, а его рогатая голова похожа на бычью. Сверхъестественные руноподобные клейма выжжены на его шкуре.

Этот пример существа *фаэрзресс* использует минотавра в качестве базового существа.

Большой чудовищный гуманоид

Hit Dice: 6d8+12 (39 hp)

Инициатива: +0

Скорость: 30 футов (6 квадратов)

Класс Доспеха *: 16 (-1 размер, +2 отклонение, +5 естественный), касание 11, застигнутый врасплох 16

Базовая атака/Захватывание: +6/+14

Атака *: Великий топор +11 рукопашная (2d8+8/x3) или бодание +11 рукопашная (1d8+6)

Полная атака *: Великий топор +11/+6 рукопашная (2d8+8/x3) и бодание +6 рукопашная (1d8+4)

Пространство/досигаемость: 10 фт/10 фт.

Специальные атаки: Впитанная сила, мощный разгон 4d6+8

Специальные качества: Темновидение 60 футов, обнаружение *фаэрзресс*, естественная хитрость, нюх

Спасброски: Стойкость +6, Рефлекс +5, Воля +5

Способности: Сила 19, Ловкость 10, Телосложение 15, Интеллект 7, Мудрость 10, Харизма 8

Навыки: Запугивание +2, Слушание +7, Поиск +2, Обнаружение +7

Умения: Великая Стойкость, Силовая Атака, Прослеживание

Окружающая среда: Подземелье

Организация: Уединенный, пара или банда (3-4)

Оценка вызова: 5

Сокровище: Стандарт

Мировоззрение: Обычно хаотически злое

Продвижение: По классу персонажа

Регулировка уровня: +3

* В области без *фаэрзресс* уменьшите АС, броски атаки и урона на 2 пункта каждый.

Магическая сила бежит прямо по жилам напитанного *фаэрзресс* минотавра, и нигде его сила не будет столь великой, а борьба - столь жестокой, как в области *фаэрзресс*.

Подобно нормальному минотавру, минотавр *фаэрзресс* имеет рост более 7 футов и весит около 700 фунтов. Пара длинных рогов растет на его бычьей голове, а его косматая шкура отмечена странными рунными символами.

Минотавры *фаэрзресс* говорят на Гигантском.

Бой

Минотавр *фаэрзресс* еще более склонен к рукопашному бою, чем его обычные товарищи.

Впитанная сила (Su): В области *фаэрзресс* или в пределах границ земного узла минотавр *фаэрзресс* получает +2 бонус отклонения к Классу Доспеха и +2 бонус удачи на броски атаки и урона. Если он покидает область *фаэрзресс*, он теряет эти бонусы, но восстанавливает их при возвращении обратно. Статистика минотавра, данная выше, включает в себя эти силовые бонусы.

Мощный разгон (Ex): Минотавр *фаэрзресс*, как правило, начинает битву, разгоняясь на противника и склонив голову, чтобы ввести в дело свои могучие рога. Помимо нормальных выгод и опасностей разгона, этот маневр позволяет ему наносить одиночную атаку боданием, наносящую 4d6+8 пунктов урона.

Обнаружение фаэрзресс (Ex): Существо *фаэрзресс* хорошо знакомо с разъедаемыми *фаэрзресс* частями Подземья. Оно может немедленно сообщить, если находится в области, на которую воздействует *фаэрзресс*.

Естественная хитрость (Ex): Подобно обычным минотаврам, минотавр *фаэрзресс* обладает врожденной хитростью и логикой. Эта хитрость делает его иммунным к заклинанию *лабиринт*, не давая ему заблудиться, и позволяет ему идти по следам врага. Кроме того, минотавр *фаэрзресс* никогда не может быть захвачен врасплох.

Спасброски: Минотавр *фаэрзресс* получает +4 бонус на спасброски Воли против всех заклинаний и эффектов предсказания.

Навыки: Минотавр *фаэрзресс* получает +4 расовый бонус на проверки Слушания, Поиска и Обнаружения.

Создание существа фаэрзресс

"Существо *фаэрзресс*" - приобретенный или унаследованный шаблон, который может быть добавлен к любому материальному существу (упоминаемому после этого как базовое существо).

Существо *фаэрзресс* использует всю статистику базового существа и его специальные способности, кроме отмеченного здесь.

Размер и тип: Тип существа остается тем же самым. Размер не изменяется.

Специальные качества: Существо *фаэрзресс* имеет все специальные качества базового существа, плюс обнаружение *фаэрзресс* и впитанную силу.

Обнаружение фаэрзресс (Ex): Существо *фаэрзресс* хорошо знакомо с разъедаемыми *фаэрзресс* частями Подземья. Оно может немедленно сообщить, если находится в области, на которую воздействует *фаэрзресс*.

Впитанная сила (Su): В области *фаэрзресс* или в пределах границ земного узла существо *фаэрзресс* получает +2 бонус отклонения к Классу Доспеха и +2 бонус удачи на броски атаки и урона. Если оно покидает область *фаэрзресс*, оно теряет эти бонусы, но восстанавливает их при возвращении обратно.

Спасброски: Существо *фаэрзресс* получает +4 бонус на спасброски Воли против всех заклинаний и эффектов предсказания.

Оценка вызова: Как у базового существа +1.

Регулировка уровня: +1.

Гигантский таракан (Giant Cockroach)

Средний паразит

Hit Dice: 4d8+12 (30 hp)

Инициатива: +4

Скорость: 40 футов (8 квадратов), подъем 40 футов.

Класс Доспеха: 20 (+4 Ловкость, +6 естественный)

Базовая атака/Захватывание: +3/+8

Атака: Укус +8 рукопашная (1d6+7)

Полная атака: Укус +8 рукопашная (1d6+7)
Пространство/досягаемость: 5 фт/5фт.
Специальные атаки: Зловоние
Специальные качества: Темновидение 60 футов, нюх, чувство вибраций, черты паразитов
Спасброски: Стойкость +7, Рефлексы +5, Воля +1
Способности: Сила 21, Ловкость 18, Телосложение 16, Интеллект -, Мудрость 10, Харизма 2
Навыки: -
Умения: -
Окружающая среда: Подземелье
Организация: Уединенный, рой (3-10) или совокупность (11-20)
Оценка вызова: 2
Сокровище: Нет
Мировоззрение: Всегда нейтральное
Движение: 5-8 HD (Средний); 8-12 HD (Большой)

Таракан 6-футовой длины медленно шевелит своими усиками.

Чрезвычайно опасные, гигантские тараканы быстры, гибки и жестоки. Они обычно живут в областях около воды, зачастую там, где можно найти разлагающуюся органику. Однако, по правде говоря, тараканы есть везде, где хотя бы чуть-чуть тепло.

Панцирь гигантского таракана может быть коричневым, черным или серым. Его тело имеет продолговатую форму, а его придатки - шесть ног и пара очень длинных усиков-антенн. Его экзоскелет обычно выглядит сияющим или маслянистым из-за его выделения.

Некоторые из гигантских тараканов могут летать со средней маневренностью и скоростью полета 60 футов.

Бой

Гигантские тараканы гораздо более агрессивны, чем их родичи нормального размера, воинственно атакуя практически на все, что движется.

Зловоние (Ех): Гигантский таракан скрывает в себе маслянистые химикалии, неприятные практически для любой из форм жизни. Каждое существо (кроме тараканов) в пределах 30 футов от гигантского таракана должно сделать DC 15 спасбросок Стойкости, или его будет тошнить 1d4 раундов. Независимо от того, успешен был спасбросок или нет, на существо нельзя вновь воздействовать зловонием любого гигантского таракана в течение 1 часа. DC спасброска основан на Телосложении.

Чувство вибраций (Ех): Гигантский таракан может автоматически ощущать местоположение любого существа или объекта в пределах 60 футов, контактирующего с землей.

Черты паразитов: Гигантский таракан иммунен ко всем воздействующим на разум эффектам (зачарование, принуждение, фантомы, образы и эффекты морали). Он также имеет темновидение до 60 футов.

Навыки: Гигантский таракан получает +12 расовый бонус по проверкам Подъема. (Это значение включает расовый бонус для естественной скорости подъема). Он всегда может брать 10 по проверкам Подъема, даже если его несет или ему угрожают. Гигантский таракан также получает +10 расовый бонус по проверкам Скрытности и +6 расовый бонус по проверкам Бесшумного Движения.

Гигантская личинка (Giant Maggot)

Маленький паразит

Hit Dice: 2d8+2 (11 hp)

Инициатива: +1

Скорость: 20 футов (4 квадрата)

Класс Доспеха: 13 (+1 размер, +1 Ловкость, +1 естественный)

Базовая атака/Захватывание: +1/-5

Атака: Укус +3 рукопашная (1d6-2)

Полная атака: Укус +3 рукопашная (1d6-2)

Пространство/досягаемость: 5 фт/5фт.

Специальные атаки: -

Специальные качества: Темновидение 60 футов, черты паразитов

Спасброски: Стойкость +1, Рефлексы +4, Воля +0

Способности: Сила 7, Ловкость 13, Телосложение 13, Интеллект -, Мудрость 10, Харизма 2

Навыки: -

Умения: Ловкость с Оружием (Б)

Окружающая среда: Любая

Организация: Уединенный, пара, беспорядок (3-5) или заполнение (6-11)

Оценка вызова: 1/2

Сокровище: Нет

Мировоззрение: Всегда нейтральное

Движение: 3-4 HD (Маленький); 7-8 HD (Большой)

Корчащаяся личинка размером с человеческого ребенка извивается на земле.

Гигантские личинки - личиночные формы различных гигантских насекомых. Поскольку они питаются разложившейся плотью, обычно их можно найти у трупов больших существ типа гидр, драконов, гигантов и динозавров, а также в больших гниющих растительности.

Гигантская личинка похожа на белого или серого червя. Иногда у нее есть крошечные ножки, из-за которых она напоминает бледную гусеницу. Некоторые типы личинок - водные или земноводные.

Продолжительность жизни гигантской личинки невелика. Ее жирное червеподобное тело имеет длину около 1 фута, когда вылупляется из ярко-белого яйца. За две недели она вырастает примерно до 3 футов в длину, а затем изменяется в форму взрослого насекомого.

Бой

Гигантские личинки обычно нападают на живущих существ лишь для самообороны, но если продовольствия в области становится недостаточно, они могут стать хищниками.

Черты паразитов: Гигантская личинка иммунна ко всем воздействующим на разум эффектам (зачарование, принуждение, фантомы, образы и эффекты морали). Она также имеет темновидение до 60 футов.

Глоура (Gloura)

Средний фей

Hit Dice: 7d6+14 (38 hp)

Инициатива: +5

Скорость: 30 футов (6 квадратов), полет 60 футов (хорошо)

Класс Доспеха: 22 (+5 Ловкости, +3 отклонение, +4 мифриловая цепная рубаша), касание 18, застигнутый врасплох 17

Базовая атака/Захватывание: +3/+3

Атака: +1 легкая булава +9 рукопашная (1d6+1)

Полная атака: +1 легкая булава +9 рукопашная (1d6+1)

Пространство/достижимость: 5 фт/5фт.

Специальные атаки: Заклинания

Специальные качества: Уменьшение урона 10/холодное железо, темновидение 60 футов, видение при слабом освещении, неземная грация

Спасброски: Стойкость +7, Рефлексы +13, Воля +9

Способности: Сила 10, Ловкость 21, Телосложение 14, Интеллект 11, Мудрость 12, Харизма 17

Навыки: Дипломатия +7, Излечение +16, Знание (природа) +10, Слушание +11, Исполнение (струнные инструменты) +13, Чувство Мотива +11, Обнаружение +11, Выживание +3 (+5 в наземной естественной окружающей среде)

Умения: Самодостаточный, Фокус навыка (Излечение), Ловкость с Оружием

Окружающая среда: Подземелье

Организация: Уединенный

Оценка вызова: 7

Сокровище: Стандарт (плюс мифриловая цепная рубаша и +1 легкая булава)

Мировоззрение: Часто нейтрально доброе

Продвижение: По классу персонажа

Регулировка уровня: +2

КРАСИВОЕ ГУМАНОИДНОЕ СУЩЕСТВО С СЕРЫМИ КРЫЛЬЯМИ КАК У МОЛИ, С СЕРЕБРИСТОЙ КОЖЕЙ И БОЛЬШИМИ, ЧЕРНЫМИ ГЛАЗАМИ ПОЯВЛЯЕТСЯ ПЕРЕД ВАМИ. ОНО ОДЕТО В ПРОСТУЮ ДОМОТКАНУЮ ОДЕЖДУ И НЕСЕТ НЕБОЛЬШУЮ БЕЛУЮ БУЛАВУ.

Редкие и delicate глоуры - феи Подземья. Мощной магии этих существ более чем достаточно, чтобы обезопасить их от противников. Это застенчивые, неуловимые существа, и иногда можно услышать их далекое пение или игру на пещерной арфе, заставляющую замирать сердце. Глоуры приятны и заботливы, и они стараются излечивать любых раненых животных, гуманоидов или чудовищных гуманоидов Подземья, к которым могут более-менее безопасно приблизиться.

Глоура похож на серебрянокожего человека с черными глазами, которые кажутся слишком большими для его лица. Из его спины растет пара серых крыльев, подобных таковым моли. Глоуры предпочитают простую одежду, и большинство их носит с собой музыкальные инструменты, часто - пещерные арфы.

Все, кроме самых злых обитателей Подземья, смотрят на глоуров с покровительством. Народы типа свирфнеблинов или слайтов строят маленькие святыни, в которых они оставляют подарки - продовольствие, питье и другие символы того, что они ценят глубинных фей, живущих близ их логовищ. Представители общин, в которых нет квалифицированных целителей, часто оставляют там своих больных или умирающих в надежде, что глубинные феи сжалятся и излечат их.

Глоуры говорят на Общем, Сильванском и Нижне-общем.

Бой

Глоуры ненавидят бой и предпочитают скорее сбежать, чем биться. Они распознают в авантюристах с поверхности тех, кто не столь жесток или жаден, как многие из коренных рас Подземья, так что они часто подходят к героям из поверхностного мира, чтобы предложить помощь и обменяться новостями.

Заклинания: Глоура читает тайные заклинания как бард 7-го уровня.

Типичные известные заклинания (3/4/1/1; DC спасброска 13 + уровень заклинания): 0-й - *танцующие огни, обнаружение магии, звук привидения, узнать направление, рука мага, читать магию*; 1-й - *зачарование персоны, лечение легких ран, быстрое отступление, тихий образ*; 2-й - *успокоить эмоции, лечение умеренных ран, невидимость, тишина*; 3-й - *зачарование монстра, смещение*.

Неземная грация: Глоура получает бонус к Классу Доспеха и всем спасброскам, равный его модификатору Харизмы.

Лукавые глоуры (Devious Glouras)

Хотя большинство глоур - добрые, некоторые из этих фей обратились ко злу. Лукавые глоуры выглядят в точности как обычные, и они культивируют это подобие в качестве средства защиты и для того, чтобы заманивать жертв. Лукавые глоуры

капризны, порочны, жадны и абсолютно злы. Они стремятся обрести богатство любыми средствами, но предпочитают обман.

Лукавые глоуры обычно кочевые, потому что любые их уловки не могут быть совершенными долгое время. Для них опасно селиться в каком-либо месте дольше чем на несколько десятидневков, так как местные жители в конечном счете начинают их отлавливать.

Бой

Лукавые глоуры используют свои заклинания для двух основных целей. Для получения дополнительных союзников и улучшения своего стратегического положения они используют заклинания типа *зачарования монстра* или *восторга*. Для временного устранения опасных противников они используют заклинания типа *замешательства*, *сна* или *отвратительного смеха Таши*.

Заклинания: Окольная глоура читает тайные заклинания как бард 7-го уровня.

Типичные известные заклинания (3/4/3/1; DC спасброска 13 + уровень заклинания): 0-й - *танцующие огни*, *ошеломление*, *обнаружение магии*, *звук привидения*, *колыбельная*, *читать магию*; 1-й - *гипноз*, *сон*, *отвратительный смех Таши*, *неразличимое мировоззрение*; 2-й - *слепота/глухота*, *обнаружение мысли*, *восторг*, *невидимость*; 3-й - *зачарование монстра*, *замешательство*.

Полуиллитид (Half-Ilithid)

Полуиллитиды - потомство пожирателей разума и различных других существ. Чаще всего подобное потомство формируется магическим вмешательством для воспроизведения существ-хозяев, а не при прямом спаривании.

Пример полуиллитиды (свидетель разума)

Этот кошмар из глаз и хлещущих щупалец летит над землей без очевидной опоры.

Этот пример полуиллитиды (называемый свидетелем разума) использует бехолдера в качестве базового существа.

Большая аберрация

Hit Dice: 11d8+44 (93 hp)

Инициатива: +6

Скорость: 5 футов (1 квадрат), полет 20 футов (хорошо)

Класс Доспеха: 27 (-1 размер, +2 Ловкость, +16 естественный), касание 11, застигнутый врасплох 24

Базовая атака/Захватывание: +8/+12

Атака: Лучи глаз +9 дальнее касание или щупальце +2 рукопашная (1d6)

Полная атака: Лучи глаз +9 дальнее касание и четыре щупальца +2 рукопашная (1d6)

Пространство/досягаемость: 10 фт/5фт.

Специальные атаки: Извлечение, лучи глаз, улучшенный захват, *взрыв разума*, псионика

Специальные качества: Круговидение, антимагический конус, темновидение 60 футов, полет, сопротивление заклинаниям 21

Спасброски: Стойкость +9, Рефлексы +5, Воля +13

Способности: Сила 10, Ловкость 14, Телосложение 18, Интеллект 21, Мудрость 19, Харизма 19

Навыки: Скрытность +12, Знание (тайны) +19, Слушание +20, Бесшумное Движение +9, Поиск +23, Колдовство +14, Обнаружение +24, Выживание +4 (+6 идя по следу), Использование Магического Устройства +4 (+6 для свитков)

Умения: Настороженность (Б), Атака с Лету, Великая Стойкость, Улучшенная Инициатива, Железная Воля

Окружающая среда: Подземелье

Организация: Уединенный, пара или группа (3-6)

Оценка вызова: 16

Сокровище: Двойной стандарт

Мировоззрение: Обычно законно злое

Продвижение: 12-16 HD (Большой); 17-33 HD (Огромный)

Регулировка уровня: -

Свидетель разума - шар 6-футового диаметра с центральным глазом и пастью как у миноги. Десять меньших глаз на стебли растут на верхушке шара, также как и четыре размахивающих щупальца.

Свидетели разума говорят на своем собственном языке и на Общем, к тому же они могут связываться телепатически с любым существом в пределах 100 футов, имеющим язык.

Бой

Свидетели разума начинают бой, используя против своих противников *взрыв разума* и затем добивая их разрушительными лучами глаз. Они обычно воздерживаются от попыток извлечь мозг существ, которые не были ошеломлены или как-то иначе одурманены.

Извлечение (Ex): Свидетель разума, начинающий свой ход со всеми четырьмя присоединенными щупальцами и выигрывающий проверку захватывания, автоматически извлекает мозг противника, немедленно убивая существо. Эта сила бесполезна против конструкций, элементалов, илов, растений и нежити. Извлечение не является немедленно фатальным для противников с несколькими головами, типа эттинов и гидр.

Лучи глаз (Su): Каждый из десяти маленьких глаз свидетеля разума может производить магический луч однажды в раунд, как свободное действие. В течение отдельного раунда существо может нацеливать лишь три луча глаз в цели в любой дуге в 90 градусов (вверх, вперед, назад, влево, вправо или вниз). Остальные глаза должны наводиться на цели в других дугах или не наводиться вообще. Свидетель разума может наклонять и поворачивать свое тело каждый раунд, чтобы перенаправлять лучи по дугам.

Эффект каждого из глаз похож на заклинание (уровень заклинателя 13-й), но следует правилам для луча (см. Нацеливание заклинания в "Руководстве Игрока"). Каждый луч имеет дальность 150 футов и DC спасброска 19. DC спасброска основан на Харизме. Десять лучей - *зачарование монстра*, *зачарование персоны*, *дезинтеграция*, *устрашение*, *перст смерти*, *плоть в камень*, *причинить умеренные раны*, *сон*, *замедление* и *телекинез*. См. статью о бехолдере в "Руководстве Монстров" для большего количества информации.

Улучшенный захват (Ex): Чтобы использовать эту способность, свидетель разума должен поразить существо своей категории размера или меньше атакой щупальцем. Затем он может попытаться начать захватывание как свободное действие, не вызывая атаку возможности. Если он выигрывает проверку захватывания, то удерживает цель и присоединяет щупальце к голове противника. Свидетель разума может захватывать Огромное или большее существо, но только если он может так или иначе достичь головы противника. Если свидетель разума начинает свой ход по крайней мере с одним присоединенным щупальцем, он может попытаться присоединить свои остальные щупальца с одной проверкой захватывания. Противник может сбежать с единственной успешной проверкой захватывания или с проверкой Искусства Побега, но свидетель разума получает +2 бонус обстоятельств на каждое щупальце, присоединенное в начале хода противника.

Взрыв разума (Sp): Раз в день свидетель разума может производить *взрыв разума* в конусе длиной 40 футов. Любой, кто застигнут в этой области, должен сделать DC 19 спасбросок Воли или быть ошеломлен на 1d4 раундов. DC спасброска основан на Харизме. Эта способность эквивалентна заклинанию 4-го уровня.

Псионика (Sp): 3/день - *зачарование монстра* (DC 18), *обнаружение мысли*, *левитация*, *предложение* (DC 17). Уровень заклинателя 8-й. DC спасброска основан на Харизме.

Круговидение (Ex): Множество глаз свидетеля разума дают ему +4 расовый бонус на проверки Поиска и Обнаружения, и он не может быть замкнут.

Антимагический конус (Su): Центральный глаз свидетеля разума непрерывно производит 150-футовый конус антимагии. Он функционирует в точности как *антимагическое поле* (уровень заклинателя 13-й). Все магические и сверхъестественные силы и эффекты в пределах конуса подавляются - даже собственные лучи глаз бехолдера. Раз в раунд, на своем ходу, свидетель разума решает - активен антимагический конус или нет (свидетель разума деактивирует конус, закрывая свой центральный глаз).

Полет (Ex): Тело свидетеля разума - естественно летучее. Эта летучесть позволяет ему летать со скоростью 20 футов и предоставляет ему постоянный эффект *падения пера* (как заклинание) с персональной дальностью.

Телепатия (Su): Свидетель разума может связываться телепатически с любым существом в пределах 100 футов, имеющим язык.

Создание полуиллитиды

"Полуиллитид" - унаследованный шаблон, который может быть добавлен к любому материальному существу, не являющемуся конструкцией (упоминаемому после этого как базовое существо).

Полуиллитид использует всю статистику базового существа и его специальные способности, кроме отмеченного здесь.

Размер и тип: Тип существа изменяется на aberration. Размер не изменяется. Базовые бонусы атаки или спасброски не пересчитываются.

Hit Dice: Расовый Hit Die базового существа изменяется на d8. Класс HD не увеличивается.

Класс Доспеха: Естественный доспех улучшается +1.

Атаки: Полуиллитид теряет свою атаку укуса (если она была), но получает четыре атаки щупальцами (если еще их не имел) в дополнение к остальным атакам базового существа.

Урон: Если базовое существо не имеет атак щупальцами, используйте значения урона, данные ниже. Иначе - используйте данные значения или урон базового существа, смотря что выше.

Размер	Урон щупальцами
Мелкий	-
Мизерный	1
Крошечный	1d2
Маленький	1d3
Средний	1d4
Большой	1d6
Огромный	1d8
Гигантский	2d6
Колоссальный	2d8

Специальные атаки: Полуиллитид сохраняет все специальные атаки базового существа и получает следующие дополнительные специальные атаки.

Извлечение (Ex): Полуиллитид, начинающий свой ход со всеми четырьмя присоединенными щупальцами и выигрывающий проверку захватывания, автоматически извлекает мозг противника, немедленно убивая существо. Эта сила бесполезна против конструкций, элементалов, илов, растений и нежити. Извлечение не является немедленно фатальным для противников с несколькими головами, типа эттинов и гидр.

Улучшенный захват (Ex): Чтобы использовать эту способность, полуиллитид должен поразить Маленькое, Среднее или Большое существо своей атакой щупальцем. Затем он может попытаться начать захватывание как свободное действие, не вызывая атаку возможности. Если он выигрывает проверку захватывания, то удерживает цель и присоединяет щупальце к голове противника. Полуиллитид может захватывать Огромное или большее существо, но только если он может так или иначе достичь головы противника. Если полуиллитид начинает свой ход по крайней мере с одним присоединенным щупальцем, он может попытаться присоединить свои остальные щупальца с одной проверкой захватывания. Противник может сбежать с единственной успешной проверкой захватывания или с проверкой Искусства Побега, но полуиллитид получает +2 бонус обстоятельств на каждое щупальце, присоединенное в начале хода противника.

Взрыв разума (Sp): Однажды в день полуиллитид может производить *взрыв разума* в конусе длиной 40 футов. Любой, кто застигнут в этой области, должен сделать спасбросок Воли (DC 10 + 1/2 расового Hit Dice полуиллитиды + модификатор Харизмы) или быть ошеломлен на 1d4 раундов. DC спасброска основан на Харизме. Эта способность эквивалентна заклинанию 4-го уровня.

Псионика (Sp): Полуиллитид с показателем Интеллекта или Мудрости 8 или выше после отмеченной ниже регулировки показателя способности обладает псионическими способностями, как указано ниже. Уровень заклинателя 8-й; DC спасброска 10 + уровень заклинания + модификатор Харизмы.

Уровень персонажа	Псионические способности
1-й - 2-й	<i>Обнаружение мысли</i> 3/день
3-й - 4-й	<i>Предложение</i> 3/день
5-й - 6-й	<i>Левитация</i> 3/день
7-й +	<i>Зачарование монстра</i> 1/день

Специальные качества: Полуиллитид имеет все специальные качества базового существа, плюс следующие.

Темновидение (Ex): Полуиллитид имеет темновидение до 60 футов или темновидение базового существа - смотря что лучше.

Сопротивление заклинаниям (Ex): Полуиллитид имеет сопротивление заклинаниям, равное 10 + его расовый Hit Dice.

Способности: Изменяются от базового существа следующим образом: Интеллект +4, Мудрость +4, Харизма +4.

Окружающая среда: Подземелье.

Организация: Как базовое существо (до максимума приблизительно в 10 существ) или культ (6-10 плюс 3-5 пожирателей разума).

Оценка вызова: Как базовое существо +3.

Мировоззрение: Всегда злое (любое).

Невыразимый ужас (Ineffable Horror)

Большая аберрация

Hit Dice: 5d8+15 (37 hp)

Инициатива: +1

Скорость: 30 футов (6 квадратов), полет 60 футов (хорошо)

Класс Доспеха: 18 (-1 размер, +1 Ловкость, +8 естественный), касание 10, застигнутый врасплох 17

Базовая атака/Захватывание: +3/+11

Атака: Хлопок +7 рукопашная (1d4+4)

Полная атака: 2 хлопка +7 рукопашная (1d4+4)

Пространство/досягаемость: 10 фт/10 фт.

Специальные атаки: Присасывание кишки, высасывание крови, улучшенный захват

Специальные качества: Темновидение 60 футов, сопротивление заклинаниям 16

Спасброски: Стойкость +4, Рефлексы +2, Воля +4

Способности: Сила 19, Ловкость 13, Телосложение 16, Интеллект 8, Мудрость 10, Харизма 4

Навыки: Слушание +4, Обнаружение +4

Умения: Слепая борьба, Фокус Оружия (хлопок)

Окружающая среда: Подземелье (Нижнее и Среднее Подземье)

Организация: Уединенный, пара или убийцы (3-12)

Оценка вызова: 5

Сокровище: Стандарт

Мировоззрение: Всегда хаотично злое

Продвижение: 6-10 HD (Большой); 11-15 HD (Огромный)

Гуманоид размером с огра, с крыльями как у летучей мыши, присел перед вами. Масса корчащихся змееподобных кишок торчит из того места, где у него должен быть живот.

Эти отвратительные существа населяют Среднее и Нижнее Подземье, где они обычно терроризируют местных обитателей. Целые деревни иногда становятся безлюдными из-за этих существ - либо потому, что невыразимые ужасы убивают всех жителей, либо потому, что жители, пережившие первые несколько атак, решают уйти.

Невыразимый ужас напоминает нечто среднее между человеком, летучей мышью и пожирателем разума - или, возможно, корчащимся гнездом змей.

Невыразимые ужасы говорят на Нижне-общем, но у них редко находится время поболтать.

Бой

Невыразимый ужас обычно полагается на свое физическое мастерство для того, чтобы схватить противника и высосать его кровь. Это стойкий боец, предпочитающий атаковать одну и ту же цель до тех пор, пока она не умрет. Невыразимые ужасы часто путешествуют большими скоплениями, называемыми убийцами, и используют групповую тактику (особенно замыкание) для получения преимущества.

Присасывание кишки (Ex): При успешной проверке захватывания корчащийся кишки невыразимого ужаса присасываются к телу схваченного противника. Присосанные кишки можно оторвать лишь избеганием захватывания.

Высасывание крови (Ex): Присосавшиеся кишки невыразимого ужаса иссушают кровь, нанося 1d4+1 пунктов урона Телосложения каждый раунд, в котором монстр остается присосавшимся к своей добыче. Существа, иммунные к критическим попаданиям, иммунны и к способности высасывания крови монстра. Невыразимый ужас обычно не прекращает высасывание крови, пока его жертва не умрет.

Улучшенный захват (Ех): Если невыразимый ужас поражает противника своего размера или меньше атакой хлопком, это наносит нормальный урон и пытается начинать захватывание как свободное действие, не вызывая атаку возможности (бонус захватывания +11). Если он получает удержание, его кишки присасываются к противнику (см. Присасывание кишки, выше).

Левиафан кую-тоа (Kuo-Toa Leviathan)

Огромный чудовищный гуманоид (водный)

Hit Dice: 15d8+75 (142 hp)

Инициатива: +5

Скорость: 20 футов (4 квадрата), плавание 50 футов.

Класс Доспеха: 28 (-2 размер, +1 Ловкость, +5 Мудрость, +14 естественный), касание 14, застигнутый врасплох 28

Базовая атака/Захватывание: +15/+31

Атака: Укус +22 рукопашная (2d6+8/19-20) или коготь +19 рукопашная (1d6+4)

Полная атака: Укус +22 рукопашная (2d6+8/19-20) и 2 когтя +19 рукопашная (1d6+4)

Специальные атаки: Улучшенный захват, ошеломление, заглатывание целиком

Специальные качества: Земноводный, темновидение 60 футов, иммунитеты, улучшенное уклонение, острое зрение, слепота при свете, сопротивление электричеству 10, благословение Морской Матери, скользкий, странная увертливость

Спасброски: Стойкость +12, Рефлексы +10, Воля +14

Способности: Сила 26, Ловкость 13, Телосложение 21, Интеллект 15, Мудрость 20, Харизма 10

Навыки: Дипломатия +2, Искусство Побега +9, Скрытность +5, Слушание +17, Бесшумное Движение +13, Поиск +18, Чувство Мотива +17, Обнаружение +21, Плавание +16, Использование Вербки +1 (+3 связывание), Выживание +5 (+7 идя по следу)

Умения: Великая Стойкость, Улучшенный Критический (укус), Улучшенная Инициатива, Мультиатака, Силовая Атака, Фокус Оружия (укус)

Окружающая среда: Умеренные воды

Организация: Уединенный или анклав (1 левиафан плюс 2-13 кую-тоа, 2-5 мониторов кую-тоа и 2-4 кнута кую-тоа)

Оценка вызова: 15

Сокровище: Двойной стандарт

Мировоззрение: Всегда законно злое

Продвижение: 16-45 HD (Огромный)

У этого вздутого рыбоподобного гуманоида чешуйчатое серебристо-серое тело. Его руки и ноги слишком тонки и малы для его размеров, но его зияющая утроба выглядит достаточно большой, чтобы проглотить лошадь.

Левиафан кую-тоа проводит почти все свое время в воде, медленно маневрируя своими ластоподобными ногами. Он притаится практически любыми морскими существами, которых может поймать, включая неосторожных кую-тоа.

Левиафан кую-тоа имеет высоту примерно в 20 футов и весит около 10 тонн. На его рыбьей голове хорошо выделяется широкий рот, заполненный многими рядами острых как иглы зубов. Его члены - длинные и веретенообразные, а его кисти и ступни - плоские и перепончатые. Левиафанов кую-тоа создает из исключительно одаренных мониторов или кнутов сама Блибдулпулп. Кую-тоа почитают и уважают левиафанов, и многие мечтают достичь столь высокого положения в глазах Морской Матери. Немногие, кроме самых высокопоставленных кую-тоа, когда-либо имеют честь (или ужас) фактически встретиться с левиафаном кую-тоа.

Левиафаны кую-тоа говорят на Кую-Тоа и Акване.

Бой

Левиафаны Кую-тоа обычно остаются на глубоководье, где они маневреннее всего. Их набеги на землю редки и могут быть побуждены лишь самыми чрезвычайными ситуациями. Везде, где им приходится биться, левиафаны кую-тоа используют свой анклав обычных кую-тоа, мониторов и кнутов для противостояния вторгшимся. Пока противники отгоняют орду кую-тоа, левиафан свободно концентрируется на каком-либо одном противнике.

Улучшенный захват (Ех): Если левиафан кую-тоа поражает противника своей категории размера или меньшего своей атакой укусом, он наносит нормальный урон и пытается начинать захватывание как свободное действие, не вызывая атаку возможности (бонус захватывания +31). Если он получает удержание, то может на следующем раунде попытаться заглотить противника.

Ошеломление (Ех): Пять раз в день левиафан кую-тоа может попытаться ошеломить своего противника при атаке одним из своих естественных видов оружия. Если противник проваливает DC 22 спасбросок Стойкости, он ошеломлен на 1 раунд в дополнение к получению нормального урона от атаки. DC спасброска основан на Мудрости.

Заглатывание целиком (Ех): Левиафан кую-тоа может попытаться заглатывать Большого или меньшего противника, которого он захватил, сделав успешную проверку захватывания. Находясь внутри, противник получает 2d8+12 пунктов крушащего урона плюс 2d6 пунктов кислотного урона в раунд от пищеварительных соков левиафана кую-тоа. Проглоченное существо может прорваться наружу, используя легкое рубящее или колющее оружие для нанесения по крайней мере 25 пунктов урона пищеварительному тракту левиафана кую-тоа (AC 20). После выхода существа сокращение мускулов закрывает отверстие, так что другому проглоченному противнику придется прорываться наружу самостоятельно.

Внутренность левиафана кую-тоа может содержать 2 Больших, 4 Средних, 8 Маленьких, 32 Крошечных, 128 Мизерных или 512 Мелких или меньших противников.

Земноводный (Ех): Хотя левиафаны кую-тоа и дышат жабрами, они могут жить на суше неопределенно долго.

Иммунитеты (Ех): Левиафан кую-тоа иммунен к отравлению и параличу. Различные заклинания *удержания* также не оказывают на него никакого эффекта, а его острое зрение автоматически распознает вымыслы.

Улучшенное уклонение (Ех): Будучи подвергнут атаке, обычно позволяющей спасбросок Рефлексов для половины урона, левиафан куо-тоа не получает урона вообще, если сделает успешный спасбросок, и получает половину урона, даже если спасбросок провален.

Острое зрение (Ех): Левиафан куо-тоа имеет превосходное зрение благодаря двум своим независимо фокусирующимся глазам. Его зрение столь остро, что он способен обнаружить движущийся объект или существо, даже если они невидимы или эфирны. Лишь оставаясь совершенно неподвижными, такие объекты или существа могут избежать внимания левиафана.

Слепота при свете (Ех): Резкое подвержение яркому свету (типа солнечного света или заклинания *дневной свет*) ослепляет левиафана куо-тоа на 1 раунд. Кроме того, взгляд существа затуманен при действии на ярком свету.

Благословение Морской Матери (Ех): У левиафана куо-тоа есть шестое чувство, позволяющее ему избегать ударов. Существо получает бонус к своему Классу Доспеха, равный его бонусу Мудрости. Этот бонус применяется даже против атак касанием или когда левиафан застигнут врасплох. Он теряет этот бонус, только когда обездвижен или беспомощен.

Скользкий (Ех): Левиафан куо-тоа выделяет маслянистое вещество, из-за которого его трудно схватить или поймать в силки. Паутины, магические или нет, не затрагивают левиафана куо-тоа, и он обычно может вывернуться из большинства других форм заключения.

Странная увертливость (Ех): Левиафан куо-тоа сохраняет свой бонус Ловкости к АС, даже когда захвачен врасплох или поражен невидимым противником.

Навыки: Левиафан куо-тоа получает +8 расовый бонус на проверки Искусства Побега и +4 расовый бонус на проверки Поиска и Обнаружения. Он имеет +8 расовый бонус на любую проверку Плавания, сделанную для исполнения какого-либо особого действия или для избежания опасности. Левиафан куо-тоа всегда может взять 10 по проверке Плавания, даже если он отвлечен или подвергнут опасности. Он может использовать действие бега при плавании, при условии, что он плывет по прямой линии.

Лит (Lith)

Средняя магическая тварь (земля)

Hit Dice: 4d10+20 (42 hp)

Инициатива: +2

Скорость: 40 футов (8 квадратов)

Класс Доспеха: 20 (+2 Ловкость, +8 естественный), касание 12, застигнутый врасплох 18

Базовая атака/Захватывание: +4/+7

Атака: Коготь +7 рукопашная (1d4+3)

Полная атака: 2 когтя +7 рукопашная (1d4+3) и укусы +5 рукопашная (1d6+1) и бодание +5 рукопашная (1d6+1)

Пространство/досягаемость: 5 фт/5фт.

Специальные атаки: Псионика

Специальные качества: Уменьшение урона 10/магия, темновидение 60 футов, застывание, видение при слабом освещении

Спасброски: Стойкость +9, Рефлексы +6, +1 Воля

Способности: Сила 16, Ловкость 15, Телосложение 20, Интеллект 6, Мудрость 11, Харизма 15

Навыки: Скрытность +7 *, Слушание +3, Обнаружение +3

Умения: Настороженность, Мультиатака

Окружающая среда: Подземелье

Организация: Уединенный или пара

Оценка вызова: 6

Сокровище: Стандарт

Мировоззрение: Всегда хаотически злое

Продвижение: 5-6 HD (Средний); 7-12 HD (Большой)

Регулировка уровня: +5

Уродливый гуманоид с рогатой головой стоит перед Вами, сгибая свои мощные когти. Похоже, что он сделан из камня.

Лит - псионически пробужденное каменное существо. Литов иногда используют более мощные расы Подземья - для особых миссий, в качестве охранников караванов или как хорошо окупающиеся стражей хранилищ с сокровищами.

Лит похож на каменную статую ужасно уродливого гуманоида. Его тело шероховато и иногда искривлено, а его руки длинные и заканчиваются когтистыми ладонями. Его невообразимо уродливое лицо венчает пара рогов, высовывающихся из лба. Кожа лита имеет цвет необработанного камня.

Литы могут неопределенно долго не двигаться, устраивая сюрприз своим противникам, полагающим, что перед ними статуи. Литам не требуется продовольствие, вода или воздух, так что вместо поедания своих противников они предпочитают использовать свои псионические способности, чтобы живыми (или мертвыми) похоронить их в камне.

Литы говорят на Общем и Терране.

Бой

Литы предпочитают неожиданно использовать свои псионические способности, но при необходимости могут защищаться и физически. Лит использует свою псионику для отступления в близлежащий камень, если боится, что проиграет в конфликте.

Псионика (Sp): По желанию - *раскрыть в камень*; 3/день - *стенопроход, стена камня*; 1/день - *плоть в камень* (DC 18), каменная сфера * (DC 17). Уровень заклинателя 6-й. DC спасброска основан на Харизме.

* Новое заклинание, описанное в этой книге.

Застывание (Ех): Лит может держаться настолько неподвижно, что кажется статуей. Наблюдатель должен преуспеть в DC 20 проверке Обнаружения, чтобы заметить, что лит на самом деле жив.

Навыки: * Лит получает +8 расовый бонус по проверкам Скрытности, когда скрывается на фоне обработанного камня.

Люркер (Lurker)

Большая аберрация

Hit Dice: 6d8+18 (45 hp)

Инициатива: +1

Скорость: 10 футов (2 квадрата), полет 30 футов (средне)

Класс Доспеха: 15 (-1 размер, +1 Ловкость, +5 естественный), касание 10, застигнутый врасплох 14

Базовая атака/Захватывание: +4/+12

Атака: Хлопок +8 рукопашная (1d8+6)

Полная атака: Хлопок +8 рукопашная (1d8+6)

Пространство/досягаемость: 10 фт/5фт.

Специальные атаки: Сжимание 1d6+6, улучшенный захват

Специальные качества: Темновидение 60 футов.

Спасброски: Стойкость +5, Рефлексы +3, Воля +5

Способности: Сила 19, Ловкость 13, Телосложение 16, Интеллект 2, Мудрость 11, Харизма 12

Навыки: Скрытность +6 *, Слушание +2, Бесшумное Движение +5, Обнаружение +2

Умения: Настороженность, Скрытный, Фокус Оружия (хлопок)

Окружающая среда: Подземелье

Организация: Уединенный

Оценка вызова: 3

Сокровище: Монеты 1/10; товары 50%; изделия 50%

Мировоззрение: Всегда нейтральное

Продвижение: 7-12 HD (Большой); 13-18 HD (Огромный)

Большое серое существо бесшумно падает с потолка. Его одеялоподобное тело похоже на заплату живого камня.

Люркеры падают с потолков туннелей и обработанных проходов, охватывая добычу своим телом.

Люркер похож на манту-луч, за исключением того, что он крупнее, чем большинство этих водных существ. Его спина черная, но серый живот имеет текстуру, похожую на камень.

Как правило, люркер прицепляется к потолку и остается там, где его почти невозможно обнаружить (разве что если потыкать), пока под ним не пройдет добыча.

Бой

Люркер падает с потолка на потенциальную добычу и старается обернуть и раздавить ее.

Сжимание (Ex): Люркер наносит 1d6+6 пунктов урона при успешной проверке захватывания.

Улучшенный захват (Ex): Если люркер поражает Среднего или меньшего противника своей атакой хлопком, он наносит нормальный урон и пытается начинать захватывание как свободное действие, не вызывая атаку возможности (бонус захватывания +12). Если он получает удержание, то обертывается вокруг жертвы и сжимает ее.

Любые атаки, поражающие люркера, обернутого вокруг противника, наносят половину своего урона монстру и половину - пойманной жертве.

Навыки: * Люркер получает +12 расовый бонус на проверки Скрытности в естественных скалистых областях.

Маур (Maur) (сутулый гигант)

Большой гигант (земля)

Hit Dice: 12d8+60 (114 hp)

Инициатива: +0

Скорость: 30 футов в каменной кольчуге * (6 квадратов); базовая 40 футов, копание 5 футов.

Класс Доспеха: 23 (-1 размер, +9 естественный, +5 каменная кольчуга), касание 9, застигнутый врасплох 23

Базовая атака/Захватывание: +9/+20

Атака: Огромный военный молот +15 рукопашная (2d8+10/x3)

Полная атака: Огромный военный молот +15/+10 рукопашная (2d8+10/x3)

Пространство/досягаемость: 10 фт/10 фт.

Специальные атаки: Подобные заклинаниям способности, туннельный крик

Специальные качества: Темновидение 60 футов, видение при слабом освещении, сверхразмерное оружие, развернутая мощь

Спасброски: Стойкость +13, Рефлексы +4, Воля +7

Способности: Сила 25, Ловкость 10, Телосложение 20, Интеллект 16, Мудрость 17, Харизма 17

Навыки: Подъем +22, Искусство Побег +15, Скрытность +14 [+10 развернутый], Слушание +18, Обнаружение +18, Использование Веревки +0 (+2 связывание)

Умения: Устрашающий Удар, Раскол, Боевые Рефлексы, Улучшенный Натиск Быка, Силовая Атака

Окружающая среда: Подземелье

Организация: Уединенный, пара, шайка (3-5), банда (6-9 плюс 35% небоевых), охотничья партия (6-9 плюс 1 старший) или племя (21-30 плюс 37% небоевых плюс 1-3 старших и 3-6 ужасных пещерных медведей)

Оценка вызова: 11

Сокровище: Стандарт

Мировоззрение: Часто нейтральное

Продвижение: По классу персонажа

Регулировка уровня: +5

* Каменная кольчуга описана в Главе 5.

Мертвенно-белый, этот неповоротливый, скрюченный гуманоид может быть огромным, но он сильно сутулен, сгорблен.

Мауры - сутулые гиганты, обращенные вечно принудительной жизни под землей в горбатую, раздавленную расу отчаянных выживших. Из-за их склоненной осанки мауров иногда называют сутулыми гигантами.

Маур почти всегда стоит сгорбившись. Его ноги более похожи на звериные, чем на гуманоидные, с выгнутыми назад коленями, словно у шакала. Из-за его склоненной спины и согнутых коленей его суставы при движении задевают пол. Кожа маура - абсолютно белая, как и его ниспадающие волосы, а его глаза - ямы черноты, размером вдвое больше, чем должно бы быть у гуманоида его пропорций. Сутулый гигант обычно носит короткую рубашку и юбку каменной кольчуги, хотя предпочитает держать ноги голыми. Большинство мауров носят кольца и амулеты из отлично отполированного камня и украшают себя нательными глифами, вырезанными прямо на коже.

Мауры обычно несут заплечные мешки. В типичном мешке маура есть продовольствие, 1d4+1 каменных наконечников для копья, 3d4 мирских изделий, скромное количество наличных денег (не более 10d10 монет) и музыкальный инструмент, вырезанный из камня. Имущество сутулого гиганта обычно простое (если не откровенно примитивное) и вырезано из камня, но сделано хорошо и поддерживается в отличном состоянии.

Мауры говорят на Общем, Гигантском и Нижне-общем.

Бой

Мауры используют оружие и подобные заклинания способности вместо метания камней, хотя бы потому, что скалы швырять не так легко в сжатых, перекрученных подземных проходах. Сутулясь, маур не способен использовать полностью свои физические и подобные заклинания способности. Однако, попав в место по крайней мере 20 футов в высоту, он может разогнуться из своей согбенной формы, значительно увеличив свою досягаемость и диапазон угрозы, а также свою общую мораль и доступ к врожденным силам.

Подобные заклинания способности: 2/день - раскрыть в камень, движение земли, подъем паука. Уровень заклинателя 15-й.

Туннельный крик (Su): Однажды в день маур может кричать в любом закрытом пространстве из камня или естественной земли (например, в глиняном туннеле или в каменном здании). Его крик заполняет 60-футовый конус звуковой энергии. Любое существо в пределах этой области ошеломлено на 1 раунд, оглушено на 4d6 раундов и получает 10d6 пунктов урона. DC 21 спасбросок Стойкости отменяет эффекты ошеломления и глухоты и уменьшает урон наполовину. DC спасброска основан на Телосложении.

Сверхразмерное оружие (Ex): Маур может владеть двуручным оружием, как если бы оно было одноручным, и одноручным оружием - как легким.

Развернутая мощь (Su): Находясь в помещении высотой по крайней мере в 20 футов, дающем достаточно место для 17-футового существа, маур может разогнуться из своего склоненного, сутулого положения, как стандартное действие. Разгибание для маура болезненно, но он наслаждается им. Полностью разогнувшись, маур получает +6 бонус к Силе, +6 бонус к Телосложению и +4 бонус морали к AC и спасброскам. Его статистика изменяется от вышеупомянутой следующим образом: Огромный гигант; 12d8+96; hp 170; AC 26 (касание 12, застигнутый врасплох 26), Захватывание +27, Атака +17 рукопашная (2d8+15/x3, Огромный военный молот); Полная атака +17/+12 (2d8+15/x3, Огромный военный молот); Пространство/досягаемость 15 фт/15 фт; Спасброски: Стойкость +20, Рефлексы +8, Воля +11; Сила 31, Телосложение 26; Подъем +20, Скрытность +2. DC спасброска для его атаки туннельного крика становится 24. Маур может ежедневно провести разогнувшись 10 раундов, прежде чем ему придется оставаться в своем сутулом положении.

Развернутые подобные заклинания способности: Эти способности доступны, только когда маур разогнут: 1/день - призыв молнии (DC 16), цепная молния (DC 19). Уровень заклинателя 15-й. DC спасброска основан на Харизме.

Общество мауров

Происходящие от банды изгоев-штормовых гигантов, заточенных под землей за давно забытые преступления, мауры много тысяч лет шли к своему нынешнему физическому состоянию. Однако, они пытаются сохранять часть культуры своих предков, так что они - не жестокие животные существа, на которых похожи. Но, хотя они отчаянно пытаются продвинуть свою культуру, еще более отчаянно им нужна свобода. В своем подземном анклав они проводят большинство часов бодрствования, отгоняя вторжения пожирателей разума (любящих попить их большими мозгами) и собирая продовольствие. Любой из них, с кем можно столкнуться за пределами их утерянной тюрьмы, скорее всего, служит некоей великой силе и работает, чтобы оплатить долг своей свободы.

Минеральный воин (Mineral Warrior)

Минеральный воин - существо, подвергшееся трансформации в существо из живущего камня. Многие из существ идут на такое изменение по своей воле, но злые расы Подземья иногда вынуждают других делать это.

Пример минерального воина (каменный дьявол)

Шкура этого существа из живущего злобного камня усеяна иголками минералами. Зловоние ада окружает его.

Этот пример минерального воина (называемый каменным дьяволом) использует колючего дьявола в качестве базового существа.

Средний аутсайдер (баатизу, земля, зло, экстрапланарный, закон)

Hit Dice: 12d8+96 (150 hp)

Инициатива: +6

Скорость: 30 футов (6 квадратов), копание 15 футов.

Класс Доспеха: 32 (+6 Ловкость, +16 естественный), касание 16; застигнутый врасплох 26

Базовая атака/Захватывание: +12/+23

Атака: Коготь +19 рукопашная (2d8+7 плюс устрашение)

Полная атака: 2 когтя +19 рукопашная (2d8+7 плюс устрашение)

Пространство/досягаемость: 5 фт/5фт.

Специальные атаки: Земной удар, устрашение, накалывание 3d8+10, улучшенный захват, подобные заклинаниям способности, *вызов баатизу*

Специальные качества: Колючая защита, уменьшение урона * 10/добро и 8/адамантин, темновидение 60 футов, иммунитет к огню и отравлению, сопротивление кислоте 10 и холоду 10, видение во тьме, сопротивление заклинаниям 23, телепатия 100 футов.

Спасброски: Стойкость +16, Рефлексы +14, Воля +11

Способности: Сила 25, Ловкость 23, Телосложение 27, Интеллект 10, Мудрость 12, Харизма 16

Навыки: Концентрация +23, Дипломатия +5, Скрытность +21, Запугивание +18, Знание (любое) +15, Слушание +18, Бесшумное Движение +21, Поиск +15, Чувство Мотива +16, Обнаружение +18, Выживание +1 (+3 идя по следу)

Умения: Настороженность, Раскол, Улучшенное Захватывание, Железная Воля, Силовая Атака

Окружающая среда: Девять Адов Баатора

Организация: Уединенный, команда (2-4) или отряд (6-10)

Оценка вызова: 12

Сокровище: Стандарт

Мировоззрение: Всегда законно злое

Продвижение: 13-15 HD (Средний); 16-21 HD (Большой)

* Используйте лучшее уменьшение урона.

Каменный дьявол - колючий дьявол, по своей воле ставший минеральным воином. Он блуждает по Подземью, ища, где бы разжечь неприятности. Каменный дьявол имеет рост примерно в 7 футов и весит около 300 фунтов. Он напоминает высокого гуманоида, покрытого острыми, камнеподобными шипами до самого кончика своего длинного, покрытого галькой хвоста. Его глаза подобны прозрачным полудрагоценным камням на сланцевом теле.

Бой

Каменные дьяволы с воодушевлением бьются своими когтями, стараясь наколоть противников.

Земной удар (Ex): Однажды в день каменный дьявол может делать исключительно жестокую атаку против любого противника, стоящего на камне или на земле. При использовании этой способности каменный дьявол добавляет +8 к своему броску атаки и наносит 12 дополнительных пунктов урона.

Устрашение (Su): Существо, пораженное каменным дьяволом, должно преуспеть в DC 19 спасброске Воли, или получить воздействие как от заклинания *устрашение*. Успешен спасбросок или нет, но на это существо нельзя воздействовать снова способностью устрашения этого каменного дьявола в течение 24 часов. Уровень заклинателя 9-й. DC спасброска основан на Харизме.

Накалывание (Ex): Каменный дьявол наносит 3d8+10 пунктов колющего урона захваченному противнику при успешной проверке захватывания.

Улучшенный захват (Ex): Чтобы использовать эту способность, каменный дьявол должен поразить атакой когтем. Затем он может попытаться начать захватывание как свободное действие, не вызывая атаку возможности. Если он выигрывает проверку захватывания, то удерживает цель и может накалывать противника на свое колющее тело.

Подобные заклинаниям способности: По желанию - *великий телепорт* (только на себя плюс 50 фунтов объектов; уровень заклинателя 12-й), *опалющий луч* (уровень заклинателя 7-й). 1/день - *гнев порядка, безобразный упадок* (DC 17, уровень заклинателя 7-й)

Вызов баатизу (Sp): Раз в день каменный дьявол может попытаться вызвать 1d6 бородатых дьяволов или колючего дьявола с шансом на успех 35%. Эта способность эквивалентна заклинанию 4-го уровня.

Колючая защита (Su): Любое существо, ударяющее каменного дьявола ручным оружием, получает 1d8+9 пунктов колющего и рубящего урона от шипов, покрывающих тело монстра. Оружие с исключительной досягаемостью, типа длинных копий, не подвергает своих владельцев такой опасности.

Видение во тьме (Su): Каменный дьявол может отлично видеть в темноте любого рода, даже в созданной заклинанием *глубокая тьма*.

Создание минерального воина

"Минеральный воин" (также называемый "каменным") - приобретенный шаблон, который может быть добавлен к любому материальному существу, которое не является конструкцией, нежитью или элементом (упоминаемому после этого как базовое существо).

Минеральный воин использует всю статистику базового существа и его специальные способности, кроме отмеченного здесь.

Размер и тип: Тип существа остается тем же самым, но оно получает земной подтип. Размер не изменяется.

Скорость: Минеральный воин получает скорость копания, равную половине самой высокой скорости базового существа. Базовое существо теряет свою способность полета, если она есть.

Класс Доспеха: Естественный доспех улучшается +3.

Специальные атаки: Минеральный воин сохраняет все специальные атаки базового существа, а также получает атаку земного удара.

Земной удар (Ex): Однажды в день минеральный воин может делать исключительно жестокую атаку против любого противника, стоящего на камне или на земле. Минеральный воин добавляет свой бонус Телосложения к броску атаки и наносит 1 дополнительный пункт урона на расовый Hit Die.

Специальные качества: Минеральный воин имеет все специальные качества базового существа, плюс следующие.

Темновидение (Ex): Минеральный воин имеет темновидение до 60 футов или темновидение базового существа, смотря что лучше.

Уменьшение урона (Ex): Минеральный воин получает уменьшение урона 8/адамантин. Если он уже имеет уменьшение урона, то сохраняет обе версии и использует то, которое лучше.

Способности: Изменяются от базового существа следующим образом: +2 Сила, +4 Телосложение, -2 Интеллект (минимум 1), -2 Мудрость, -2 Харизма.

Окружающая среда: Такая же, как для базового существа, и подземелье.

Оценка вызова: Как у базового существа +1.

Регулировка уровня: Как у базового существа +1.

Фаэрлок (Phaerlock)

Средний гуманоид (рептилиан)

Hit Dice: 2d8+4 (13 hp)

Инициатива: +0

Скорость: 30 футов (6 квадратов)

Класс Доспеха: 17 (+7 естественный), касание 10, застигнутый врасплох 17

Базовая атака/Захватывание: +1/+3

Атака: Коготь +3 рукопашная (1d4+2)

Полная атака: 2 когтя +3 рукопашная (1d4+2) и укус +1 рукопашная (1d4+1)

Специальные атаки: Разделение боли

Специальные качества: Круговидение, задержка дыхания

Пространство/досягаемость: 5 фт/5фт.

Спасброски: Стойкость +2, Рефлексы +3, Воля +0

Способности: Сила 15, Ловкость 10, Телосложение 14, Интеллект 9, Мудрость 11, Харизма 14

Навыки: Баланс +4, Прыжок +6, Слушание +2, Поиск +1, Обнаружение +5, Плавание +6

Умения: Мультиатака

Окружающая среда: Подземелье

Организация: Уединенный, пара или вылазка (3-4)

Оценка вызова: 2

Сокровище: Монеты 50%; товары 50%; изделия 50%

Мировоззрение: Обычно нейтрально злое

Продвижение: По классу персонажа

Регулировка уровня: +2

Доспехоподобные пластины цвета крови покрывают этого гуманоида. Четыре ослепительных глаза на его зверской голове позволяют ему смотреть вокруг, ища потенциальную добычу.

Рожденные от лизардфолков и мощной магией, фаэрлоки - одинокие кочевники в бесконечном мучении от боли - побочного продукта их выведения, которой их предки подверглись в руках фаэриммов. Даже дыхание - агония для фаэрлоков, и это не ведет к долгой или плодотворной жизни. Некоторые фаэрлоки изучают ментальные уловки, чтобы сдерживать боль. Остальное блуждают по туннелям Подземья, голодая, чтобы разделить свою боль с другими разумными существами.

Типичный фаэрлок ростом от 6 до 7 футов и весит 200-250 фунтов. Он похож на нечто среднее между мощно сложенным человеком и ящерицей, с телом, покрытым вместо чешуи твердыми багровыми пластинами, напоминающими шкуру бехолдера. Четыре желтых водянистых глаза равномерно распределены вокруг его головы, а выпирающий рот полон острых зубов. У фаэрлока когтистые руки и хвост рептилиана.

Фаэрлоки говорят на Драконьем и Нижне-общем.

Бой

Фаэрлоки предпочитают парализовать своих противников болью с расстояния перед тем, как вонзить в них свои когти и зубы.

Разделение боли (Su): Как стандартное действие, фаэрлок может зафиксировать свой взгляд на отдельном противнике в пределах 30 футов. Этот взгляд на 1 раунд парализует цель ужасной болью и оставляет ее поколебленной на 2d4 раундов после того, как паралич постепенно пройдет (Стойкость DC 13 отменяет оба эффекта). DC спасброска основан на Харизме. Конструкции, элементалы, илы, растения и нежить иммунны к этой способности.

Круговидение (Ex): Фаэрлок исключительно внимателен и осматривателен. Его четыре глаза дают ему +2 расовый бонус на проверки Поиска и Обнаружения, и он не может быть замкнут.

Задержка дыхания (Ex): В качестве рудимента от своего утерянного водного происхождения, фаэрлок может задерживать свое дыхание в течение количества раундов, равного учетверенному своему показателю Телосложения, прежде чем он рискует утонуть (см. правило Утопления в "Руководстве Ведущего").

Навыки: Благодаря своему хвосту фаэрлок получает +4 расовый бонус на проверки Баланса, Прыжка и Плавания.

Портальный селезень (Portal Drake)

Маленький дракон

Hit Dice: 5d12+5 (37 hp)

Инициатива: +6

Скорость: 40 футов (8 квадратов), копание 20 футов, полет 90 футов (средне)

Класс Доспеха: 18 (+1 размер, +2 Ловкость, +5 естественный), касание 13, застигнутый врасплох 16

Базовая атака/Захватывание: +5/+2

Атака: Укус +7 рукопашная (1d6+1)

Полная атака: Укус +7 рукопашная (1d6+1) и 2 когтя +2 рукопашная (1d4)

Пространство/досягаемость: 5 фт/5фт.

Специальные атаки: Дыхательное оружие, подобные заклинаниям способности

Специальные качества: Темновидение 60 футов, иммунитет ко сну и параличу, видение при слабом освещении, *портальный прыжок*, *портальное* видение

Спасброски: Стойкость +7, Рефлексы +6, Воля +4

Способности: Сила 13, Ловкость 14, Телосложение 12, Интеллект 15, Мудрость 11, Харизма 14

Навыки: Блеф +10, Концентрация +9, Маскировка +2 (+4 действующая), Скрытность +18, Запугивание +4, Слушание +8, Бесшумное Движение +14, Колдовство +10 (+12 расшифровка свитков), Обнаружение +8, Использование Магического Устройства +10 (+12 для свитков)

Умения: Улучшенная Инициатива, Портальный Чувствительность (Б), Ускоренная Подобная заклинаниям способность (*портальный прыжок*)

Окружающая среда: Подземелье

Организация: Уединенный, супруги (2)

Оценка вызова: 5

Сокровище: Двойной стандарт

Мировоззрение: Часто нейтрально злое

Продвижение: 6-8 HD (Маленький); 9-11 HD (Средний); 12-15 HD (Большой)

Регулировка уровня: +3

Светло-серый дракон примерно 4 футов длиной раскидывает крылья. Он широко разевает пасть, показывая острые зубы.

Портальные селезни считают *порталы* почти бесконечным источником развлечений, удовольствия и добычи.

Портальный селезень формой похож на медного дракона, но в остальном у них нет ничего общего. У портальных селезней нет доброты, остроумия и чувства юмора медных драконов. Шкура портального селезня цветом серая, как камень.

Портальный селезень обычно устраивает свое логовище в изолированной пещере, оснащенной *порталом*. Со своей силой *портального* видения он пристально смотрит сквозь свой *портал* в другие *порталы*, которые знает, ища вероятные жертвы. Как правило, он разыскивает небольшие группы или индивидуумов, несущих явные магические изделия (типа пылающих мечей, камней юн или метел полета).

Портальные селезни говорят на Драконьем и Нижне-общем.

Бой

Портальные селезни используют в бою тактику "ударить и убежать", но они редко ввязываются в бой, будучи не уверенными в победе. Портальные селезни используют заклинания, подобные заклинаниям способности и магические изделия, улучшающие их способности, и обычно они хорошо подготавливаются к бою. Любимая тактика портального селезня - нанести молниеносный удар по маленькой партии или индивидууму, обычно начиная со своего дыхательного оружия.

Дыхательное оружие (Su): 40-футовый конус ядовитого газа, раз в каждые 1d4 раундов (но не более пяти раз в день); первичный урон 1d4 Силы, вторичный урон - бессознательное состояние, Стойкость DC 13 - отменяет. DC спасброска основан на Телосложении.

Подобные заклинаниям способности: По желанию - *обнаружение магии*; 1/день - *пятно*, *зеркальное изображение*. Уровень заклинателя равен Hit Dice.

Портальный прыжок (Sp): Четыре раза в день портальный селезень может входить в любой *портал* и появляться из любого другого *портала*, к которому он уже путешествовал. Уровень заклинателя равен Hit Dice.

Портальное видение (Su): Портальный селезень может взглянуть в любой *портал* и смотреть при этом из любого другого *портала*, через который он уже путешествовал. Этот эффект не изменяет восприятие или свойства *портала* на другой стороне. Портальный селезень не может читать заклинания сквозь *портал*. Уровень заклинателя равен Hit Dice.

Навыки: Портальный селезень получает +4 расовый бонус на проверки Бесшумного Движения и Скрытности.

Каменный летун (Stone Flyer)

Большая магическая тварь (земля, экстрапланарный)

Hit Dice: 5d10+15 (42 hp)

Инициатива: +1

Скорость: 50 футов (10 квадратов), полет 60 футов (средне)

Класс Доспеха: 16 (-1 размер, +1 Ловкость, +6 естественный), касание 10, застигнутый врасплох 15

Базовая атака/Захватывание: +5/+14

Атака: Укус +10 рукопашная (1d8+7)

Полная атака: Укус +10 рукопашная (1d8+7)

Пространство/досягаемость: 10 фт/5фт.

Специальные качества: Уменьшение урона 5/крушащий, темновидение 60 футов, землескольжение, наездник землескольжения, видение при слабом освещении, сопротивление заклинаниям 13, чувство вибраций

Спасброски: Стойкость +7, Рефлексы +5, Воля +1

Способности: Сила 21, Ловкость 13, Телосложение 16, Интеллект 5, Мудрость 10, Харизма 8

Навыки: Слушание +6, Обнаружение +6

Умения: Настороженность, Фокус Оружия (укус)

Окружающая среда: Подземелье

Организация: Уединенный, пара или стая (5-10)

Оценка вызова: 3

Сокровище: Стандарт

Мировоззрение: Обычно нейтрально злое

Продвижение: 6-10 HD (Большой)

Регулировка уровня: +5 (когорты)

Это существо напоминает великого крылатого волка, сделанного из пятнистого гранита.

Каменные летуны скользят сквозь камень так же легко, как другие крылатые существа скользят сквозь воздух. Они - социальные существа, которые обычно можно встретить большими стаями. Жестокие плотоядные животные, каменные летуны бьют быстро и большим количеством, стараясь убить и утащить свою добычу.

Каменный летун выглядит как волк с большими крыльями. Его шкура - смесь черного, серого и коричневого, похожая на камень. Каменные летуны говорят на Терране.

Бой

Каменные летуны обычно охотятся на добычу стаями, работая совместно против существ, путешествующих в одиночку или отставших от группы. Как только их добыча без сознания или мертва, они уходят в землю или камень, забирая с собой добычу, чтобы съесть ее в безопасности, подальше от того места, где они ее убили.

Землескольжение (Ex): Каменный летун может скользить сквозь камень, грязь или практически любой другой вид земли, кроме металла, так же легко, как рыбы плавают в воде. Он не оставляет за собой никакого туннеля или отверстия, и его проход не создает ряби или других признаков его присутствия. Наложение заклинания *движение земли* на область, занимаемую каменным летуном, сталкивает его на 30 футов назад, но не оказывает никакого другого эффекта.

Наездник землескольжения (Su): Каменный летун может расширять свою способность землескольжения на наездника и оснащение до средней нагрузки.

Чувство вибраций (Ex): Каменный летун может автоматически ощущать местоположение любого существа или объекта в пределах 60 футов, контактирующего с землей.

Обучение каменного летуна

Каменных летунов в Подземье ценят в качестве верховых животных, но их следует обучить несению наездников. Для начала обучения каменный летун должен иметь дружественное отношение к своему тренеру (этого можно достичь успешной проверкой Дипломатии). Обучение дружественного каменного летуна требует шести недель работы и DC 25 проверки Приручения Животного. Для езды на каменном летуне требуется экзотическое седло. Каменный летун может биться, когда несет наездника, но наездник не может при этом атаковать, если не преуспее в проверке Поездки (см. описание навыка Поездка в Главе 4: Навыки в "Руководстве Игрока").

Каменные летуны рожают живой молодняк, стоящий 10,000 гр за штуку. Профессиональный тренер запрашивает 2,500 гр за выращивание или обучение каменного летуна.

Способность переноса: Легкий груз для каменного летуна - до 459 фнт; средний груз - 460-918 фнт; тяжелый груз - 919-1380 фнт.

Исследование Подземья

Что там хлюпает, по милям неосвещенных коридоров, ниже дневного света поверхностного мира? Каким секреты древних покоятся за давно остывшими барьерами затвердевшей магмы? Какой опасности и ужасы ждут тех, кто достаточно безрассуден, чтобы рискнуть забраться в столь мрачную и опасную среду? Авантюристы со всего протяжения Фаэруна забираются в глубины Подземья в поисках известности, благосостояния и силы, но слишком часто они находят лишь смерть - или судьбу страшнее смерти.

Геология и окружение

Пещера - естественная открытость в скале, достаточно большая, чтобы в нее могли войти существа. Подземье, если говорить просто, состоит из связанной сети нескольких титанических пещерных систем. Большая часть их соответствует определению "естественная открытость в скале", но Подземье также охватывает глубоководные области, скрывающие пещеры из кораллов, секции во льду, в которых живут существа, и места, где пещеры сформированы из грибов, костей или даже чистой силы.

Ландшафт Подземья - динамический и изменчивый. На карте, начерченной несколько десятилетий назад, могут быть показаны туннели, которые давно разрушились, или озера, ныне пересохшие. Ландшафт может изменяться постепенно в течение десятилетий, столетий и тысячелетий, или стремительно - в результате землетрясения или извержения вулкана.

Топография

Поверхностный мир отмечен могучими горами, высокими плато и обширными равнинами. Подземье не обладает ни одной из этих особенностей, но у него есть свои собственные физические черты. В отличие от поверхностного мира, Подземье уникально: оно трехмерно. Знание направления на истинный север недостаточно, чтобы уверенно передвигаться в Царствах Внизу; путешественник должен также знать глубину своего места назначения. Можно найти верные координаты, но все же будет слишком глубоко или слишком мелко - возможно, на несколько миль.

Многие из особенностей Подземья можно объяснить всего лишь как результат действия вполне физических сил, хотя иногда - в огромных масштабах. Другие особенности будут маловероятны или даже невозможны в мирах, где глубины не помогала формировать магия, элементалы, планарные стыки и божественные капризы.

ПРОПАСТИ

Обширные, пустые провалы устрашающих размеров, пропасти Фаэруна - редкие особенности, способные создать непреодолимый барьер для путешествий. Пропасть - просто огромная открытая площадь, иногда много дюжин миль в ширину и фактически бездонная. Некоторые из пропастей Подземья - множества миль в глубину. Различие между пропастью и убежищем определить трудно, но, как правило, обширное место, доступное с верхнего края - пропасть, в то время как то же самое место, доступное с пола, лучше описать как убежище. Пропасти обычно больше и глубже, чем области, считающиеся убежищами, хоть это и не всегда так.

Подобно абсолютным горам Земель Вверху, пропасти зачастую совершенно непроходимы для тех, у кого нет крыльев. Цивилизации Подземья около подобных мест иногда высекают дорожки, окружающие пропасть, или бесконечные лестницы, для спуска по ее стенам.

ПЕЩЕРЫ

Возможно, самая обычная топографическая особенность Подземья, система пещер состоит из ряда пещер и проходов, которые могут простираться на мили. Пещеры могут быть сформированы несколькими различными способами, но самый обычный - воздействие текущей воды. Пещерные системы часто крутятся, поворачивают, поднимаются и опускаются совершенно бесящим манером, формируя трехмерные лабиринты, приводящие в уныние даже самых целеустремленных картографов.

Пещеры широко разнятся с точки зрения своей обитаемости. Живущие пещеры, в которых есть потоки или реки, полны жизни (по стандартам Подземья) и часто могут поддерживать на удивление большие поселения, особенно - таковые неправдоподобно больших и свирепых монстров. Другие пещеры могут быть бесплодными пустошами без еды или воды.

ПОДЗЕМЕЛЬЯ

В течение сотен и сотен столетий глубинные пещеры и убежища Фаэруна были значительно расширены раскопами различных рас Подземья. Таким образом, термин "подземелье", применяемый к Подземью, означает, что постройка выбита в окружающих скалах интеллектуальными существами. Например, великий город дуэргаров, вырытый в стенах убежища, может считаться большим подземельем, с залами и проходами, простирающимися на мили от входов в него. Комплексы подземелий часто служат для связи двух естественных особенностей (типа двух или нескольких близких убежищ) системой искусственных пещер, значительно расширяющей область естественной пещерной системы.

Подземелья бывают двух видов - покинутые и занятые. Так как они сами по себе не являются источниками продовольствия или воды, пустые подземелья не обязательно привлекают поселенцев Подземья. Однако, подземелья часто в высшей степени хороши для защиты, а подземелья, находящиеся близ богатой области типа живой пещеры, почти наверняка кем-то заняты, даже если первоначальные строители давно ушли.

УЩЕЛЬЯ

Также, как и на поверхности, вода может высекал в Подземье глубокие каньоны и ущелья. Ущелье Подземья - не более чем пещера, идущая не горизонтально, а вертикально. В ущельях часто есть потоки (а поэтому и жизнь, и продовольствие), хотя трудность ландшафта делает ущелье менее желательным для жизни, чем живущая пещера с менее экстремальной топографией.

Так как ущелья могут идти на много миль, они часто служат дорогами Подземья. Путешествие по дну ущелья может быть очень трудным, но многие из рас Подземья предпринимают шаги для улучшения этих естественных дорог, чтобы их могли использовать свои торговцы и охотники. Ущелья также предоставляют хорошую возможность сменить глубину и, возможно, получить доступ на другой уровень быстро, небольшим восхождением.

ОЗЕРА

Вода обычна в Верхнем Подземье, поскольку с поверхности она частенько стекает в подземные системы пещер. В многих областях уровень воды достаточно близок к поверхности и может встречаться лишь в самых неглубоких пещерах. Однако, из-за необычных факторов, связанных с созданием Подземья Фаэруна, присутствие воды в 20 футах под землей не обязательно подразумевает, что заполненных воздухом пещер нет на больших глубинах. Планарные связи, особенно с планами Земли и Воды, делают возможной очень необычную гидрологию.

Любое тело пресной воды называется озером. Озера Подземья варьируются в размерах от маленьких прудов до внутренних морей в сотни миль. Большие озера, как правило, занимают либо огромные убежища, либо связанные сети полузатопленных пещер. Озеро Теней и Чаша Гиганта - примеры первого типа, а Темное Озеро - пример последнего. Если озеро имеет и приток, и отток, его вода обычно питьевая, но озера, которые не освежаются, время от времени могут застаиваться.

Большинство озер можно встретить в Верхнем или Среднем Подземье. Водные тела, собирающиеся в Нижнем Подземье, просто не могут иссушаться куда-либо, так что вместо этого они обычно являются морями (солончатая вода). Однако, планарные связи с Элементным Планом Воды подразумевают, что по крайней мере несколько водных тел Нижнего Подземья содержат пресную воду.

Большие озера могут формировать лучшие и самые доступные из дорог Подземья. Однако, во многих местах потолок пещер спускается до самой воды, делая озеро непроходимым для всех, кроме водных существ.

ТРЕЩИНЫ

В отличие от ущелий, трещины сформированы не эрозией. Скорее это шрамы от огромных переворотов в глубинах земли. Трещины - те места, где обширные блоки камня поднимались, опускались или скользили друг мимо друга в давнишних катаклизмах, оставляя огромные пропасти. Трещины могут быть в дюжины или даже в сотни миль в длину и иногда в мили глубиной, но они редко бывают очень широкими: большинство их - шириной меньше мишени для стрельбы из лука.

Трещины иногда нарушают ранее обособленно существовавшие особенности типа систем пещер, устраивая существам, путешествующим по пещерам, устрашающие препятствия. Наткнувшись на трещину, для продолжения пути путешественник должен подняться или спуститься на соответствующий уровень на ее дальней стороне. Подобно ущельям, трещины часто служат вертикальными дорогами Подземья, давая путешественникам возможность без лишней суеты сменить глубину.

РЕКИ

Реки Подземья обычно быть быстры, жестоки и извилисты там, где их видно. Редкая река течет ровно и гладко более чем на несколько миль за раз перед тем, как ревущим водопадом исчезнуть в глубоком ущелье или промоине. Реки - великие строители Подземья, естественная сила, ваяющая великие пещеры и приносящая энергию жизни и продовольствие для выживания в среде Подземья. Большинство рек окружено ореолом живущих пещер, которые могут быть действительно ценной недвижимостью.

Терминология

Далее дана кое-какая упрощенная терминология пещер для обеспечения основания для описания. Эти термины одинаково хорошо применимы к "пещерам" из любого материала.

Каверна: Большая палата в пещере..

Мертвая пещера, или сухая пещера: Пещера без бегущих потоков, озер или капающей воды.

Галерея: Большая, главным образом горизонтальная палата.

Озеро: Постоянное водное тело любого размера. То, что жители верхнего мира могут назвать лужей, в Подземье может быть озером.

Живая пещера, или влажная пещера: Пещера с текущей водой или озером.

Пещера-лабиринт: Несколько проходов и связанных палат, часто - на двух или нескольких уровнях.

Склеп: Пещера, заполненная костями. Если кости - окаменелости, пещера часто называется палатой окаменелостей.

Источник: Естественное истечение воды из скал или почвы. Не во многих из источников вода - питьевая; большинство их насыщено вредными веществами.

Моря

Возможно, самая чудесная из особенностей Подземья - обширные моря в глубинах земли. Моря - водные тела соленой, а не пресной воды, и большинство их можно встретить в Нижнем Подземье, хотя моря Подземья есть и в более высоких местах, под поверхностными океанами Фаэруна. Хотя заполненные воздухом системы пещеры могут простираются на дюжины или даже сотни миль под океанами вверх или формировать воздухо непроницаемые сифоны экстраординарных размеров, эти особенности исключительны. Большинство пещер с большими телами соленой воды - просто подземные расширения поверхностных океанов.

Моря обычно формируются в самых больших из убежищ, занимая пещеры, достаточно большие для того, чтобы самим по себе быть мирами в миниатюре. Подобно озерам, моря - одни из лучших дорог в Подземье, и по многим из них идет активное движение.

ШАХТЫ

Иногда естественные процессы формируют в земле глубокие ямы или колодцы. Шахта такого типа может быть высечена водой, текущей вертикально вниз в подземном водопаде, или создана вулканической деятельностью. В отличие от ущелья или трещины, шахта обычно очень мала (диаметром обычно меньше мишени для стрельбы из лука), но может резко уходить на мили вниз по вертикали.

Из-за своих относительно немногочисленных взаимных пересечений шахты часто служат для движения воздуха между совершенно различными частями Подземья. В местах, где условия чрезвычайны (например, в шахте близ палаты с перегретой магмы), движение воздуха также может быть чрезвычайным. Ветер может реветь по шахте так, что посрамит и ураган. Иногда системы пещер "дышат" вместе с изменениями в поверхностном мире над ними, из-за чего по шахтам ежедневно вверх и вниз носится ветер.

Туннели

Туннель - простой проход, соединяющий одно место с другим. Большинство их прорублено существами, хотя некоторые - результат естественных движений земли и других сил. Расы Подземья часто прорубают весьма амбициозные туннели для связывания нескольких пещерных систем. Хотя подобные тоскливые проходы могут иметь в длину множество миль, большинство их - всего 10-20 футов в поперечнике. Другие туннели - работа норных монстров типа копателей, пурпурных червей и умбровых увальней. Эти "естественные" туннели могут быть перекрученными, крутящимися лабиринтами пересекающихся проходов.

Туннели - одни из самых полезных дорог Подземья, но они строго ограничивают выбор путешественника. Если Вам не нравится, куда ведет туннель, у Вас действительно нет выбора, кроме возвращения тем путем, которым Вы пришли. Туннель также предоставляет не так много потайных мест для тех, кто не может гармонировать с камнем, так что чаще всего единственный способ уйти от хищника - бежать, и при этом надеяться, что вы бежите быстрее, чем он.

УБЕЖИЩА

Верхние пределы Подземья состоят из огромных сетей сравнительно маленьких пещер, но по мере того, как путешественник спускается вниз, число пещер уменьшается, в то время как размер отдельных пещер увеличивается. Большая пещера около поверхности может состоять из нескольких дюжин связанных палат, каждая из которых имеет несколько сотен футов в длину и несколько дюжин футов в ширину. Но в глубинах есть каверны, затмевающие понимание о пещерах любого из обитателей поверхности.

Типичное убежище может быть от 2 до 4 миль в поперечнике и достигать 1 мили в высоту. Однако, некоторые из них тянутся на 50 миль или больше и достигают в высоту 5-6 миль от пола. В больших убежищах часто есть необъятные колонны - огромные столбы естественных скал, помогающие поддерживать вздымающийся потолок. Некоторые были сформированы при столкновении массивных частей мира, перемалывающихся друг с другом еще на самом рассвете времен, другие - под влиянием собственной магии Подземья, третьи - слиянием планарных характеристик в захороненных планарных связях. Однако, как бы оно ни было сформировано, убежище - свой мир в миниатюре, со своими потоками, озерами, холмами и плато, находящимися в единой обширной пещере.

Убежища - почти всегда очень желательные территории, так как они обычно предлагают достаточно места и ресурсов для поддержания огромных лесов из грибов, мха и другой диковинной растительности. По стандартам Подземья, большинство убежищ кишит жизнью, так что нет ничего удивительного в том, что именно в них находятся самые мощные и многочисленные из поселений Подземья. Некоторые истории даже рассказывают об освещенных убежищах, где яркие, словно солнце, кристаллы на потолке пылают с яркостью истинного дневного света, в изобилии поддерживая зеленые растения и фауну, подобную поверхностной.

Вулканы

На Фаэруне путешественник, спустившись на 40-50 миль вниз в любом месте, не обязательно достигнет магмы. Вулканическая деятельность в Подземье чрезвычайно неравномерна. Изолированные пруды магмы просачиваются почти до самой поверхности в местах, где нет какой-либо другой вулканической деятельности, а в других местах в глубинных туннелях и убежищах есть гуманоидные поселения - на такой глубине, где магма быть просто обязана, но ее нет. Опять же, в этом виновны планарные аномалии, божественное вмешательство и мощная магия самой земли. Безотносительно причин этих удивительных условий, текущие реки расплавленного камня, пещеры, полные серы, и обжигающие гейзеры и горячие источники можно встретить в Подземье практически на любой глубине. Вулканы Подземья - не реальные горы; обычно это огромные трещины или палаты с магмой, способные обрушить смертельные реки лавы в близлежащие пещеры без или практически без предупреждения.

Камни и скальные формирования

Все топографические особенности Подземья разделяют одну общую деталь: они окружены скалами. Скала в своих различных формах - частица столь же уместная для жителей Подземья, как погода для поверхностного народа. Понимание значения различных видов скал часто означает грань между жизнью и смертью для тех, кто живет в Царствах Внизу.

Камни делятся на четыре категории: осадочные, огненные, метаморфические и магматические. Это описывает, как именно была сформирована скала. Эти категории скал широко варьируются по своей твердости, как показано ниже.

Твердость	Тип скалы
6	Осадочный (песчаник или сланец)
7	Осадочный (известняк)
8	Огненный (базальт, риолит)
9	Метаморфический (гнейс, гранит или мрамор)

Магматическая скала охватывает широкий диапазон твердости, так как зачастую происходит из других типов.

ОСАДОЧНЫЕ ОСОБЕННОСТИ

Осадочная скала давным-давно сформировалась из более мягких глин и осадков органической сущности. Эти материалы были уплотнены в дискретные слои таким же процессом, как и превращение снега в ледниковый лед. Осадочная скала мягка и легко воспринимает погоду, что означает, что текущая вода может за сравнительно короткое (с геологической точки зрения) время выдолбить в ней обширные пещерные системы.

Многие из классических особенностей пещер, типа сталагмитов и сталактитов, можно встретить в пещерах, сформированных из осадочной скалы. Такие особенности называются растворными, или капельными камнями, потому что они формируются от медленного движения и напыления воды, содержащей в себе минералы.

Растворное скальное формирование считается "живым", если оно все еще находится в процессе формирования. При достаточном терпении и времени можно воздействовать на узоры роста таких формирований, хотя для того, чтобы увидеть изменения, может потребоваться много лет. Некоторые расы Подземья, типа дроу и свирфнеблинов, иногда формируют растущие отложения в определенные формы.

Сталактит: Насыщенная минералами вода капает вниз, создавая растущую скалу на потолке пещеры.

Сталагмит: Когда насыщенная минералами вода капает на пол, частицы скал и минералов начинают скапливаться, создавая медленно поднимающийся выступ на полу.

Колонна: Когда сталактит и сталагмит встречаются и соединяются, их более не называют их прежними названиями. Полученное формирование называется колонной.

Пещерный жемчуг: Иногда богатая минералами вода капает слишком энергично для формирования последовательного сталагмита. Там, где это происходит, часть гравия или костей может покрыться отложениями минералов и отполироваться текущей водой в гладкую, круглую форму. Это и называется пещерным жемчугом. Хорошо отформированный жемчуг с хорошим цветом и текстурой стоит от 5 до 50 гр.

Стоимость: 25 гр (средний).

Занавесы, драпировки и одеяла: Эти термины применяются к камню, накопавшему в форме слегка колеблющихся, волнистых или свернутых листов. Занавесы и драпировки более тонки, часто прозрачны и резонируют. Одеяла - более толстые, так что обычно они немного приглушают звук. Часто на этих особенностях есть полосы различных цветов.

Текущий камень: Слой осадочного материала, повторяющий своей формой основные стены или пол, называется текущим камнем. На формированиях текущего камня часто есть драпировки на нижнем конце.

Содовая соломка: Эти тонкие флейты, каждая толщиной в каплю воды, рождаются точно так же, как и сталактиты.

Щит: Вода, текущая сквозь стену или потолок пещеры, иногда создает осадок с обеих сторон точки своего входа, производя две параллельные пластины с обеих сторон от тонкой как волос трещины.

Воздушная кукуруза: Эти узловатые, прозрачные наросты формируются в пещерах при различных условиях и иногда называются пещерными кораллами.

Коробка: Коробка формируется, когда более мягкая скала стирается, оставляя более твердую прозрачную сеть тонких клинков, выпирающих с потолка, пола или стен.

Кристалльные цветы: Эти прозрачные формирования, также называемые пещерными цветами, ценятся некоторыми из рас Подземья за свою эстетическую красоту и коммерческую ценность. Кристалльные цветы обычно делаются из халита (простой столовой соли), гипса или неких других минералов. Лепестки - волокнистые или призматические кристаллы, похожие на поднимающуюся рассаду. Халитовые цветы в особых случаях подаются к столу богатыми дроу. Даже иллиитиды иногда носят соль в форме кристалльного цветка, добавляя земляную специю к своей мозговой пище.

Стоимость: 25 гр; Вес 1 фнт.

Штанга: Этот термин применяется к кристаллической растительности, в которой грани и структура видны невооруженным глазом. Многогранные кристаллы, формирующиеся под водой, называются прудовыми штангами.

ОГНЕННЫЕ ОСОБЕННОСТИ И СКАЛЫ

Огненные особенности формируются под влиянием огня - обычно это палаты и потоки магмы, хотя во многих частях Подземья нет ничего необыкновенного в раскрытиях на Элементный План Огня.

Магма и лава: Пока расплавленный камень течет под землей, он называется магмой. Если это прорывается на поверхность из вулкана, он называется лавой.

Горячие источники: Вода, нагретая вулканическими силами, часто пузырится сквозь землю горячими источниками. Некоторые из этих источников выходят на поверхность, другие можно найти в пещерах под землей. Часто вода настолько насыщена серой и другими минералами, что она непригодна для питья.

Гейзер: Гейзер представляет собой глубокую трещину или колодец, в котором вода может накапливаться и разогреваться до высокой температуры, и тонкую шахту, ведущую от этого пруда перегретой воды на поверхность. Периодически из дыры вырывается фонтаноподобный выброс горячей воды и пара. Такое извержение наносит от 2db до 6db

пунктов урона воздействия и от 2d6 до 10d6 пунктов урона огнем любому существу, которого поразит. Интервалы между извержениями могут быть регулярными или нерегулярными.

Лавовая труба: Эти трубы формируются лавой, вытекающей из вулкана. Поверхность лавы остывает и укрепляется, в то время как ее внутренность все еще остается жидкой. Это неравномерное охлаждение создает корку, похожую на трубу. Лавовые трубы могут после ухода лавы ветвиться и расходиться. Поскольку охлаждение может происходить с интервалами, можно также встретить трубу внутри трубы.

Пемза: Скала, сформировавшаяся жидкой и всперенная в легкий, пористый камень, называется пемзой.

Сталактиты: Сталактиты, сформированные лавой, получают двумя основными способами. Трубчатые лавовые сталактиты обычно формируются вулканическими газами. Газ течет сквозь лаву, в которой различные минералы твердеют с разной скоростью, формируя длинные трубы. Осадок капает с таких формирований и может создавать сталагмиты. Вторым типом лавового сталактита называется сталактитом - акулий зуб. Это формирование происходит, когда плавный покров лавы выпячивается широкой формой, сужающейся до точки.

Сталагмиты: Сталагмиты по капле формируются из материала, капающего или льющегося из трубчатых лавовых сталактитов. Эти лужи лавы могут подниматься в сталагмиты.

Паучий камень: Архитекторы-дроу используют этот термин для обозначения обсидиана, который они ценят за его глянцево-черную внешность. Паучий камень часто используется в постройках дроу, имеющих паучьи мотивы.

Геоды: Часто встречающиеся в пустынях или в вулканических областях, эти полые камни усеяны кристаллами. В Подземье некоторые из геодов огромны, размером с пещеру. Одна из легенд рассказывает о волшебнике, погребенном в 40-футовом геоде, заполненном кристаллами аметиста.

МЕТАМОРФИЧЕСКИЕ КАМНИ

Метаморфические камни появляются там, где интенсивный жар и давление укрепляют скалу и изменяют ее структуру. Мрамор - хороший пример осадочной скалы (известняк), которую вулканическая деятельность преобразовала в намного более твердый камень. Метаморфические скальные формирования подобны таковым претаморфических скал, хотя зачастую сжаты. Пещеры, сформированные из метаморфической скалы, более часто принимают форму провалов, трещин или подобных разломов, вызванных движением смежных плит камня.

В метаморфических местах формируется много месторождений руд металлов. Некоторые ценные полезные ископаемые, типа граната и турмалина, также формируются лишь в подобном окружении. Следовательно, ориентированные на горную промышленность культуры, типа таковой дварфов, обычно селятся в областях, где есть метаморфические камни.

Так как метаморфический камень зачастую плотен, тверд и красив, некоторые его разновидности высоко ценятся в качестве строительных материалов. В глубинах Подземья можно найти много огромных карьеров.

МАГИМОРФЫ (СФОРМИРОВАННЫЕ МАГИЕЙ КАМНИ)

Магиморфические камни - камни или скальные формирования, деформированные и измененные магией. В Подземье Фазруна есть несколько достаточно различных проявлений магиморфических камней.

Прозрачная черная скала: В ее естественном состоянии эту скалу можно найти лишь в Нижнем Подземье, где рабы вырубают ее в карьерах и затем она подготавливается для экспорта в Среднее и Верхнее Подземье. Прозрачная черная скала не обычна, но, конечно же, доступна тем, кто готов хорошо заплатить за нее.

Для обычного зрения и видения при слабом освещении эта скала выглядит черной, сияющей и совершенно непрозрачной, но для темновидения она совершенно прозрачна. Существа без темновидения часто принимают ее за обсидиан, но дроу, пожиратели разума и другие существа, одаренные темновидением, считают ее достаточно спорным, но все же заслуживающим внимания камнем для элементов своих цитаделей и лагерных стоянок.

Рушащийся камень: Эта скала очень легко ломается и повсеместно является губителем шахтеров и путешественников. Рушащийся камень существует в сомнительном равновесии с другими камнями или слоями, окружающими его. Маленькое или большее карабкающееся или летучее существо, переносящее свой вес на рушащийся камень, должно сделать DC 15 проверку Баланса или упасть, когда скала под ним рассыплется в порошок. Для летучих существ эта ситуация редко представляет проблему, но для альпинистов столкновение с рушащимся камнем зачастую смертельно. Если в пещере достаточно рушащегося камня, в ней очень вероятны обвалы.

Крискамень: Красивый, замысловатый и очень деликатный, крискамень - скала, похожая на скрученное стекло. Он очень тверд, но совершенно недолговечен (твердость 8, 2 очка жизни на дюйм толщины). Крискамень легко раскалывается, и звуковой урон автоматически обходит его твердость. Поскольку он настолько восприимчив к звуковому урону, угроза, представляемая монстрами со звуковыми атаками, значительно увеличивается в областях, где распространен крискамень.

Темный камень: Темный камень словно пьет свет. В туннелях, прорубленных сквозь этот материал, источники света тускнеют, испуская свечение лишь вполовину от обычного. Таким образом, фонарь-бычий глаза освещает конус длиной лишь в 30 футов и шириной в 10 футов, в то время как факел освещает лишь 10-футовый радиус. Заклинание *дневной свет* в области темного камня излучает дневной свет лишь в 30-футовом радиусе.

Фотопорождающая скала: Эти быстро растут, когда подвергнуты свету. За каждый раунд подвергания фотопорождающая скала удваивается в размере, пока не станет в шестнадцать раз больше, чем была неосвещенной (4 раунда). Устранение света останавливает ее рост, и каждый час темноты полностью снимает эффект 1 раунда света. Некоторая нежить Подземья использует фотопорождающую скалу в своих демснах, чтобы остановить несущих свет авантюристов, пока нежить не сможет подготовиться к защите. Фотопорождающая скала может также использоваться для запечатывания дверных проемов и для того, чтобы направить тех, кто несет свет, в более оснащенные ловушками или в лучше защищенные области.

Фотостатическая скала: События, случающиеся рядом с этой скалой, отпечатываются на ней на короткое время. Один кубический фут фотостатической скалы собирает впечатления 10-футового радиуса и автоматически передает их любому, кто потом коснется его. Эффект подобен таковому заклинания *сообщение камня*, за исключением того, что фотостатическое свойство показывает лишь то, что случилось в пределах его радиуса за последний час. Каждый дополнительный кубический фут фотостатической скалы обеспечивает еще 1 час памяти и расширяет радиус чувствительности на 10 футов. Фотостатическая скала записывает лишь то, свидетелем чего является (считайте ее "поле зрения" взрывоподобным), так что она не может делать запись того, что происходит за закрытой дверью.

Зыбучий камень: Зыбучий камень - ответ Подземья зыбучим пескам. Подобно многому, что встречается в Подземье, он намного ужаснее, чем его поверхностный эквивалент. Зыбучий камень напоминает твердый камень и теряется среди окружающих камней, но функционирует подобно зыбучим пескам, как показано в "Руководстве Ведущего", за исключением того, что Класс Сложности для каждого маневра увеличивается на 5. *Преобразование грязи в скалу* навсегда укрепляет зыбучий камень, но успех спасброска Рефлексов для заклинания позволяет существу, пойманному в нем, сбежать.

Скальная горлянка: Эти камни были деформированы долгой близостью к *порталу*, ведущему на Элементный План Воды. Скальные горлянки - редкие, естественно встречающиеся камни, а не созданные магические изделия, хотя при проверке заклинанием *обнаружение магии* они распознаются как слабая магия призывания. Если скальную горлянку потрясти, из нее закапает вода. Способность этих камней производить до галлона воды в день на штуку делает их высоко ценимыми предметами в Среднем Подземье и в областях Нижнего Подземья, где недостаточно воды.

Стоимость: 500 gp. Вес 10 фнт.

Тошнокамень: Тошнокамень светится противным, не то зеленым, не то серебристым светом, обеспечивающим освещение в радиусе 40 футов. Любое существо в пределах диапазона этого освещения должно делать DC 15 спасбросок Стойкости каждый раунд или получать 1d6 пунктов урона Телосложения. Успешный спасбросок уменьшает урон Телосложению до 1 пункта. Любой, кто физически коснется тошнокамня, получает -4 штраф на этот спасбросок, и любой урон Телосложению становится при этом иссушением Телосложения. Урон, вызванный тошнокамнем, следует из магической болезни, так что существа, иммунные к магическим болезням, иммунны и к эффектам тошнокамня.

Гладкокамень: Эта скала очень гладка при касании. Хотя это естественный камень, он всегда функционирует, словно на него наложено заклинание *жир*. Фактическое наложение на гладкокамень заклинания *жир* не оказывает никакого дополнительного эффекта.

НЕСКАЛЬНЫЕ ТУННЕЛИ

Лишь вновь прибывшие в Подземье будут достаточно наивны, чтобы полагать, что глубинные пещеры Торила сформированы исключительно из скал. Разнообразные другие материалы могут формировать одни и те же особенности.

Коралл: Эту "живую скалу" можно встретить во многих заполненных соленой водой пещерах. Сквозь большие глыбы коралла часто есть туннелеподобные проходы, и водные существа типа тритонов иногда используют это вещество в качестве архитектурной среды, строя сложные сооружения, заставляя его расти определенным способом.

Ледяная пещера: Этот термин относится к пещере, в которой можно найти сезонный или постоянный лед. Так как питьевой воды в Подземье немного, пещеры, содержащие лед, часто привлекают поселенцев или хищников.

Ледниковая пещера: Ледниковая пещера полностью сформированна из льда. Такая пещера обеспечивает больше потенциальной воды, чем ледяная пещера, но также и больше потенциальной опасности. Огня и других источников высокой температуры (даже тепла тела) может оказаться достаточно для того, чтобы ослабить или сломать лед и начать лавину.

Кости: В некоторых областях Подземья полно костей и останков мертвых. Скелеты варьируются размером от Крошечных от мышей до Колоссальных от бегемотов. Двигаться через секцию, загроможденную скелетами - значит ползти или проламываться сквозь туннели, сделанные из костей.

Сила: Постоянные *стены силы* создавать слишком дорого. Однако, в Подземье их немало. Некоторые блокируют территорию одной расы от другой, другие действуют в качестве мостов через глубинные пропасти, а третьи вообще не служат какой-либо видимой цели.

Грибы: Многие из пещер Подземья полны грибов, многие из которых безвредны. Вместо того, чтобы тратить усилия на вырубку этих грибов, жители часто всего лишь создают маршруты между или сквозь большие их заплаты. Туннели, вырубленные в грибоподобном материале - не такая уж диковинка в Подземье.

ДРУГИЕ ОСОБЕННОСТИ ПЕЩЕР

Некоторые пещеры высечены и сформированы разрушительными ветрами и свободнотекущей водой, типа потоков или океанских течений. В таких местах обычны следующие особенности.

Ветер: Сильные или постоянные ветры постепенно формируют пещеры и каверны. Эффекты ветра могут присутствовать в пещерах, близких к поверхностному миру, к *порталам* на Элементный План Воздуха или к горячим газам, испускаемым при вулканической деятельности. Сформированный ветром пещеры и каверны иногда называют Эолийскими пещерами.

Воздушные карманы: Над подземными водными путями часто есть воздух, но количество его варьируется. Озеро может занимать обширную пещеру, но у стремительно бегущей реки может быть всего одно-два места, где пловец может схватить большой глоток воздуха. Еще более опасны карманы не воздуха, а других газов.

Речные каньоны: Региональные сдвиги тектонических пластов вынуждают реки прорезать глубинные каньоны. Иногда эти ущелья обеспечивают на поверхности вход, ведущий в Подземье.

Подземные реки также создают каньоны. Такие каньоны могут иметь на своем дне реки, а могут и не иметь, поскольку подземные реки часто высыхают или меняют направление.

Вихревая дыра: Вихревая дыра - в общем круглое отверстие в скальном ложе потока, разрушенное водоворотами и отшлифованное галькой.

Галоклин: Область, где встречается пресная вода (типа таковой реки) и соленая океанская, облачна и называется галоклин. Такая область часто отмечает собой территориальные границы между водными расами.

Морские пещеры: Моря и океаны - мощные силы, способные размолоть самые твердые камни в мелкий песок. Потоки и водные течения непрерывно перераспределяют этот материал.

Туфовые пещеры: Источники, реки и моря могут приносить пористый известняк, называемый туфом. Обнаружение таких скал указывает на то, что поблизости есть (или по крайней мере была) вода.

Окружающая среда Подземья

Ходьба через дикие бесконечные пещеры отличается от преследования монстров в подземельях около поверхности. Путешественники, рискующие забраться в Подземье, входят в мир, в котором ничто не может считаться как само собой разумеющееся. Обширные части Царств Внизу - пустоши, лишенные продовольствия, воды и даже света.

Свет

Помимо каких-либо фонарей, которые персонажи приносят в пещеры, Подземье абсолютно темно. Вкупе с могильной тишиной большинства проходов, абсолютная темнота может выбить из колеи даже самого опытного исследователя пещер. Таким образом, дополнительный свет и масло (или магические средства освещения) важны для любой вылазки в пещеры.

ИСКУССТВЕННОЕ ОСВЕЩЕНИЕ

Халфлингам, людям и другим обитателям поверхности, не имеющим темновидения, всегда приходится носить с собой некую форму света, чтобы передвигаться по Подземью. В то время как факелы или фонари годятся для относительно коротких вылазок, для путешествия более чем в несколько дней может потребоваться множество факелов и фляг с маслом, что делает немагический свет непрактичным для долгих экспедиций.

Лучшее и самое эффективное средство обеспечения света в Подземье - использование незначительных алхимических или магических изделий, типа солнечных палочек или факелов *непрерывного пламени*. Солнечная палочка мала, легка и долговечна, обеспечивая освещение в 30-футовом радиусе в течение 6 часов. Партия исследователей легко может нести несколько дюжин солнечных палочек, обеспечивающих достаточно света в течение многих дней путешествия. При 2 гр за штуку вложение 100 гр или около того стоит своих денег.

Факел *непрерывного пламени* потенциально дешевле, так как материалы, составляющие стоят всего 50 гр, и предмет работает, пока не будет уничтожен. Однако, такой факел освещает лишь 20-футовый радиус.

ЕСТЕСТВЕННОЕ ОСВЕЩЕНИЕ

Хотя большинство Подземья в точности таково ("Underdark" - дословно "Подтемень" - прим.переводчика), в некоторых местах есть источники естественного освещения.

Люминесцентная растительность: Редкие формы лишайников, грибов и мха - биолюминесцентные. Достаточное количество такой растительности может освещать большие пещеры. Большинство биолюминесцентной растительности весьма тускло, так что пещера, освещенная светящимся мхом или грибами, как правило, темна, как при звездном свете, хотя в некоторых особенно ярких областях свет может соответствовать лунному.

Расплавленная скала: Области с открытыми прудами или потоками магмы освещены тусклым, румяным жаром расплавленных скал. Яркий свет расплавленных скал, как правило, эквивалентен лунному свету.

Сияющий кристалл: Некоторые редкие камни Подземья естественно сияют, варьируясь в яркости от звездного света до полного дневного света, хотя эквивалент дневного света весьма редок. Великое убежище Глубинного Имаскара укрыто сверху сияющими кристаллами, столь же яркими, как слабый поверхностный дневной свет.

Отражающий камень: Хотя он сам по себе и не люминесцентный, пещеры, сделанные отчасти из отражающего камня, намного легче осветить маленькими источниками света, чем обычные. Отражающий камень учетверяет радиус освещения любого источника света, принесенного внутрь.

Волшебный огонь: Редчайший и самый чудесный из естественного освещения Царств Внизу, волшебный огонь представляет собой танцующие листки тусклого света, подобного северному сиянию поверхностного мира. Хотя он по яркости всего лишь как звездный свет, волшебный огонь сверхъестественен и прекрасен.

ТАБЛИЦА 7-1: ОПРЕДЕЛЕНИЕ РАССТОЯНИЙ

Ландшафт	Расстояние ¹
Сформированная водой пещера	2d4 x 10 фт.
Грибной лес	3d6 x 10 фт.
Ущелье или шахта	6d6 x 10 фт.
Дно убежища	6d6 x 10 фт.
Трещина, туннель или пропасть	Предел видимости ²

1 Если одна партия несет свет, соответствующий факелам или более яркий, расстояние столкновения для другой партии удваивается.

2 Источник света можно заметить с расстояния, равного 20 умножить на его радиус освещения.

Воздух

В общем Подземье на удивление хорошо проветривается. Обширные подземные пространства и редкие планарные связи с Элементным Планом Воздуха обеспечивают для живущих существ много хорошего воздуха. Однако, это не всегда так.

ПЛОХОЙ ВОЗДУХ

Запечатанные палаты, изолированные пещеры и изолированные водой каверны имеют конечный запас хорошего воздуха. Существ, которые не дышат, качество воздуха не интересует, но оно интересует путешественников.

Любое замкнутое пространство, являющееся более или менее герметичным, быстро может стать несвежим или исчерпанным. В общем, Среднее существо потребляет примерно 1,000 кубических футов воздуха (10-футовый куб) каждые 6 часов. Маленькое существо потребляет вдвое меньше, Большое - вчетверо больше. Воздух становится несвежим, когда он на полпути к истощению.

Несвежий воздух: Плохо проветриваемые области не то чтобы смертельны, но несвежий воздух может быстро измотать даже самых выносливых путешественников. Персонаж при несвежем воздухе должен преуспеть в Стойкости каждый час (DC 15 +1 за предыдущую проверку) или стать утомленным. Утомленный персонаж должен преуспеть в Стойкости каждый час (DC 15 +1 за предыдущую проверку) или стать истощенным. Истощенный персонаж получает 1d6 пунктов несмертельного урона каждые 15 минут, пока условия не исправятся. Персонажи не могут оправиться от своей усталости или истощения, пока не достигнут области с хорошим воздухом.

Исчерпанный воздух: Исчерпанные области могут за минуты стать смертельными. См. Медленное удушье в Главе 8 "Руководства Ведущего".

ГАЗЫ И ИСПАРЕНИЯ

Некоторые области Подземья зачумлены воздухом, который не только несвеж, но и активно ядовит. Часто эта ситуация следует из геотермической деятельности около вулканов. Иногда убегающие газы проявляются слышимым шипением или гнилым запахом, но не всегда.

Газы обычно концентрируются в областях, неким образом изолированных от близлежащих проходов. Например, проход, резко опускающийся вниз и затем поднимающийся вверх, формирует собой естественный низменный карман, в котором могут скапливаться смертоносные испарения. Также смертельные газы может концентрировать заполненный воздухом и запечатанный водными сифонами проход.

Раздражающие пары: Эти газы причиняют кашель, слезы из глаз, головокружение и подобные трудности. Персонаж, подвергнувшийся раздражающим парам, должен преуспевать в спасброске Стойкости раз в минуту (DC 15 +1 за предыдущую проверку) или получить отвращение. Возврат из этого состояния невозможен, пока персонаж не покинет область воздействия.

Ядовитый газ: Эти газы смертельны. Любой, кто входит в область ядовитого газа, должен преуспевать в спасброске Стойкости раз в минуту (DC 15 +1 за предыдущую проверку) или получать по 1d4 пунктов урона Телосложения.

Некоторые ядовитые газы также имеют характеристики раздражающих паров, так что их присутствие очевидно. Другие, однако, не дают горения в горле или рези в глазах, предупреждающих существ об опасности. Любое существо, подвергнувшееся ядовитому газу, имеет право на DC 15 проверку Выживания для обнаружения угрозы перед тем, как вдохнет достаточно для необходимости спасброска. При успешной проверке существо может отступить, не получая никакого урона. Существо со способностью нюха получает +5 бонус по этой проверке.

Взрывчатый газ: Некоторые естественно встречающиеся газы могут взрываться в присутствии открытого пламени. Если горящий факел или зажженный фонарь принести в закуток со взрывчатым газом, пары его взрываются, нанося 3d6 пунктов урона каждому существу в 10-футовом радиусе (Рефлексы DC 15 - вполтину). Внимательный спелеолог может заметить опасность взрыва, так как открытое пламя зачастую ведет себя странно (меняя цвет или вспыхивая исключительно ярко) прямо перед взрывом. Существу, несущему свет, позволено DC 20 проверка Выживания для возможности почувствовать опасность, прежде чем фактически произойдет взрыв. Если открытое пламя остается в опасной области после этого, есть 50% шанс взрыва в каждом последующем раунде.

Климат

Температура под землей варьируется в зависимости от глубины и присутствия геотермических особенностей, но в подавляющем большинстве Подземья весь год стоит умеренная температура. Стены обычно липки и холодны, но типичной одежды авантюристов достаточно для того, чтобы персонажам было тепло и сухо.

Холодная вода: Вода в Подземье почти всегда опасно холодна, так как она никогда не нагревается солнечным светом. Персонаж, промокнувший в холодной воде, намного более уязвим к холодным условиям, чем сухой персонаж. Умеренная температура считается холодной с целью определения того, переносит ли намокший персонаж холодный урон (см. Опасности холода в Главе 8 "Руководства Ведущего"). Эта уязвимость остается на 2d4 часов или до того, как персонаж переоденется в сухую одежду; намокшая одежда не обеспечивает никакой защиты от условий.

Персонаж, остающийся погруженным в холодную воду в течение более чем 1 минуты, получает 1d6 пунктов несмертельного урона на дополнительную минуту погружения.

Геотермический жар: Пещеры, нагретые геотермической деятельностью, могут быть весьма теплыми; фактически, горячие или серьезные температуры обычны около вулканов. Любая палата с открытой жестко горячая и, возможно, чрезвычайно горячая (см. Опасности жары в Главе 8 "Руководства Ведущего").

Экология

Помимо множества хищных рас и монстров, в Подземье также селятся разнообразные естественные животные, обычно живущие под землей. Эти животные включают (но не ограничиваются) летучих мышей, сверчков (и их кладки и яйца), безглазую пещерную рыбу и лангустов, рыбу источников, саламандр, крыс, мух и комаров, и пауков. Кроме того, нет ничего необычного в том, чтобы в Верхнем Подземье столкнуться со случайным енотом, лягушкой, беспризорной собакой или даже

Наблюдение за отдаленным светом

Нести огонь в Подземье может быть весьма опасно. В большой пещере солнечную палочку или факел можно обнаружить с расстояния намого большего, чем их радиус освещения, что означает, что у любых существ поблизости есть множество времени, чтобы решить, сбежать ли от поверхностных обитателей или устроить для них засаду.

Полная темнота: В общем, источник света можно обнаружить (Обнаружение DC 20) с расстояния, равного 20 умножить на его радиус освещения, если в остальной области находится в полной темноте. Например, солнечную палочку можно заметить с расстояния в 600 футов, при условии, что ничего не заслоняет линию видимости. Наблюдатель, проваливающий эту проверку Обнаружения, автоматически обнаруживает источник света с половины этого расстояния.

Тусклый свет: В условиях, эквивалентных звездному или лунному свету, источник света можно обнаружить (Обнаружение DC 20) с расстояния, равного 10 умножить на его радиус освещения. Например, солнечную палочку можно в таких условиях заметить с расстояния в 300 футов. Наблюдатель, проваливающий эту проверку Обнаружения, автоматически обнаруживает источник света с половины этого расстояния.

Использование отдаленного освещения: Существа за пределами источника света могут видеть освещаемую зону. Наблюдатель, находящийся достаточно близко для автоматического обнаружения источника света (10 умножить на радиус освещения в полной темноте или половина этого при тусклом свете), может делать проверки Обнаружения как обычно, для того, чтобы различить существ или объекты в освещенной области.

с заблудившимся дварфом, эльфом или другим представителем поверхностной расы, случайно упавшим в глубокую шахту или колодец.

РАСТЕНИЯ И ГРИБЫ

Растения того или иного вида - начало любой продовольственной цепочки. Организуя неорганические полезные ископаемые и захватывая энергию солнечного света, растения создают продовольствие, от которого зависят животные всех видов. Так как растения в Подземье не имеют доступа к солнечному свету, им приходится продовольствие другими средствами. Таким образом, большинство их принимают формы, весьма отличающиеся от зеленых растений поверхностного мира. Большинство растительной жизни Подземья состоит из огромного разнообразия грибов. Грибам для процветания обычно требуется какие-нибудь останки или разложение. Так и где же грибы найдут свое питание? Ответ прост: магия. Естественное магическое излучение Подземья и его различные планарные связи поддерживает много сверхъестественной грибной растительности, а также лишайники, мхи и другие простые растения, существование которых иначе было бы невозможным. По сути *фаэрзресс* - солнечный свет Подземья, формирующий основание подземной продовольственной цепочки. Как известно, области Подземья, особенно богатые *фаэрзресс* или планарной энергией, поддерживают фантастические леса бледных, скрюченных деревьев или прозрачных растений. Эта растительность полностью приспособлена к своей лишенной света, враждебной окружающей среде.

Однако, что удивительно, в Подземье и зеленые растения не полностью отсутствуют. Некоторые пещеры, освещенные особенно яркими сияющими кристаллами, фактически способны поддерживать зеленые растения. Пещеры с такого рода великолепным освещением могут быть заполнены травой, мхом, папоротниками, ползунами или даже маленькими деревьями. Любое такое место в Подземье - бесценное сокровище, наверняка охраняемое смертельными заклинаниями, чудовищными стражами, или и тем, и другим.

Бочкостебель: Крупный, как большая пивная бочка, бочкостебель - большой, бочкообразный гриб, вырастающий до 8 футов в высоту и до 5 футов в диаметре. Его внешние слои жестки и древесны, но его внутренняя плоть съедобна, а сердцевина заполнена водой (обычно от 20 до 50 галлонов), которую можно добыть и слить. Внутренняя плоть становится черной и ядовитой, когда бочкостебель начинает производить споры, что случается после десяти лет роста.

Синяя шляпка: Зерно Подземья, сам гриб синяя шляпка для гуманоидов несъедобен, но его споры можно перемолоть в питательную и мягкую муку. Хлеб, выпеченный из муки синей шляпки, обычно известен как спорохлеб. Похоже, синяя шляпка хорошо растет как с *фаэрзресс*, так и без него, и его выращивает большинство гуманоидов Подземья.

Пещерный мох: Встречающийся лишь в богатых *фаэрзресс* областях, пещерный мох несъедобен для гуманоидов, но является любимой едой некоторых гигантских паразитов, а также ротов.

Огненный лишайник: Бледный оранжево-белый огненный лишайник процветает в тепле, так что он растет в областях геотермического жара или вблизи от связей с Элементным Планом Огня. Огненный лишайник можно перемолоть и заквасить в горячую, пряную пасту, которую часто мажут на спорохлеб для придания ему аромата. Дуэргары перегоняют огненный лишайник в отчаянно жгучий ликер.

Луурден: Луурден, или кровавый фрукт - редкое дерево, растущее лишь в областях с сильным *фаэрзресс*. Бесплодные ветви этого бледного, скрюченного дерева кажутся скорее мертвыми, чем живыми, но раз в каждые 3-4 года дерево приносит маленькое количество резко-красных плодов, из которых делают редкие вина и эликсиры Подземья.

Волнистая кора: Гриб-наrost, более всего похожий на массу гниющей плоти, волнистая кора на удивление съедобна без какой бы то ни было специальной подготовки, хотя вкус его намного лучше, если его должным образом приготовить. Волнистая кора растет естественно в жилых пещерах.

Суссур: Редкое и магическое, это так называемое дерево "глубинный корень" можно найти лишь в самых больших из пещер. Оно может вырастать до высоты в 60 футов, его ветви длинные и скрюченные, с баньяноподобными воздушными корнями. Листьев на суссуре растет немного; он существует почти полностью на *фаэрзресс* и часто встречается в пещерах, где превалирует волшебный огонь. Суссур способен пить магию из своих окрестностей, так что большинство суссуров окружено *антимагическими полями*, распространяющимися на сотни футов.

Водный шар: Этот выпуклый гриб - водный. Он растет валунообразными заплатами под водой, везде, где есть отложения.

Зурквуд: Этот гигантский гриб может достигать высоты в 30-40 футов. Его большие споры съедобны при правильном приготовлении, но зурквуд важен прежде всего тем, что его стебель тверд и древесен. Зурквуд - один из немногих источников древесины (или чего-то подобного) в Подземье, и многие изделия, которые в поверхностном мире делаются из дерева, в Царствах Внизу изготавливаются из зурквуда.

ЖИВОТНАЯ ЖИЗНЬ

Подземье поддерживает удивительное разнообразие животных. Там есть и кое-какие травоядные, но большинство - чрезвычайно хищные.

В удобных подземных логовищах близ поверхности можно найти много мирских животных, на которых обычно охотятся, включая медведей, львов, летучих мышей, крыс и монстров всех видов. В более глубоких местах животным

Факельные стебли

У этих немагических грибов есть горючие, долгогорящие шляпки. Шляпки трудно зажечь, и обычно на это уходит 1d4+1 минут, но, будучи зажженным, факельный стебель устойчиво горит в течение 24 часов и испускает свет в 10-футовом радиусе. Эти грибы растут в диких местах Среднего Подземья, особенно на Севере, и большие их рукотворные поля можно встретить в Гатчорофе, Граклстаге и в большинстве поселений дварфов. Дроу редко используют их, предпочитая при необходимости света магические его источники.

Одна из разновидностей факельного стебля при зажжении взрывается шокирующими спорами. Прогорев 5 раундов, факельный стебель этого вида разрывается пламенными спорами, способными шокировать неосторожных путешественников. Все в 20-футовом радиусе от факельного стебля в сомент его взрыва должны сделать DC 15 спасбросок Стойкости или получить 1d4 пунктов урона Телосложения. Проверка DC 18 Знания (Подземье местное) или Выживания позволяет наблюдателю отличить взрывчатые факельные стебли от обычных.

приходится меняться с окружающей среды поверхностного мира на таковую Подземья. Многих поверхностных существ такие изменения не устраивают, и поэтому их нельзя встретить далее чем в нескольких сотнях футов от устья пещеры, кроме тех мест в Подземье, где тем или иным путем поддерживается поверхностная окружающая среда.

Летучие мыши: Лучше приспособленные к жизни в темноте, чем большинство других животных, летучие мыши очень часто встречаются в Верхнем и Среднем Подземье. Лишь самые нижние, самые неприветливые пределы свободны от этих существ, но даже там прivesают чудовищные разновидности типа ужасных и глубинных летучих мышей. Около поверхности эти существа - простые летучие мыши поверхностного мира, устраивающие свои логовища в пещерах Подземья. В некоторых местах можно найти колоссальные насесты, в которых живут многие тысячи таких существ. Чем дальше вниз, все больше летучих мышей Подземья питаются грибами или насекомыми.

Рыба: Многие из рек, озер и морей Подземья кишат пещерными рыбами. Главным образом такие рыбы - маленькие, бледные, относительно безобидные существа. Большинство их слепы, хотя некоторые, живущие в освещенных пещерах, могут сохранять свои глаза. В больших водных телах можно встретить подземные разновидности опасных рыб, типа акул. Конечно же, пещерной рыбе нужна пища, так что в изолированных озерах нет поселений пещерных рыб, если только они не достаточно велики, чтобы поддерживать жизнь растений, способных выживать в абсолютной темноте.

Ящерицы: В Подземье живут самые разнообразные ящерицы, от ядовитых плюющих пресмыкающихся до диких разновидностей выючных и ездовых ящериц. Некоторые из них питаются грибами, другие - опасные охотники, легко способные съесть человека. Одомашненных гигантских ящериц обычно используют в качестве выючных и верховых животных в поселениях дургаров и дроу.

Роты: Эти жвачные мускусные существа хорошо приспособлены к жизни в глубинах. Существующие на грибах, мхе, лишайнике и практически на чем угодно, что растет в Подземье, роты высоко ценятся большинством рас Подземья и часто содержатся в больших загонках-пещерах.

Паразиты: Возможно, самые обычные из всех существ Подземья - паразиты. Виды-уроженцы Царств Внизу варьируются от мирских существ размером с клеща до Гигантских пауков и многоножек. Многие, типа гигантских жуков и пещерных сверчков, питаются грибами, но также глубины наводняют множество паразитов - смертельных охотников, типа пауков и скорпионов. Расы Подземья держат некоторых из съедобных (главным образом - жуков или сверчков) в качестве своеобразного домашнего скота, но не для всех паразитов это подходит, а гигантские разновидности просто слишком опасно держать.

Опасности Подземья

Исследователи обычно сталкиваются в Подземье с обычными опасностями подземелий, типа желтой почвы или зеленой слизи. Кроме этого, в Царствах Внизу есть разнообразные уникальные опасности и болезни, повергнувшие немало героических авантюристов.

Слизь, почвы, грибы и лишайники Подземья

Никакое место на Ториле и, возможно, даже в мультивселенной, не может похвастаться таким разнообразием и количеством грибов, как Подземье. Многие из них безвредны, и некоторые даже выращиваются для еды (см. Растения и грибы, выше), но часть их чрезвычайно опасна.

Вода глупцов (CR 3): Эта слизь напоминает маленький источник воды, но DC 20 проверка Знания (строительство подземелий или природа) может показать ее истинный характер. Любое существо, касающейся воды глупцов, получает 1d6 пунктов кислотного урона. После этого вещество прицепляется к жертве, подобно слизи, нанося то же самое количество кислотного урона в каждом раунде в течение следующих 2d6 раундов. В первом раунде контакта его можно легко очистить, но после этого его придется замораживать, сжигать или срезать (все эти процессы также наносят урон жертве). Против дерева или металла вода глупцов наносит 1d6 пунктов кислотного урона, но без длительного эффекта.

Вода глупцов вступает в бурную реакцию с обычной водой. Попытка смыть слизь водой устраивает взрыв, наносящий 3d6 пунктов кислотного урона каждому из существ в пределах 10 футов.

Чрезвычайный холод или жар, солнечный свет или заклинание *лечение болезни* уничтожают заплату воды глупцов.

Пещерный побег (CR 5): Пещерный побег - серо-белый гриб, хорошо растущий у воды. Он особенно распространен в Нижнем Подземье, где растет рядом с большинством источников воды. Пещерный побег непрерывно испускает споры, причиняющие боязнь пещер. Каждое существо в пределах 20 футов от него должно сделать DC 15 спасбросок Стойкости или переносить эффект заклинания *замешательство*. Другой DC 15 спасбросок Стойкости следует сделать 1 минуту спустя - даже тем, кто преуспел в первом спасброске - чтобы избежать получения 2d4 пунктов урона Интеллекта. Солнечный свет или кислота немедленно уничтожают пещерный побег.

Огненный гриб (CR 4): Эта грибная растительность испускает очень ценящееся тепло, поднимая температуру в пределах 30 футов от себя на 10 градусов. Однако, любое открытое пламя, появляющееся в пределах 40 футов от огненного гриба, заставляет его взорваться, нанося 5d6 пунктов огненного урона каждому из существ в 20-футовом радиусе. Такой взрыв убивает огненный гриб, и его также можно убить холодным уроном - 10 пунктов холодного урона достаточно для уничтожения заплаты в 5-фт квадрате.

Некоторые из рас Подземья используют огненный гриб для обогрева вместо огня, поскольку дров для розжига в Царствах Внизу недостаточно. Особенно его любят гримлоки и сумерки.

Пучковый лишайник (CR 4): Этот белый лишайник цепляется за потолки высоких пещер и представляет угрозу прежде всего для летучих существ. Его липкие пряди могут парализовать существо, которое коснется их (Стойкость DC 15), и удерживать небольших существ (до 100 фунтов), которых уже парализовало, медленно поглощая их (иссушая 1 пункт Телосложения в час). Большие парализованные существа падают, если летели естественными средствами. Из-за этого явления земные хищники обычно скрываются около заплат пучкового лишайника, ожидая грохота или глухого стука, указывающего, что на земли упал вкусный кусочек парализованной добычи.

БОЛЕЗНИ

Окружающая среда Подземья также представляет значительную угрозу с точки зрения болезней. В Подземье существуют все болезни, описанные в "Руководстве Ведущего", но несколько болезней этого царства уникальны.

Лунгрот: Эта болезнь чаще всего поражает дышащих воздухом существ, которые оказываются запечатанными внутри древних руин.

Хлопья чешуи: Эта болезнь чаще всего поражает водных существ или существ-рептилианов, но любое существо, плывущее, бредущее или погружающееся в зараженную воду, может ей заболеть. Хлопья чешуи проявляются как раздувающиеся, склизкие, вонючие прыщи, покрывающие тело пораженного существа.

Мягкая оспа: Эта болезнь делает кожу мягкой, вздувшейся и нежной. Этот эффект уменьшает естественный бонус доспеха жертвы (если он больше, чем +0) на 1 пункт в день. Как только естественный бонус доспеха существа достигает +0 (уменьшением или потому, что существо изначально не имело никакого естественного бонуса доспеха), болезнь наносит 10 пунктов урона каждый день.

ТАБЛИЦА 7-2: БОЛЕЗНИ ПОДЗЕМЬЯ

Болезнь	Инфицирование	ДС	Инкубация	Урон
Лунгрот	Вдыхание	20	1d4 часов	1d4 Телосложение, 1d3 Сила ¹
Хлопья чешуи	Контакт	15	1d3 дней	1d4 Харизма
Мягкая оспа	Контакт	28	1 день	-1 к естественному бонусу доспеха (или если +0, то урон 10 hp)

¹ Успешные спасброски не позволяют персонажу оправиться. Спасти персонажа может лишь магическое лечение.

Спелеология

При путешествии в тесных естественных туннелях и через узкие, низкие коридоры, широко варьирующиеся в диаметре, трудно передвигаться так быстро или биться так эффективно, как обычно.

Тесные места

Многие естественные пещеры преодолеть чрезвычайно трудно. Узкие трещины, витые проходы и низкие потолки - обычные препятствия в известняковых пещерах Подземья. Таблица 7-3: Туннельное сжатие подытоживает данную ниже информацию.

Любое существо, бьющееся в тесном месте, теряет свой бонус Ловкости (если он есть) к Классу Доспеха. Кроме того, применяется следующая регулировка, в зависимости от преобладающих условий.

Узкое или низкое: В эту категорию попадает область, которая горизонтально меньше, чем место, занимаемое существом, или вертикально меньше, чем его рост - по крайней мере в половину занимаемого существом места или его роста соответственно. Существо в таком пространстве движется в половину своей нормальной скорости из-за тесных условий, и бег и разгон невозможны. Существо в теснине берет -2 штраф обстоятельств на броски атаки с легким оружием и -4 штраф обстоятельств на броски атаки с одноручным оружием. Оно не может использовать двуручное оружие вообще.

Узкое и низкое: В эту категорию попадает область, которая и по горизонтали, и по вертикали меньше существа, если каждое из измерений по крайней мере в половину меньше занимаемого существом места или его роста. Существо в этих условиях движется в четверть от своей нормальной скорости и берет штрафы атаки, равные удвоенным от тех, что указаны выше.

Только ползком: Область меньше половины, но по крайней мере в четверть от роста существа может быть преодолена лишь ползком. Существо может двигаться через ползком со скоростью 5 футов (1 квадрат), но оно должно снять средние и тяжелые доспехи, рюкзаки и другое большое оснащение (хотя их можно тащить за собой). Применяются нормальные штрафы за положение склоненным. Единственное дальнобойное оружие, которое существо может использовать в таких местах - арбалет.

Неуклюжее место: Неуклюжее место уже, чем узкое, ниже, чем низкое, или меньше, чем преодолеваемое ползком, но не совсем напряженное. Например, трещина шириной 2 фута - менее половины места, занимаемого Средним существом, и поэтому теснее, чем узкое место, но любое Среднее существо должно быть способно протиснуться сквозь него, приложив определенные усилия. Существо в таком месте может перемещаться на 5 футов (1 квадрат) с ДС 15 проверкой Искусства Побега. Бой в неуклюжем месте возможен лишь легким оружием, и существо получает -8 штраф обстоятельств на свои броски атаки. Единственное дальнобойное оружие, которое существо может использовать в неуклюжем месте - арбалет.

Напряженное сжатие: Напряженное сжатие - область больше, чем голова существа, но меньше, чем его плечи, как описано в описании навыка Искусство Побега. Существо может перемещаться на 1 квадрат с ДС 30 проверкой Искусства Побега. Борьба в напряженном сжатии невозможна.

ОРУЖИЕ В ТЕСНЫХ МЕСТАХ

Некоторое оружие более подходит для ограниченного пространства, чем другое. Коллющее оружием, которым в противника тыкают, а не которым размахивают, считается на одну категорию размера меньше нормального с точки зрения вычисления штрафа на броски атаки. Такие оружие включает кинжал, короткий меч, рапиру, копьё (любого типа) и трезубец, но не кирку, косу, гномский крюкастый молот или шипастую цепь.

Атаки дальнобойным оружием берут штрафы, соответствующие их размерам в узких или низких условиях. Арбалеты - единственное дальнобойное оружие, употребляемое в местах, которые можно преодолеть лишь ползком, но на атаки, сделанные ими, все равно влияют штрафы размера.

ТАБЛИЦА 7-3: ТУННЕЛЬНОЕ СЖАТИЕ

Сжатие	Штраф движения ¹	Штраф атаки легким оружием ²	Штраф атаки одноручным оружием ²	Штраф атаки двухручным оружием ²	Дальнобойное оружие
Узкое или низкое	1/2 скорости	-2	-4	Непригодно	Любое
Узкое и низкое	1/4 скорости	-4	-8	Непригодно	Любое
Только ползком	только 5 футов	-4	-8	Непригодно	Только арбалет
Неуклюжее место	Искусство Побега (DC 15) 5 футов	-8	Непригодно	Непригодно	Только арбалет
Напряженное сжатие	Искусство Побега (DC 30) 5 футов	Непригодно	Непригодно	Непригодно	Непригодно

1 Существо, перемещающееся через тесную часть любого сжатия, теряет свой бонус Ловкости (если он есть) к Классу Доспеха.

2 Считайте колющее оружие, которым тыкают в цель, на одну категорию размера меньше.

Восхождение

Помимо узких и тесных мест, Подземье может похвастаться необъятными пещерами и огромными, темными пространствами. Восхождение вверх - длинный, трудный физический процесс, который лучше всего исполнять с заклинаниями типа *подъема паука* или избежать его вообще *полетом*. Если магии на выбор нет, то комплект альпиниста - неоценимый инструмент.

Спуск вниз в открытой области быстрее всего можно выполнить раппеллингом. Чтобы спуститься на веревке, персонаж должен иметь веревку и иметь по крайней мере один разряд в Подъеме или в Использовании Веревки. Персонаж должен объявить расстояние, которое он намеревается покрыть, и затем сделать успешную проверку Подъема и успешную проверку Использования Веревки согласно указанным ниже параметрам.

Проверка Подъема: При раппеллинге Класс Сложности для спуска вниз по стене любой структуры, даже по совершенно гладкой, плоской и вертикальной, становится DC 10.

Проверка Использования Веревки: Раппеллер может спускаться со своей базовой сухопутной скоростью с DC 10 проверкой Использования Веревки, или он может брать полнораундовое действие для перемещения с удвоенной скоростью. Если он делает DC 20 проверку Использования Веревки, он может брать полнораундовое действие, чтобы спускаться с удвоенной базовой скоростью.

Провал проверки: Раппеллер, проваливающий свою проверку Подъема или Использования Веревки, все же спускается на объявленное расстояние, но может сорваться и уйти в безудержное падение. Для предотвращения этого раппеллер может сделать еще одну попытку Использования Веревки (DC = предыдущий DC + 5). При успехе он получает 1d6 пунктов урона, но останавливает свое движение; при провале он падает. Если он не ударяется о дно в следующем раунде, он вновь может попытаться остановиться с новой проверкой Использования Веревки (DC = предыдущий DC + 10). Успех означает, что он получает 3d6 пунктов урона; провал означает, что он продолжает падать.

Если персонаж делает такой спуск за пределы конца веревки (например, пытаясь спуститься на 60 футов на 50-футовой веревке), он падает от точки, в которой он покинул веревку.

Доступ

Иногда простое движение по диким пещерам и необработанным туннелям - проблема. Чтобы объяснить это, к области Подземья можно добавить описание, подобное следующему:

Доступ: Трещина, ведущая к этой пещере - неуклюжее сжатие (Искусство Побега DC 15).

Записи такого вида описывают особые естественные черты дикой пещеры и включают в себя механику для преодоления этого места. Хотя многие проходы позволяют исследователю пещер идти вертикально, нет ничего необычного в том, что у путешественника появится необходимость карабкаться, скорчиваться, ползать и иногда даже плавать, чтобы перебраться в дикой пещере с места на место. Герои в диких пещерах подвержены всем этим возможностям.

В большинстве случаев ограниченного доступа для того, чтобы войти в область или передвигаться по ней, требуется успешная проверка Подъема, Искусства Побега, Прыжка или Плавания. DC для такой спелеологической проверки варьируется от 10 до 20. Нормальная неудача указывает, что в области придется провести еще 1d4 минут. Неудача на 10 или больше указывает, что герой застрял в щели, упал с высоты (DM применяет соответствующий урон от падения, основанный на описании области) и т.п., соответственно неудавшейся проверке навыка.

Заблудившиеся

Невозможно заблудиться в туннеле в милю длиной, в котором нет никаких ответвлений, но если плыть по подземному морю или карабкаться через перекрученную лабиринтообразную пещеру - возможностей заблудиться представляется множество.

Для основной информации о том, как можно заблудиться, обратитесь к Заблудившимся в Главе 3 "Руководства Ведущего". Подземье сочетает в себе и плохую видимость, и сложный ландшафт, так что каждый раз, когда потенциальные исследователи уходят далеко от четко отмеченных троп (или от явного выбора - например, влево или вправо), они могут заблудиться. Когда есть такая возможность, идущий первым персонаж должен преуспеть в проверке Выживания или заблудиться.

DC ВЫЖИВАНИЯ

Ландшафт	С картой	Без карты
Пещера	10	16
Пещера-лабиринт	14	20
Ущелье или трещина	8	14
Пропась	12	18
Озеро или море	8	14
Убежище	10	16

Персонаж по крайней мере с 5 разрядами в Знании (строительство подземелий) или Знании (Подземье местное) получает +2 бонус по этой проверке. Проверка того, не заблудились ли персонажи, должна делаться один раз в течении каждого часа, проведенного в местном или сухопутном движении.

Таблицы столкновений в Подземье

Подземье - обширная область, затрагивающая больше квадратных миль, чем можно себе представить, особенно с учетом его трехмерного характера. За пределами "заселенных" пещер и убежищ лежат темные корневые пути под горами и равнинами Фаэруна - его дикая местность.

Шанс столкновения

Обратитесь к таблице ниже, чтобы найти процентный шанс для столкновения в Подземье. Первое число в каждой из групп - в течение одного часа путешествия в данном типе ландшафта Подземья; второе - шанс отдельного столкновения за 8 часов путешествия в этом ландшафте. Если партия не меняет категорию ландшафта в течение дня путешествия, легче всего делать единственную проверку в течение дня и затем случайно определить, день или ночь была в этот момент, если это обозначено.

ТАБЛИЦА 7-4: ШАНС СТОЛКНОВЕНИЯ

Ландшафт	Нормальное путешествие	Открытый лагерь/осторожное путешествие	Скрытый лагерь/укрытие
Пустынный	5% (33%)	2% (15%)	1% (8%)
Дикая местность	8% (49%)	4% (28%)	2% (15%)
Граница	10% (57%)	5% (33%)	2% (15%)
Заселенный	12% (64%)	6% (40%)	3% (20%)

Для партий, перемещающихся с необычными предосторожностями (вполовину от лучшей возможной скорости членов или медленнее), используйте категорию Осторожное путешествие. Для партий, останавливающихся или разбивающих лагерь, используйте шанс для Открытого лагеря. Для партий, разбивающих лагерь в секрете или в укрытии, используйте последнюю колонку таблицы. Партия, разбивающая лагерь с огнем, никогда не разбивает лагерь в секрете, если ее члены не могут так или иначе скрыть свет огня.

Пустынные области - дикie пещеры и туннели, которые не заселены и в общем имеют не так много живой природы или монстров. Большая часть Нижнего Подземья пустынна.

Дикие области - дикie пещеры и туннели, которые не заселены, но все же поддерживают существенную живую природу или монстров.

Граничные области - слегка заселенные туннели или пещеры, но общины малы и находятся далеко друг от друга, обычно будучи разделены милями туннелей.

Заселенные области - колоссальные пещеры, которые могут быть в мили длиной, достаточное количество маленьких деревень и убежищ не далее чем в дне путешествия друг от друга, и кое-какие патрули туннелей близ городов или крепостей (достаточно часто - друи, рабы иллитидов, дуэргары или дерро).

С целью генерации столкновений Подземье разделено на шесть областей столкновений. Диаграммы для этих областей заменяют диаграммы столкновений из "Экрана Ведущего Забытых Царств", так как обеспечивают более ограниченные возможности столкновений, чем диаграммы обычного климата и ландшафта в том издании. Области столкновений, данные здесь - Верхнее Подземье (подземелье, заселенное), Верхнее Подземье (подземелье, граница), Среднее Подземье (подземелье, заселенное), Среднее Подземье (подземелье, дикая местность), Нижнее Подземье (подземелье, дикая местность) и Нижнее Подземье (подземелье, пустынное).

Как использовать таблицы

Используйте следующие таблицы для генерации случайных столкновений в обозначенных местах Подземья. Некоторые записи сопровождаются примечаниями, указывающими на исходный материал, где можно найти определенного монстра. Эти пометки - следующие:

- (Мон) "Резюме Монстров: Монстры Фаэруна"
- (УКЗЦ) "Установка Кампании Забытых Царств"
- (Под) Глава 6 этой книги
- (ММ2) "Руководство Монстров II"
- (нет) "Руководство Монстров"

Каждая из таблиц столкновений включает следующую информацию:

d%: Максимальный результат на процентном дайсе, производящем это столкновение.

Столкновение: Тип существ, с которыми столкнулись. Некоторые столкновения могут быть с группами, типа патрулей дерро или торговых караванов дроу.

Количество при столкновении: Количество существ, с которыми столкнулись. Если здесь дана звездочка (*), обратитесь к статье после таблиц за точным составом столкновения.

**ТАБЛИЦА 7-5: ВЕРХНЕЕ ПОДЗЕМЬЕ
(ПОДЗЕМЕЛЬЕ, ЗАСЕЛЕННОЕ) (EL 2-7)**

d%	Столкновение	Количество при столкновении
01-02	Аллип	1
03	Боггл (ММ2)	1d2
04	Страж-губитель (Мон)	1d4+2
05	Бафитаур (Под)	1d2
06	Баргест	1d2
07	Василиск	1
08	Бехолдер, гаут	1
09-10	Багбир	1d3+1
11-12	Отвратительное пресмыкающееся	1
13-14	Многоножка, Большая чудовищная	1d4+1
15-17	Читайн (Мон)	1d4+1
18-21	Темная мантия	2d4
22-23	Дерро	1d3+1
24	Дракон, подросток черный	1
25-26	Дракон, молодой глубинный (Мон)	1
27-31	Дроу-разведчики	*
32-33	Гриб, фиолетовый	1d2
34-36	Горгулья	1d3+1
37-38	Джаст	1d3+1
39-40	Гхол	1d3+3
41	Гибберлинг (Мон)	1d4+4
42-43	Грик	1d3+1
44-45	Адский пес	1d3+1
46	Ревун	1d2
47	Ибрандлин (Мон)	1
48-50	Лит (Под)	1
51-52	Мизел	1d3
53-56	Минотавр	1d2+1
57-58	Фаэрлок (Под)	1d3+1
59-61	Кваггот (Мон)	1d4
62-64	Рот, глубинный (УКЗЦ)	1d4+2
65	Тень	1d4
66	Отродье Киусс (ММ2)	1d2+1
67-69	Паук, Большой чудовищный	1d4+1
70-71	Рой, летучая мышь	1d4
72-75	Троглодит	1d4+1
76-78	Троль	1
79-83	Умбровый увалень	1
84-85	Вампирское отродье	1d3+1
86-88	Варгулья	1d4+1
89-92	Группа крысооборотней (ликантроп)	*
93	Дух	1d4+1
94	Зимний волк	1d2
95-96	Дух	1
97	Вист (ММ2)	1d2
98-99	Ксорн, малый	1d4+1
100	Зомби, средний	1d4+2

* См. Описания групп, ниже.

**ТАБЛИЦА 7-6: ДИКИЕ МЕСТА ВЕРХНЕГО ПОДЗЕМЬЯ
(ПОДЗЕМЕЛЬЕ, ГРАНИЦА) (EL 5-10)**

d%	Столкновение	Количество при столкновении
01-02	Абишай, черный (дьявол) (Мон)	1d2
03-04	Анкег	1d3+1
05-06	Летучая мышь, глубинная (костяная летучая мышь) (Мон)	1d4+4
07	Летучая мышь, глубинная (ночной охотник) (Мон)	1d6+6
08	Страж-губитель (Мон)	1d6+2

09-12	Бехолдер, гаут	1d2
13	Бодак	1
14-15	Банда багбиров	*
16	Читайны-охотники (Мон)	*
17	Плащевик	1d3
18-19	Десмоду (ММ2)	1
20-21	Дракон, подросток глубинный (Мон)	1
22	Дракон, подросток медный	1
23	Дракон, молодой взрослый черный	1
24	Дракон, молодой красный	1
25	Драгонкин (Мон)	2d4
26-29	Дроу-разведчики	*
30-32	Дуэргары-мародеры	*
33-34	Эттин	1d3+1
35	Гонадан (Мон)	1
36-37	Гигант, фазрлин (Мон)	1d2+1
38-39	Гигант, каменный	1d2
40-42	Военная партия гоблинов	*
43-44	Грик	1d3+1
45-49	Гримлоки-охотники	*
50	Серый рендер	1
51	Ламия	1d3+1
52-53	Медуза	1d2+2
54-57	Пожиратель разума	1d2
58	Мохрг	1d2
59-61	Ил, черный пудинг	1
62-66	Отик	1d3+1
67-69	Псурлон, средний (ММ2)	1d2
70	Рагамоффин, шрапнил (ММ2)	1d2
71	Слаад, красный	1d2
72-75	Паук, Большой чудовищный	1d3+2
76-77	Паук, подземный (мечник) (Мон)	1d3+1
78-80	Патруль свирфнеблинов	*
81-82	Рой, летучая мышь	1d2+2
83-85	Военная партия троглодитов	*
86-89	Троль	1d4+1
90-94	Умбровый увалень	1d2
95	Вампирское отродье	1d4+1
96-97	Труппа крысооборотней	*
98	Дух	1d4+1
99-100	Ксорт, средний	1d4+1

* См. Описания групп, ниже.

ТАБЛИЦА 7-7: СРЕДНЕЕ ПОДЗЕМЬЕ
(ПОДЗЕМЕЛЬЕ, ЗАСЕЛЕННОЕ) (EL 6-13)

d%	Столкновение	Количество при столкновении
01-03	Всепоглощающий голод (Под)	1d3+1
04-05	Баргест	1d4+2
06-07	Летучая мышь, глубинная (зловещий) (Мон)	1d4+3
08	Бехир	1
09-13	Бехолдер	1
14	Бодак	1
15-18	Читайны-охотники (Мон)	*
19-20	Плащевик	1d4+2
21-22	Глубинное отродье (Мон) и CR 6 отродье	1
23-26	Бандиты-дерро	*
27	Дестрачан	1
28	Пожиратель	1
29-30	Дракон, молодой взрослый глубинный (Мон)	1
31	Дракон, взрослый черный	1
32	Дракон, молодой взрослый теневой (Мон)	1
33-35	Дроу-разведчики	*
36-38	Дроу-работоторговцы	*
39-42	Дуэргары-мародеры	*
43-44	Дуэргары-налетчики	*
45-46	Невыразимый ужас (Под)	1d4+1
47-48	Гигант, каменный	1d3

49-52	Гримлоки-охотники	*
53-55	Патруль кyo-тоа	*
56-58	Маур (Под)	1d2
59-60	Пожиратель разума	1d2+1
61-62	Работоторговцы - пожиратели разума	*
63-65	Минотавр	1d3+1
66	Мохрг	1d2
67	Ил, черный пудинг	1
68-71	Пурпурный червь	1
72-73	Паук, Огромный чудовищный	1d4+1
74	Паук, подземный (мечник) (Мон)	1d4+1
75-77	Патруль свирфнеблинов	*
78-79	Рой, многоножка	1d3+1
80-83	Военная партия троглодитов	*
84-86	Тролль	1d3+1
87-91	Умбровый увалень	1d3+1
92-93	Труппа вампиров	*
94	Вапоригу (ММ2)	1
95-97	Дух	1d4+1
98-100	Ксорн, средний	1d4+1

* См. Описания групп, ниже.

ТАБЛИЦА 7-8: ДИКИЕ МЕСТА СРЕДНЕГО ПОДЗЕМЬЯ
(ПОДЗЕМЕЛЬЕ, ДИКАЯ МЕСТНОСТЬ) (EL 6-14)

d%	Столкновение	Количество при столкновении
01-02	Всепоглощающий голод (Под)	1d3+1
03-04	Летучая мышь, глубинная (зловещий) (Мон)	1d4+3
05-06	Баргест	1d4+2
07	Бехир	1
08-12	Бехолдер	1
13	Бодак	1d2
14-15	Читайны-охотники (Мон)	*
16-18	Плащевик	1d4+2
19-20	Глубинное отродье (Мон) и CR 6 отродье	1
21-22	Копатель	1
23-25	Бандиты-дерро	*
26	Дестрачан	1
27	Пожиратель	1
28-29	Дракон, молодой взрослый глубинный (Мон)	1
30	Дракон, взрослый черный	1
31	Дракон, молодой взрослый теневой (Мон)	1
32-34	Патруль дроу	*
35-36	Дроу-работоторговцы	*
37-38	Дуэргары-мародеры	*
39	Дуэргары-налетчики	*
40-42	Каменный красильщик (Под)	1
43-44	Фомориан (ММ2)	1d2
45	Невыразимый ужас (Под)	1d4+1
46-48	Гигант, каменный	1d3+1
49-50	Гримлоки-охотники	*
51-53	Патруль кyo-тоа	*
54-55	Маур (Под)	1d2
56-57	Пожиратель разума	1d2+1
58	Работоторговцы - пожиратели разума	*
59-61	Минотавр	1d3+1
62	Мохрг	1d3+1
63	Ночная тень (ночное крыло)	1
64	Ил, черный пудинг	1
65-67	Пурпурный червь	1
68	Бушеватель (ММ2)	1
69-71	Веревочник	1
72-73	Паук, Огромный чудовищный	1d4+1
74	Паук, подземный (мечник) (Мон)	1d4+1
75-76	Патруль свирфнеблинов	*
77-78	Рой, многоножка	1d3+1
79	Могильный топтун	1
80-82	Военная партия троглодитов	*

83-84	Троль	1d3+1
85-88	Умбровый увалень	1d3+1
89-90	Труппа вампиров	*
91	Вапоригу (ММ2)	1
92-93	Дух	1d4+1
94-98	Ксорн, средний	1d4+1
99-100	Иртак	1

* См. Описания групп, ниже.

ТАБЛИЦА 7-9: НИЖНЕЕ ПОДЗЕМЬЕ
(ПОДЗЕМЕЛЬЕ, ДИКАЯ МЕСТНОСТЬ) (EL 8-16)

d%	Столкновение	Количество при столкновении
01-02	Аболет	1d3+1
03-04	Выводок аболетов-работорговцев	*
05	Аволакя (ММ2)	1d2
06	Бехир	1d2
07-12	Бехолдер	1d2
13	Бехолдероподобный (смертельный поцелуй) (Мон)	1
14	Бехолдероподобный (гоугер) (Мон)	1d3+1
15	Бодак	1d3+1
16-19	Толпа плащевиков (Мон)	*
20-22	Десмоду (ММ2)	1d2+1
23-24	Копатель	1d2
25-26	Дракон, взрослый глубинный (Мон)	1
27	Дракон, взрослый медный	1
28	Дракон, старый черный	1
29	Дракон, взрослый красный	1
30	Дракон, взрослый теневой (Мон)	1
31-34	Патруль дроу	*
35-36	Дуэргары-налетчики	*
37-38	Глубинное отродье (Мон) и CR 6 отродье	1d2
39-40	Каменный летун (Под)	1d2
41-42	Фомориан (ММ2)	1d2
43-44	Гигант, каменный	1d4+1
45-46	Гримлоки-охотники	*
47	Серый рендер	1d2
48-51	Военная партия куо-тоа	*
52-54	Маур	1d3
56-59	Пожиратель разума	1d3+1
60-61	Работорговцы - пожиратели разума	*
62	Мохрг	1d2+1
63-64	Ночная тень (ночное крыло)	1
65	Ночная тень (ночной ходок)	1
66	Ил, старший черный пудинг	1
67-68	Охота фаэриммов (Мон)	*
69-70	Псурлон, старший (ММ2)	1d4+2
71-74	Веревочник	1d2
75-76	Рукаразилл (ММ2)	1
77-82	Пурпурный червь	1
83-84	Могильный топтун	1
85-90	Умбровый увалень	1d3+1
91	Умбровый увалень, истинно жуткий	1
92-93	Дух, ужасный дух	1
94-98	Ксорн, старший	1d4+1
99-100	Иртак	1d3+1

* См. Описания групп, ниже.

ТАБЛИЦА 7-10: НИЖНЕЕ ПОДЗЕМЬЕ
(ПОДЗЕМЕЛЬЕ, ПУСТЫННОЕ) (EL 10+)

d%	Столкновение	Количество при столкновении
01	Аболет	1d3+1
02-04	Выводок аболетов-работорговцев	*
05-06	Аволакя (ММ2)	1d6+2
07	Бехир	2
08-12	Бехолдер	1d4+2

13	Бехолдероподобный (смертельный поцелуй) (Мон)	1
14	Бехолдероподобный (гоугер) (Мон)	1d3+1
15	Бодак	1d3+1
16-19	Толпа плащевиков (Мон)	*
20-22	Выводок глубинных отродий	*
23-25	Копатель	1d2
26-28	Десмоду (ММ2)	1d4+3
29-30	Дракон, зрелый взрослый глубинный (Мон)	1
31	Дракон, зрелый взрослый медный	1
32	Дракон, очень старый черный	1
33	Дракон, зрелый взрослый красный	1
34	Дракон, зрелый взрослый теневой (Мон)	1
35-36	Патруль дроу	*
37-38	Дуэргары-налетчики	*
39-40	Каменный летун (Под)	1d2
41-43	Фомориан (ММ2)	1d3+1
44-45	Гигант, каменный	1d4+1
46-47	Гримлоки-охотники	*
48	Серый рендер	1d2
49-51	Военная партия кuo-тоа	*
52-54	Маур	1d3
55-59	Пожиратель разума	1d3+1
60-61	Работоторговцы - пожиратели разума	*
62	Мохрг	1d2+1
63-64	Ночная тень (ночное крыло)	1
65	Ночная тень (ночной ходок)	1
66	Ил, старший черный пудинг	1
67-68	Охота фазриммов (Мон)	*
69-70	Псурлон, старший (ММ2)	1d4+2
71-74	Веревочник	1d2
75-76	Рукаразилл (ММ2)	1
77-82	Пурпурный червь	1
83-84	Могильный топтун	1
85-89	Умбровый увалень	1d3+1
90-91	Умбровый увалень, истинно жуткий	1
92-93	Дух, ужасный дух	1
94-98	Ксорн, старший	1d4+1
99-100	Иртак	1d3+1

* См. Описания групп, ниже.

Описания групп

В этой секции детализированы столкновения с группами, упомянутыми в таблицах выше.

Выводок аболетов-работоторговцев: 1d3+1 аболетов и 1d6+6 мразей.

Банда багбиров: 1d3+2 багбиров, 1 жулик-багбир (уровень 1d3) и 1 боец-багбир (уровень 1d3+1).

Читайны-охотники: 1d4+2 читайнов, 1d2 Больших чудовищных пауков и 1 чолдрит.

Толпа плащевиков: 1d4+2 плащевиков и 1 лорд-плащевик.

Выводок глубинных отродий: 1d2 глубинных отродий и 1d4+4 троллей (отроде глубинных отродий).

Бандиты-дерро: 1d3+2 дерро и 1d2 NPC-лидеров (уровень 1d3+2). Для определения класса лидера бросайте d%: боец 01-20, жулик 21-40, колдун 41-100.

Дроу-разведчики: 1d3+2 воинов 1-го уровня и 1 NPC-лидер (уровень 1d3+1). Для определения класса лидера бросайте d%: клерик 01-20, боец 21-40, жулик 41-90, волшебник 91-100.

Патруль дроу: 1d3+2 бойцов (уровень 1d3+2), 1 NPC-клерик (уровень 1d3+5) и 1 NPC-волшебник (уровень 1d4+4).

Дроу-работоторговцы: 1d4+3 бойцов 1-го уровня, 1 боец 5-го уровня, 1d2 жуликов 3-го уровня, 1 клерик 4-го уровня, 1 волшебник 4-го уровня и 2d8 пленников, как правило - людей-обывателей 1-го уровня.

Дуэргары-мародеры: 1d3+3 воинов 1-го уровня и 1 NPC-лидер (уровень 1d3+2). Для определения класса лидера бросайте d%: варвар 01-10, клерик 11-10, боец 31-70, жулик 71-90, волшебник 91-100.

Дуэргары-налетчики: 1d3+3 бойцов (уровень 1d3+1), 1d2 клериков (уровень 1d3+2) и 1 лидер (уровень 1d3+4). Для определения класса лидера бросайте d%: клерик 01-10, боец 11-50, рейнджер 51-60, жулик 61-80, волшебник 81-100.

Военная партия гоблинов: 1d4+4 воинов 1-го уровня, 1d2+1 воров, 1d2+1 бойцов-гоблинов (уровень 1d3) и 1 лидер (уровень 1d4+2). Для определения класса лидера бросайте d%: клерик 01-20, боец 21-80, колдун 81-100.

Гримлоки-охотники: 1d4+2 гримлоков и 1d2 лидера гримлоков (уровень 1d2+2). Для определения класса лидера бросайте d%: варвар 01-40, клерик 41-55, боец 56-80, рейнджер 81-90, жулик 91-100. Гримлоки - всегда нейтрально-злые.

Патруль кuo-тоа: 1d3+1 кuo-тоа и 1 кнут (клерик уровня 1d3+1).

Военная партия кuo-тоа: 1d4+4 кuo-тоа, 2 монитора (монах уровня 1d4+2) и 2 кнута (клерик уровня 1d3+3).

Работоторговцы - пожиратели разума: 1d4+3 гримлоков, 1 бойцов- гримлоков 5-го уровня, 2 пожирателя разума и 2d8 пленников, как правило - людей-обывателей 1-го уровня.

Охота фазриммов: 2 колдуна-фазримма (уровень 2d4+1) и 1d4+2 троллей.

Патруль свирфнеблинов: 1d3+2 воинов-свирфнеблинов 1-го уровня, 1 рейнджер-свирфнеблин (уровень 1d3+2) и 1 волшебник-свирфнеблин (уровень 1d3+2), специализирующийся на иллюзиях.

Военная партия троглодитов: 1d4+4 троглодитов, 1d2+1 ящериц-мониторов, 1d2 варваров-троглодитов (уровень 1d3) и 1 клерик-троглодит (уровень 1d2+2).

Труппа вампиров: 1d2 вампиров и 1d4+1 вампирских отродий.

Труппа крысооборотней: 1d2 крысооборотней, 1d2+2 ужасных крыс, и лидер крысооборотней (уровень 1d2+1). Для определения класса лидера бросайте d%: клерик 01-20, боец 21-40, рейнджер 41-50, жулик 51-100.

Учебник по Подземью

Хотя многие из поверхностных обитателей считают, что все Подземье одинаково (одна большая пещера, полная голодных монстров), мудрый авантюрист поговорит ко всему, изучит, что поверхностные обитатели знают о Царствах Внизу, перед тем как ползти в подземелье. Знание того, какие виды существ и опасностей на каких глубинах скрываются, может означать границу меж жизнью и смертью.

Подземье разделено на три общих уровня: Верхнее Подземье, Среднее Подземье и Нижнее Подземье.

Верхнее Подземье

Верхнее Подземье идет от поверхности до глубины приблизительно в 3 мили. Эту область населяют самые различные расы, включая читайнов, дроу, дварфов, гигантов, весь спектр гоблиноидов, орков, свирфнеблинов и крысооборотней. Разведчики более глубоких рас часто забираются в Верхнее Подземье, чтобы торговать с коренными расами этой области (или охотиться на них).

Главный импорт Верхнего Подземья с поверхности - рабы. Работоторговцы из злых городов Верхнего Подземья устраивают частые набеги в свет для захвата новых рабов, чтобы использовать их в качестве рабочей силы или продовольствия. Они также проводят обмен на текстиль, зерно, плоды и оружия. Их экспорт включает в себя рудное сырье, очищенные металлы, драгоценные камни и растения Подземья.

Путешествие в Верхнем Подземье относительно легко. Обычно к любому пункту есть множество путей - благодаря тысячелетиям естественных процессов, вулканической деятельности, роющим существам и различным расам, прорубающим тропы сквозь скалы. В большинстве мест окружение составляют скалы, но около поверхности туннели могут быть высечены в плотно утрамбованной грязи, что позволяет существам со скоростью копания, не способным сократить себе путь сквозь скалы, прорыть свои собственные тропы.

Выживание в Верхнем Подземье

Проверки Выживания, сделанные для охоты, заготовки припасов и избежания естественных опасностей в Верхнем Подземье, используют те же самые DC, что и при нормальных поверхностных условиях. Основные удобства типа света, воздуха, продовольствия и воды в Верхнем Подземье менее доступны, чем на поверхности, но тем не менее достаточно обычны.

Люминесцентная флора и *фаэртресс* обеспечивают случайное освещение, хотя и не достаточно последовательное, чтобы позволить существу без темновидения путешествовать без независимого источника света. Отдушины с поверхности держат воздух свежим и перемещающимся по проходам, так что качество воздуха здесь редко бывает проблемой. В некоторых областях на сотни миль тянутся огромные озера, во многих других - вода сочится с поверхности. Многие источники воды охраняются или загрязнены, но некоторые и чисты, и открыты для всех. Многие различные типы диких грибов съедобны, и в туннелях легко можно найти мелкую дичь Подземья (крыс, ужасных крыс, ящериц и гигантских паразитов). Одомашненных животных, типа глубоководных рогов, можно также встретить около большинства главных населенных центров.

Обитатели Верхнего Подземья

Большинство жителей Верхнего Подземья неким образом общается с поверхностным миром - либо торгуя, либо устраивая набеги наверх, за тем, чего нет в их родной среде обитания. Также они торгуют друг с другом (или устраивают набеги). Ни одно сообщество Подземья никогда не было действительно дружественным с другими, но поселения Верхнего Подземья часто соблюдают осторожные перемирия со своими соседями.

Читайны: Хотя и считающиеся слишком маленькими, слабыми или боящимися что-то сделать, читайны вполне способны убить тех, кто их недооценивает. Они гораздо умнее и злонамереннее, чем кажутся - по крайней мере, они достаточно умны, чтобы избежать поединков, в победе в которых они не уверены. Гнезда читайнов можно найти в заполненных паутиной пещерах по всему Верхнему Подземью, но самая большая концентрация этого паучьего народа - царство Йатчол в северном Подземье.

Дварфы: Тысячелетиями великие дварфские царства поверхностного мира расширялись вниз, а не наружу. Ни золотые, ни щитовые дварфы ничуть не страшились Подземья, и их города часто захоранивались в верхних пределах Царств Внизу. Королевство Илтказар - самое сильное царство щитовых дварфов, оставшееся в Подземье, а золотые дварфы сохраняют обширные владения в Подземье около Великой Трещины.

В отличие от дуэргаров, предпочитающих более глубокую часть Подземья, золотые и щитовые дварфы держат на поверхности поля и домашний скот и широко торгуют с поверхностным народом. Эти дварфы - одаренные инженеры и трудолюбивые рабочие, построившие в Подземье много дорог и мостов.

Гоблины: Багбиры, гоблины и хобгоблины часто основывают заставы и поселения в Верхнем Подземье, из которых они легко могут совершать набеги на близлежащие поверхностные земли. Гоблиноиды фактически могут считаться самой многочисленной из рас Подземья, но они не возвели никаких великих городов и не выкопали никаких великих пещер. Большинство племен гоблиноидов существует в состоянии варварской нищеты.

Именно гоблинов обычно можно встретить в качестве рабов в городах более грубых и более искушенных рас, типа дроу и дуэргаров.

Квагготы: Эти так называемые глубоководные медведи часто объединяются для набегов и поиска продовольствия по всему Подземью. Когда-то у них было королевство Урсадунтар, глубоко под Хребтом Мира, но оно пало перед дуэргарами

Граклстага в -1350 DR. Большинство банд квагготов ныне живут в блужданиях в глубинах в качестве кочевых охотников и собирателей, разбавляющих свое меню чем-нибудь (или кем-нибудь), что попадет в их кровавые когти.

Подобно гоблинам, квагготов часто можно встретить в качестве рабов в городах более цивилизованных жителей Подземья, типа дроу.

Минотавры: Неповоротливые и жестокие минотавры живут в Верхнем Подземье, обычно предпочитая для своих логовищ самые запутанные и сложные системы пещер. Минотавры в общем живут набегами и грабежами, хотя некоторые продают свои услуги тем, кто предлагает золото и продовольствие в обмен на шанс бороться. Минотавров держат в качестве рабов обитатели Верхнего Подземья типа дроу и пожирателей разума, но такие рабы немногочисленны.

Обширные раскопы, известные как Лабиринт, некогда были своего рода империей минотавров. Хотя и не осталось никаких признаков прежней цивилизации минотавров, тысячи существ все еще наводняют эту область.

Орки: Подобно гоблинам, орки часто селятся в верхних пещерах Подземья. Близкие к поверхности пещеры дают защиту от ненавистного солнца и кое-какую оборону при минимуме работы, и большинство орков просто счастливы воспользоваться преимуществом этой комбинации. Орки часто поработаются живущими глубже расами, так что в Подземье их можно встретить практически где угодно.

Свирфнеблины: Глубинные гномы живут в скрытых пещерах и секретных цитаделях по всем трем слоям Подземья, но большинство их живет в Верхнем и Среднем Подземье. Глубинные гномы избегают неприятностей, довольствуясь своей свободой, и немногие чужаки когда-либо натываются на городки свирфнеблинов.

Город свирфнеблинов Блингенстоун недавно пал перед демоническим вторжением, направляемым дроу.

Каменные гиганты: Мощные и неповоротливые в действиях и в мыслях, каменные гиганты достаточно сильны, чтобы сдерживать всех, кроме самых магических противников. Эти существа выкапывают для своих домов огромные карьеры, и они могут творить чудеса со своей окружающей средой.

Немногочисленные, каменные гиганты обходят другие народы стороной и ожидают той же любезности от любого, кто проходит по их землям. Самое мощное царство каменных гигантов - королевство Кайрнхейм под Горами Бег Гиганта.

Троглодиты: Возможно, никакую другую расу настолько повсеместно не любят, как троглодитов. Эти кровожадные дикари обрушиваются на царства других народов Подземья, словно саранча, и немедленно начинают устраивать набеги, разбойничать и убивать любого, кому не посчастливилось оказаться рядом. Они иногда служат рабами для более мощных рас, но лишь в тех местах где более послушные (и менее мерзкие) рабы не так доступны.

Ранее троглодиты в Подземье были намного более распространены, чем теперь, но во многих местах они были искоренены и истреблены. Теперь большинство троглодитов живет в южных частях Подземья, особенно под Мхайром и Черными Джунглями.

Среднее Подземье

Среднее Подземье находится в 9-10 милях под поверхностью Фаэруна. Самые большие города дроу и дуэргаров находятся в Среднем Подземье. Другие жители - одинокие аболеты, плашевики, дерро, гримлоки и куо-тоа. Также по всему этому уровню рассеяно несколько застав пожирателей разума.

Оседлые общины Среднего Подземья обычно посылают торговые караваны и партии налетчиков на поверхность или по крайней мере в торговые центры Верхнего Подземья, типа Мензоберранзана и Оолтула. Посетители с поверхности редки и обычно воспринимаются как потенциальные рабы или продовольствие. Караваны привозят главным образом предметы роскоши; основные продукты приходится выращивать в местном масштабе.

Путешествие в Среднем Подземье может быть затруднено. Во многих случаях просто невозможно пройти из одного места в другое, потому что нет пещер или туннелей, ведущих в нужном направлении. В связи с преодолением этого препятствия многие из рас, живущих на этой глубине - хорошие создатели *порталов* и строители туннелей.

ВЫЖИВАНИЕ В СРЕДНЕМ ПОДЗЕМЬЕ

Среднее Подземье в лучшем случае хуже, чем самые резкие из пустынь поверхности. ДС любой проверки Выживания, сделанный в Среднем Подземье, автоматически увеличивается на 5, даже для аборигенов. Ресурсы в дикой местности найти трудно, и большинство существующих уже кто-то охраняет.

Светящиеся грибы и лишайники на этой глубине менее обычны, чем в Верхнем Подземье. Выращивать их легко, но самые большие их концентрации встречаются в городах, а не в диких местах. Воздух обычно несвеж, но дышать им можно, хотя в некоторых областях его отравляют ядовитые пары. Воды недостаточно во многих местах, и любые большие запасы ее хорошо охраняются. Существа, живущие на этой глубине, получают большинство своей жидкости (или всю ее) от других существ, которых они съедают. Продовольствие на этой глубине - самая обильная из потребностей, но даже оно становится проблемой на более серьезных глубинах.

ОБИТАТЕЛИ СРЕДНЕГО ПОДЗЕМЬЯ

В Среднем Подземье нет постоянных союзов. Некоторые общины поддерживают с другими осторожные торговые товарищества, но понимают, что если одна сторона вдруг станет сильнее другой, товарищество может перемениться - причем весьма существенно. Даже в самых открытых городах Среднего Подземья вновь прибывшим могут бросить вызов (физический или иной), если они сразу после входа в город целенаправленно не продемонстрируют силу.

Дроу: Большинство городов дроу занимает большие убежища или пещеры в Среднем Подземье. В этих глубинах *фаэрзресс* обычно и мощно, и темные эльфы разработали много мощных заклинаний и защит, использующих для своих целей магическое излучение Подземья. Среднее Подземье также дает защиту расстоянием - застава дроу около поверхности уязвима для атак авантюристов и поверхностных эльфов, но перемещение большой армии по Среднему Подземью не так легко.

Воспринимаемые все целиком, дроу, вероятно, имеют самое существенное присутствие в Среднем Подземье. Их города и цитадели многочисленны, богаты и хорошо расположены для защиты, а сами дроу жестоки и сильны. Лишь бесконечная вражда великих Домов ограничивает их силу. Самый известный из городов дроу - Мензоберранзан.

Дуэргары: Среднее Подземье также размещает самые большие и мощные царства серых дварфов. Дуэргары не используют *фаэрзресс* каким-нибудь сложным способом и не волнуются о вековых вендеттах против поверхностного мира; они спустились в Среднее Подземье, уходя вглубь земли, поскольку здесь можно найти более редкие и чудесные полезные

ископаемые. Если бы Нижнее Подземье не было настолько неприветливым, серые дварфы шли бы по своим жилам руд и драгоценных камней аж до самых корней мира, но нижние пределы Среднего Подземья - самая большая глубина, на которой легко можно поддерживать большие города.

Города дуэргаров менее многочисленны, чем таковые дроу, но любой город серых дварфов скорее всего будет сильным, богатым и военизированным царством, достаточно мощным для сдерживания атак своих враждебных соседей. Города Дунспейррин и Граклстаг - хорошие примеры царств дуэргаров.

Фоморианы: Самые отвратительные и злые из гигантского рода, ужасные фоморианы живут по всему Подземью, но главным образом - в его средней секции. К счастью, их не так много, и никто не знает о каких-либо истинных городах фоморианов в Царствах Внизу. Однако, несколько дюжин фоморианов, собравшихся в укреплении или в клановой твердыне, представляют огромную угрозу для своих соседей.

Греллы: Чудовищные и чужеродные, греллы обычно воспринимаются как уединенные хищники, но в Подземье они, как известно, собираются в гнезда или ульи, насчитывающие множество индивидуумов. В поселениях такого размера греллы делятся на различающиеся касты, включая касту философов, члены которой могут похвастаться мощными псионическими или колдовскими способностями. Греллы - неважные соседи, так как они расценивают всех остальных существ лишь как потенциальную добычу.

Гримлоки: Хорошо подходящие для жизни в лишенных света глубинах, гримлоки собираются большими, дикими племенами, вполне способными подавлять города и цитадели более искушенных рас. Гримлоки - неустанные охотники и налетчики, и они часто располагаются за множество миль от своих логовищ в поисках продовольствия и для грабежей. Подобно гоблинам и оркам более высоких уровней, гримлоки часто поработаются другими расами (особенно пожирателями разума) и могут быть встречены практически где угодно.

Гримлоки давно заявили свои права на комплекс пещер, называемый Пальцем ("Фингерхоум"). В пределах его располагается Ришов - хороший пример сообщества свободных гримлоков, как и Пещера Расколотых Голов, дом искривленных потомков племен Утгарда - Золотого Орла и Красного Пони.

Крюкастые ужасы: Эта мерзкие отвращения зачумляют многие из одиноких и пустынных проходов Среднего Подземья, подстерегая любых проходящих там путешественников. Крюкастые ужасы кажутся едва разумными, но известно, что они собирались в большие и опасные банды, разделяя хорошие источники воды или пещеры съедобных грибов.

Куо-тоа: Куо-тоа можно найти по всем морям Среднего Подземья. Эта некогда великая через какое-то время истошилось, и многие из городов куо-тоа лежат в руинах. В обществе куо-тоа очень важно поклонение Морской Матери, и клерики и монахи-куо-тоа имеют фактически беспорочную власть над остальной частью расы. Куо-тоа достаточно хорошо уживаются с большинством других рас Подземья (кроме аболетов), и они широко путешествуют в качестве торговцев, паломников и проводников.

Сильнейший город куо-тоа из оставшихся в Подземье Фаэруна - Слупдилмонполоп, находящийся в Старом Шанатаре. Куо-тоа в общем придерживаются соленых вод морей Подземья, оставляя пресноводные озера аболетам.

Мауры: Подобно каменным гигантам или фоморианам, мауры не обычны, но там, где они проходят, меньший народ уходит с их пути. Потомки штормовых гигантов, давным-давно заточенных глубоко в земле за некое забытое преступление, мауры необычны среди рас Среднего Подземья, не будучи злонамеренными и хищными рабовладельцами. Конечно, некоторые мауры столь же злы, как и любой фомориан, но главным образом эти останки гигантов хотят всего лишь, чтобы соседи оставили их в покое.

Пожиратели разума: Если не считать дроу, пожиратели разума - вероятно, самый мощный, печально известный и зловещий из народов Подземья. Города иллитидов обычно весьма малы по стандартам других рас - немногие из них насчитывают более 500 пожирателей разума. Однако, поскольку илликиды исключительно хорошо удерживают огромные количества рабов и поработанных, в городах пожирателей разума рабов может быть в десять раз больше, чем иллитидов. В отличие от рабов дроу или дуэргаров, поработанные иллитидами вынуждены к абсолютной лояльности и рвению на службе своим жутким владыкам. Пожиратели разума могут собирать целые армии поработанных всякий раз, когда пожелают, и швырять их в битву, не волнуясь об их лояльности или боевом духе.

Пожиратели разума предпочитают нижние пределы Среднего Подземья, но у них также есть многочисленные общины в Нижнем Подземье. Самое известное из их царств - могучий город Ориндолл.

Ороги: Более сильные, более умные и более продвинутые, чем их поверхностная семья, глубинные орки хорошо подходят для жестокой конкуренции Подземья. Города орогов немногочисленны, но их можно найти по всем северным пределам Подземья, от Хребта Мира и аж до Гор Ледяной Край. Ороги предпочитают вулканические области, так что обычно они основывают свои города в жарких пещерах, слишком враждебных для тех существ, у которых нет сопротивления огню.

Умбровые увальни: Хотя умбровые увальни и разумны, они - кочевые охотники, не строящие городов и не производящие инструментов. Им более чем достаточно для своих целей когтей и челюстей. Одни из самых обычных монстров Подземья, умбровые увальни бесстрашно нападают почти на всех подряд, кого встречают, полагаясь на свой запутывающий взгляд, чтобы рассеять или парализовать большинство своих противников.

Нижнее Подземье

На Торице нет места столь же странного и опасного, как Нижнее Подземье. Этот уровень Подземья простирается ниже 10 миль от поверхности и до непостижимых глубин и демонстрирует степень необычности, способную довести некоторых обитателей поверхности до безумия. Немногие из жителей верхнего мира когда-либо спускаются в Нижнее Подземье, и немногие из обитателей Нижнего Подземья хотят что-либо сделать с поверхностным миром. Некоторые из существ Нижнего Подземья - интеллектуальные или нет - даже не знают о поверхностном мире; другие слышали о нем, но считают его мифическим местом.

В Подземье правят межвидовые и внутривидовые раздоры. Ресурсы минимальны, и слабый напрашивается на истребление. Большинство жителей Нижнего Подземья - хаотичные, злые, или и то, и другое. Даже паразиты и животные, с которыми можно столкнуться в этой области, редко бывают обычными - многие были преобразованы кровосмешением или магическим вмешательством. Здесь нет ничего нормального или простого.

Путешествие в Нижнем Подземье в лучшем случае трудно. Термин "Нижнее Подземье" фактически относится ко множеству мест, поскольку в каждой из великих областей Подземья Фаэруна есть все более маленькие и более глубокие. Лишь около трети самых нижних секций Подземья фактически соединяются друг с другом. Остальная часть Нижнего

Подземья состоит из изолированных карманов, достижимых лишь из Среднего Подземья, по воде или при помощи транспортирующей магии.

Как правило, к любому данному пункту существует лишь один маршрут, и следует использовать именно его, если только путешественник не планирует прорыть свой собственный. Хотя это требует немало времени и сил, многие авантюристы считают целесообразным делать именно так, так что у них есть необходимые магические изделия и заклинания для пробивания своих собственных туннелей в случае необходимости. К счастью, *фаэрресс* на этой глубине встречается редко, так что телепортация может использоваться для путешествий по Нижнему Подземью с разумной надеждой на успех, при условии, что путешественник хорошо ощущает место назначения.

Выживание в Нижнем Подземье

Нижнее Подземье - странное царство, исковерканное магическими силами и серьезным влиянием окружающей среды. Проблемы, которыми полнится остальная часть Подземья, здесь усиливаются. Ресурсов недостаточно, и за контроль над ними идет постоянная борьба. Воздух столь глубоко едва просачивается, и зачастую он несвеж и иногда отравлен геотермическими парами. Воды фактически нет, а та немногая, которая есть, хорошо охраняется. Продовольствия просто так не найти, если только у охотника нет отвращения к каннибализму. (Многие из существ в этих глубинах выживают именно так). DC проверки Выживания для большинства задач увеличивается на 10.

Эти проблемы еще более усиливаются многочисленными областями дикой и мертвой магии. Хотя *фаэрресс* здесь встречается редко, Плетение в Нижнем Подземье находится в полном беспорядок. Есть и другая усложняющая магию особенность - высокая степень *портальной* утечки (см. Главу 4).

Тьма на этой глубине столь сильна, что она словно активно ненавидит свет. Естественные источники света гаснут с нервующей частотой, а магические источники света притягивают врагов, словно гнилой плод. В некоторых местах тени, отбрасываемые в областях света, неестественны - слишком велики или слишком малы для источника света или отбрасываются под непонятным углом. Даже существа с темновидением видят мерцание тьмы на границе видения, словно тьма пытается потопить любое видение вообще.

Обитатели Нижнего Подземья

Почему какое-либо любое существо с интеллект или здравым смыслом живет в столь ужасной окружающей среде? Некоторые расы жили здесь из поколения в поколение, и Нижнее Подземье - просто-напросто их дом. Другие существа селятся здесь, чтобы воспользоваться преимуществом уникальных магических свойств Нижнего Подземья, редкими рудами или защитой от ненавистного солнца. Другие рассматривают пребывание в Нижнем Подземье как временное решение, поскольку области мертвой магии и враждебная территория могут быть для большинства преступников хорошими средствами для избежания захвата.

Конечно, не каждый находится в Нижнем Подземье по своей воле. Некоторые неудачники оказываются здесь, потому что они забывают исследовать место назначения *порталов*, прежде чем заходить в них. Другие были сосланы сюда из общин Среднего Подземья, Верхнего Подземья или даже поверхностного мира. Некоторые матроны дроу избавляются от потенциально проблематичных подчиненных, посылая их на исследовательские или экспансионистские рейды в Нижнее Подземье. Торжествующий разведчик, возвращающийся из миссии в глубины, может вдруг понять, что он смертельно неудобен для пославшей его матроны.

Некоторые из рас Среднего Подземья проводят частые набеги в Нижнее Подземье. Некоторые делают это из желания расширить свои владения, другие - потому что нуждаются в ресурсах, и немногие - поскольку собираются что-то доказать. Гримлоки и ороги часто заставляют достигшую совершеннолетия молодежь пройти испытание молодых воинов, отмечаящее переход из юности во взрослую жизнь. В типичной версии такого испытания юнец посылается в Нижнее Подземье, иногда вооруженный лишь кинжалом, и ему велят вернуться с трофеем, демонстрирующим его компетентность и способность внести свой вклад в сообщество.

Аболеты: Эти ужасные аберрации скрываются в самых глубоких, самых черных водах Подземья, окруженные легионами рабов. Одаренные экстраординарным интеллектом и мощными магическими способностями, аболеты - несомненные владыки большинства озер и морей Нижнего Подземья. Хотя некоторые города аболетов весьма велики, маленькие заставы (или "родовые твердыни") в дюжину или около того особой намного более обычны.

Аволаки: К счастью немногочисленные, аволаки - мастера-некроманты, меняющие форму. В своей истинной форме аволакия - 10-футовое чудовище, объединяющее в себе черты насекомого, осьминога и червя. Посвященные возвышению божеств распада и немерти (включая, помимо других, Гонадора и Велшаруна), гнезда аволакий окружены армиями нежити, которую контролируют монстры. Аволаки иногда вступают в союзы с аболетами или пожирателями разума, но гуманоидов любого вида они считают не более чем заготовками для создания еще большего количества нежити.

Теневые порталы

На различных глубинах Нижнего Подземья (обычно 15 миль или более) путешественников ждет новая опасность - *порталы* на план Тени. Некоторые мудрецы теоретизируют, что Подземье никогда не заканчивается - просто оно на некоторой неизмеримой глубине становится Планом Тени. Эта теория кажется маловероятной, хотя истинно то, что *порталы* на План Тени появляются все чаще по мере того, как исследователи зарываются вглубь.

Теневые *порталы* Нижнего Подземья всегда открыты и всегда активны, потому что фактически это дыры на План Тени. Они обычно перекрывают любой туннель или пещеру, в которых находятся, и неосторожные путешественники легко могут пройти прямо сквозь них. Примерно 80% этих *порталов* - двухсторонние; таким образом, персонаж, прошедший сквозь *портал* и понявший свою ошибку, может отступить прежде, чем получит какой-либо вред. Остальные 20% - односторонние *порталы*, завлекающие путешественников в черноту Тени, пока они не смогут найти другой путь наружу.

К счастью, эти *порталы* довольно легко обнаружить. Существо с темновидением может увидеть отсутствие скалы с другой стороны *портала*, а тот, кто зависит от света, может сделать DC 13 проверку Обнаружения, чтобы заметить, как свет от источников света утекает во тьму через *портал*. Гораздо более беспокоит то, что, если у исследователя нет соответствующих методов для обхода Теневого *портала*, *портал* по сути заканчивает собой любой туннель, который занимает.

Бехолдеры: В Нижнем Подземье располагаются многочисленные ульи бехолдеров. В каждом из этих причудливых городов могут жить сотни тиранов глаза и тысячи рабов. Подобно пожирателям разума, бехолдеры могут магически получить лояльность своих рабов, и они полагают, что их естественная роль в схеме вещей - тирания над меньшими существами. Некоторые из ульев бехолдеров экспериментируют с выводением необычных бехолдеров-слуги для исполнения ими определенных ролей, но все тираны глаза полагают, что форма бехолдера совершенна, и что любое отклонение от нее чудовищно. Это отношение означает, что ульи бехолдеров становятся непримиримыми врагами, когда они решают идти воевать.

Город Ксонокс под Озером Пара - превосходный пример царства бехолдеров.

Плащевики: Часто попадающиеся в маленьких бандах в более высоких частях Подземья, плащевики собираются в огромных количествах в нескольких местах Среднего и Нижнего Подземья. Эти странные и зловещие существа кажутся абсолютно враждебными ко всем остальным, и изобилюющие ими города - не то место, которое стоит посетить.

Глубинные отродья: Эти ужасные существа рожают монстров всех сортов, окружая себя армиями порожденных миньонов. Глубинных отродий можно встретить во всех частях Подземья, но самые большие, самые злые и самые плодотворные разновидности, судя по всему, приходят из Нижнего Подземья.

Дерро: Убийственных и жестоких дерро можно встретить на всех глубинах Подземья. На верхних уровнях они обычно живут маленькими бандами в пределах городов других рас, типа дуэргаров, фоморианов или куо-тоа. Истинные города и цитадели дерро захоронены глубоко в Нижнем Подземье. Время от времени дерро собирают свои силы на великие войны против всех остальных существ Подземья, выбираясь из своих скрытых владений, чтобы разграбить любое царство, которому не посчастливилось попасться им на пути.

Десмоду: Десмоду - возможно, единственные жители Нижнего Подземья фактически доброго мировоззрения. Десмоду не собираются в великих городах или цитаделях; вместо этого они живут маленькими семьями и кланами, рассеянными по всему Нижнему Подземью. Однако, даже при их доброжелательном взгляде на жизнь, десмоду не любезничают с незнакомцами, устраивающими набеги на их продовольственные склады или запасы воды.

Дестрачаны: Эти безглазые ужасы бродят голодными стаями по Нижнему Подземью. Дестрачаны - совершенные хищники Подземья. Со своим феноменальным слухом и звуковыми атаками они более чем способны преследовать и убивать даже хорошо вооруженные партии дроу или поверхностных авантюристов.

Элементалы: Элементные существа и существа с элементарным наследием (типа дженази) в общем преуспевают в Нижнем Подземье. В частности, земные элементалы и пылевые, земные и солевые мефиты считают глубокое подземелье идеальной окружающей средой. Огненные элементалы, токкуа, азеры, саламандры и огненные, магмовые и паровые мефиты любят области Нижнего Подземья, в которых есть активные вулканы. Водные элементалы и водные мефиты занимают некоторые из лишенных солнечного света озер и морей, в то время как иловые мефиты скрываются по их краям. Воздушных элементалов и воздушных мефитов меньше, чем представителей других разновидностей, но иногда их можно встретить около *порталов* на Элементарный План Воздуха.

Экстрапланарные существа: *Порталы* в Нижнем Подземье открываются почти на любой план существования. Зачастую эти *порталы* не отмечены и не поддерживаются, но одно лишь то, что фаэрунская сторона *портала* более не используется, не подразумевает, что эти проемы остаются незамеченными там, куда они ведут. Одиноким извергам типа бебилитов или адских кошек часто предпочитают охотиться на Материальном Пlane, а не на своих родных планах, и некоторые иногда появляются именно ради этого.

Другие аутсайдеры иногда используют эти *порталы* для набегов на Торил. Демоны, дьяволы и другие типы аутсайдеров используют различные по возрасту *порталы* Нижнего Подземья для облегчения своих путешествий.

Псурлоны: Червеподобные монстры с мощными псионическими способностями, псурлоны в глубинном Подземье собираются в общины, называемые кластерами. Подобно бехолдерам и пожирателям разума, они часто доминируют над сотнями полезных рабов и дают этим неудачникам любые задачи, которые считают нужными в данный момент.

Могильные топтуны: Также известные как таалуд, могильные топтуны - огромные конструкции, давным-давно созданные как оружие для войны. Интеллектуальные и свободовольные, эти существа жаждут магии и неустанно преследуют магические изделия (и тех, кто несет их).

Нежить: Поскольку существа нежити не нуждаются ни в воде, ни в продовольствии, ни в самовывживании, многие из них находят Нижнее Подземье почти гостеприимным. Личи здесь особенно обычны, так как у них нет необходимости охотиться на живых, и они находят, что Подземье предлагает благословенное одиночество для их зловещих изучений. Некоторые из самых могущественных личей в конечном счете основали здесь маленькие царства или королевства. Такое королевство может состоять из сотен или даже тысяч неразумной нежити - чернорабочих и солдат, возглавляемых существами типа мумий, вампиров и духов.

География

Подземье Фазруна включает в себя города-пещеры дреу, затонувшие цитадели аболетов, целые царства пожирателей разума и чудесные перспективы, окутанные вечной тьмой. Эта глава описывает некоторых из самых печально известных, важных и невероятных мест Царств Внизу.

Места, описанные здесь, не представляют собой исчерпывающего списка царств Подземья. Под Фазруном существуют бесчисленные сотни - возможно, даже тысячи - глубоко захороненных пещер и лишенных света городов, и фактически каждое из подземелий поверхностного мира, похоже, соединяется с темными глубинами, способными изрыгнуть весь спектр ужасов. Считайте места, рассмотренные в этой главе, теми, о которых знают хорошо осведомленные жители поверхности, и считайте их примерами тех мест, которые могут исследовать глубоко закопавшиеся герои.

Области Подземья

Подземье Фазруна - не одна непрерывная система пещер, и даже пещеры, размещенные на одном и том же уровне, могут не соединяться друг с другом. Например, существование поселений в Подземье под Уотердипом и Вороньим Утесом не подразумевает, что возможно путешествовать из одного города в другое подземелье. Фактически, Подземье состоит из множества дискретных областей. Область - просто собрание мест в Подземье, среди которых подземное путешествие является разумно легким. В определенных местах это может быть возможно благодаря новаторским маршрутам из одной области в другую, но в других - вряд ли.

Область Подземья - что-то вроде большого острова в поверхностном мире. Он может демонстрировать несколько различных ландшафтов и культур, но по всему острову можно путешествовать без необходимости поднимать паруса и выходить в океан. Точно так же два места в отдельной области могут быть связаны системами пещер, туннелями и другими проходами, позволяющими путешествовать от одного к другому, не покидая Подземье. Города и поселения в одной и той же области более вероятно занимаются дипломатией, торговлей или войной, чем города из разных областей. Подобно континентам или регионам поверхностного мира, области связаны с группами несоизмеримых культур и вынуждают их взаимодействовать друг с другом - с хорошим или плохим результатом.

Подземье Фазруна состоит из семи главных областей, дюжины или около того незначительных и сотни изолированных мест, которые, похоже, не соединяются (по крайней мере не соединяются легко) с любыми другими сетями Подземья. Главные области - следующие.

Захороненные Царства

Под могучей пустыней Анорач лежат Захороненные Царства, демесны отвратительных фаэриммов. Поскольку Захороненные Царства расположены под руинами древнего Нетерила и его дочерних государств, в них есть много руин нетерезов. Однако, присутствие фаэриммов не позволяет большинству искателей благосостояния забираться в эту часть Подземья, и известно очень немного каких-либо здешних специфических мест или городов.

Захороненные Царства полностью ограничены древним магическим изобретением, известным как Стена Шарнов. Этот огромный барьер был создан тысячи лет назад таинственными шарнами для заточения фаэриммов под Анорачем. Никаким другим существам стена никоим образом не препятствует, но фаэриммы не могут преодолеть ее никакими из своих знаний или навыков. К сожалению, Стена Шарнов была нарушена по крайней мере в одном месте (около Эверески) всего лишь в прошлом году, так что теперь фаэриммы легко могут нанести ущерб более широкому миру.

Возвращение Города Шейд и последующие его битвы с фаэриммами сдержали инородную угрозу, по крайней мере на какое-то время. Однако, Захороненные Царства все еще остаются тем местом, которое не стоит посещать случайным путешественникам.

Темные Земли

В центре Фазруна, под Побережьем Дракона и частью Гор Орсрон и Тёрмишем, лежат Темные Земли. Эта огромная область простирается от Кайрнхейма (царство Додконга) на западе до грязных лабиринтов Трааскл Торога под Чессентой на востоке. Самым мощным городом Темных Земель долго был великий город дуэргаров Дунспейррин, но серые дварфы контролируют лишь малую часть этой протяженной области Подземья.

Глубинные Пустоши

К востоку от Захороненных Царств находится маленькая область, известная как Глубинные Пустоши, бегущая под Долинами и Лунным Морем. Скучно населенные и в значительной степени дикие, Глубинные Пустоши приютили ныне разрушенный город дреу Маэримидра, когда-то удерживавший Шэдоудейл в качестве своих поверхностных завоеваний.

Глубинные Пустоши простираются от Гор Земная Шпора до Васта. Однако, есть не так уж много точек для свободного прохода, так что большая часть области исследована плохо.



КОРЕНЬ ЗЕМЛИ

Далеко на востоке, под плато Тэя и высоким валом Рассветных Гор, лежит обширная область, известная как Корень Земли. О ней известно очень немного, и, поскольку она находится под Недоступным Востоком, немногие из западных народов вообще знают о ее существовании.

Корень Земли размещает в себе большую часть города дроу Ундрек'Тоз, а также царство дуэргаров Фраасзуммдин. В его северных пределах - холодная область с многочисленными ледяными формированиями и пещерами. Южная его часть простирается под Рорином, Пустыней Пыли. Некоторые из самых древних человеческих цивилизаций Фаэруна восходили над этой частью Подземья, и многие секреты утерянных империй Нар, Роматар и Имаскара таятся в ее неизвестных пределах. Величайший и лучше всего хранимый из этих секретов - само царство Глубинный Имаскар, находящееся под Бескрайней Пустошью в самой восточной части Корня Земли.

МЕРЦАЮЩЕЕ МОРЕ

Под Морем Упавших Звезд лежит обширный океан Подземья, называемый Мерцающим Морем или иногда - Морем Звездной Ночи. Мерцающее Море находится в 20 милях подо дном Моря Упавших Звезд. Его горизонтальная область в большинстве своем совпадает с таковой поверхностного океана, хотя Мерцающее Море простирается и под некоторыми из земель, примыкающих к Моря Упавших Звезд, типа Алтумбела и Агларонда. Точно так же под определенными частями Моря Упавших Звезд, типа Восточного Предела, нет рукавов Мерцающего Моря.

Воды Мерцающего Моря заполняют множество огромных убежищ. Этот водный путь отмечен множеством захватывающих каскадов, низвергающихся с потолков пещер в тысячах футов наверху. В некоторых из палат Мерцающего Моря люминесцентные камни на потолке светятся подобно звездам в ночи поверхностного мира, идеально отражаясь в неподвижных водах моря. Этот эффект дает путешественникам иллюзию плавания по морю звезд.

Несмотря на его великую красоту, немногие из путешественников пересекают Мерцающее Море. В его звездных глубинах кроется несколько городов аболетов, а на отмелях стоят многочисленные заставы куо-тоа и сахуагинов.

ВЕЛИКИЙ БАЭРИНДЕН

В южно-центральной части Фаэруна, под бескрайними равнинами Шаара, находится родина не одной, а двух рас Подземья - Баэринден, великие пещеры юга. Первая великая родина дварфов, Баэринден давно уже был завоеван и занят дроу, когда они изначально спустились в Подземье. Дроу назвали свое новое царство Телантивар, но их королевство не стало долговечным. По неким причинам оно было забыто за прошедшие столетия, великие убежища, составлявшие сердце Телантивара, разрушились, сокрушив при этом дюжину городов дроу и создав Великую Трещину.

Хотя пещера, размещавшая Баэринден, больше не существует, она была лишь частью протяженной сети пещер и глубинных раскопов. Ныне золотые дварфы удерживают Трещину и многие из пещер, окружающих ее, но в этой области остается и несколько мощных городов дроу, включая Гуаллидарт, Ллурт Дрейр и Т'линдет.

НОРТДАРК ("СЕВЕРНОЕ ПОДЗЕМЬЕ")

К северу и к востоку от Уотердипа лежит большая и печально известная область, называемая Нортдарк. В этой области лежат многие из самых известных царств Подземья, включая разрушенный город свирфнеблинов Блингденстоун, дуэргарское Глубинное Королевство Граклстаг и Мензоберранзан, Город Пауков.

В Нортдарке также есть руины многочисленных древних царств, типа Аммариндара, Делзуна и Нетерила (этот последний - в форме Скуллпорта). Захороненные Царства лежат почти рядом с ним к востоку - фактически, Нортдарк встречается с Захороненными Царствами под руинами Аскоура. Бесчисленные оркские твердыни, пещеры троллей и раскопы гигантов также лежат захороненными под Хребтом Мира на Севере.

СТАРЫЙ ШАНАТАР

Простирающийся на сотни миль под Амном, Тетиром и Калимшаном, Старый Шанатар некогда размещал мощное дварфское царство Глубинный Шанатар. Лишь одно из восьми королевств Глубинного Шанатара стоит и по сей день; другие пали перед дроу, пожирателями разума и дуэргарами. Среди главных областей Старый Шанатар содержит больше всего искусственных раскопов, залов и проходов, включая работы огромного масштаба.

Старый Шанатар, подобно Нортдарку, весьма неплохо исследован.

Интересные места

Следующие статьи описывают города, руины, подземелья и другие интересные пункты, которые авантюристы могут пожелать посетить в Подземье. Для каждого из них дана история, а для некоторых более сложных областей также включены описания важных мест и NPC.

Чтение статей

В каждой из следующих статей есть вводное примечание о глубине (Верхнее Подземье, Среднее Подземье или Нижнее Подземье) и области (или о географическом регионе, если это место не принадлежит к крупной области). В отличие от поверхностных городов, города Подземья обычно монокультурны. Во многих местах любой, кто не относится к доминирующей расе, является либо посетителем, либо рабом. Для отражения этого условия для любого города с большим контингентом рабов есть отдельное примечание о рабском населении в его блоке статистики сообщества. Сначала дано население и раскладка по расам для свободных жителей, затем - для населения рабов. Активы сообщества рассчитаны исходя из полного населения, потому что рабы помогают производить богатство, даже если они и не владеют им.

Аммариндар

(Верхний Нортдарк)

Под долиной Реки Делимбайр, между Высоким Лесом и Горами Серый Пик, лежат руины старого королевства щитовых дварфов - Аммариндара. Это некогда могучее царство кануло во тьму в 882 DR, в то же самое время, когда эльфийское царство Изрлэнн было уничтожено извергами, исторгнувшимися из города Аскалхорн. Именно этот инцидент дал царству прозвище Хеллгейт Кип - "Твердыня Адских Врат".

В течение столетий повелители демонов Хеллгейт Кипа исследовали захороненное дварфское царство под своей крепостью. Они использовали его просторные залы и холодные горны, чтобы собирать армии орков и разводить демонорожденных воинов, типа танарукков. Сам Хеллгейт Кип был наконец-то разрушен всего три года назад, но зло, находящееся под его подземельями, все еще процветает. Полудемон Каанир Вхок (СЕ мужчина человек полуизверг боец 7/жулик 2/волшебник 6), также известный как Владелец Скипетра, управляет более чем тысячами танарукков, орков и другой подобной толпой, мечтая о дне, когда его Защищающий Легион захватит ему истинное королевство, в котором можно править.

Аромикос

(Верхний Нортдарк)

Грибная сущность, разросшаяся до размеров королевства, Аромикос - единое живущее существо огромного размера. Оно занимает область под Высоким Лесом, начинаясь на глубине 1 мили под поверхностью и заканчиваясь на глубине 3 миль. Предполагают, что Аромикос - самое старое из живущих на Торице существ. Боги Фаэруна не говорят о нем, и божественные предсказания о нем всегда терпят неудачу. Аромикос иммунен к магии и имеет все черты существа растительного типа, хотя его чувствительность спорна.

В пределах Аромикоса живут грибные существа всех мастей, включая множество опасных видов. Колонии грибного народа живут внутри его тела, стойко защищая свои домены. В этих поселках и деревнях редко есть что-то ценное, хотя грибной народ обычно хранит испорченные трупы различных существ, которых они поглощают, на тот случай, если у их продовольствия перед смертью могло быть с собой что-то ценное.

Путешествие внутри Аромикоса трудно. Многие проходы и пещеры полностью блокированы вздувшейся серо-белой массой, похожей на гигантские скопления грибов-дождевиков (твердость 3, 180 очков жизни на 5-футовый куб). Поврежденные секции гриба вырастают обратно из расчета 1 очко жизни в раунд. Нет ничего необычного в том, чтобы путешественники прорубили себе путь в сотни ярдов внутрь Аромикоса и затем обнаружили, что серая сущность выросла за ними, запечатывая их внутри. Другие проходы заполнены лишь частично, и путешественники могут пробираться сквозь них или идти по верхушкам грибов (Баланс DC 15). Бег или разгон в пределах Аромикоса невозможны.

Обычно кроткий, Аромикос иногда набрасывается на вторгшихся. Он может душить захватчиков смертельными ядами, доминировать над ними коварными спорами или атаковать их движущимися проявлениями, похожими на различные илы и слизи. Существо продемонстрировало все псионические способы атаки, хотя оно, похоже, предпочитает *взрыв разума* и *толчок разума*. Борьба с Аромикосом в псионическом бою явно безумна; похоже, что у него неистощимый запас пунктов силы, а его иммунитет к магии простирается и на псионическое царство.

В редких случаях огромные заплаты Аромикоса умирают, обнажая под собой древние цивилизации, готовые к разграблению. Когда это случается, каждый из городов сколь-либо приметного размера на Севере - с поверхности или из Подземья - посылает одну или несколько поисковых партий, независимо от того, что они могут там найти. Партии шедоваров из Империи Шейд, похоже, особенно заинтересованы тем, что лежит под Аромикосом, и они после своего возвращения уничтожали различные его части кислотами - очевидно, в поисках чего-то определенного.

Благословленное Морское Убежище

(Нижние Глубинные Пустоши)

Анклав куо-тоа в Нижнем Подземье, Благословленное Морское Убежище - торп примерно с 40 жителями. Он граничит с рукавом Мерцающего Моря, глубоко под побережьем Сембии.

Благословленное Морское Убежище (маленький городок): Чудовищный; AL NE; 40 gr предел; Активы 80 gr; Население 39; Изолированный (куо-тоа 100%).

Фигуры у власти: Плиил Дитя Моря (NE женщина куо-тоа клерик Блибдулпулп 5/кнут Морской Матери 2) - лидер поселения. "Второй в команде" - Слумик Золотая Чешуя (LE мужчина куо-тоа монах 6), особенно фанатичный и честолюбивый монитор. Напряженность между клериком и монитором высока - никто из них не любит и не уважает другого, и оба ищут хорошей возможности для свержения напарника.

Охранники: Охранниками служат шестнадцать взрослых куо-тоа, включая нескольких с уровнями бойца или жулика.

1. Храм Морской Матери

Этот храм - сердце Благословленного Морского Убежища.

1А. Зал для церемоний

Прихожане Блибдулпулп проводят здесь ежедневные службы. Службы посещаются с восторгом, так как к любому, кто пропустил церемонию, не будучи на службе, заглянет в гости Слумик.

1В. Святой пруд

Здесь священники топят жертвы Морской Матери на высоких церковных праздниках. Священникам куо-тоа, инквизиторам и тем, кто показал себя особенно набожным или преданным, позволяют использовать этот пруд в качестве особого пруда порождения. Здесь всегда дежурит один из аколитов.

1С. Спальни аколитов

В настоящее время в храме служит всего лишь три аколита (клерик 1). Все они остаются вместе в самой большой из спален, места в которой достаточно для размещения до четырнадцати священников куо-тоа.

Каждая из меньших комнат снабжена двумя двухъярусными кроватями и четырьмя сундуками. В большой комнате - три двухъярусных кровати и шесть сундуков.

1D. Комната монитора

Эта комната остается за монитором, Слумиком Золотая Чешуя, но он проводит здесь немного времени. В палате есть простой стол, стул и кровать. Двухсторонняя секретная дверь позволяет Слумику приходить и уходить, минуя главный храм. В течение дня его обычно можно найти наблюдающим за публичным прудом порождения с выступа над ним. Вечерами он зачастую находится на посту стражи.

1Е. Отхожее место

Это маленькое отхожее место разделяют монитор и местные аколиты.

1F. Административные помещения церкви

Здесь хранятся все записи сообщества, включая рождения, смерти, нарушения правил и наказания, десятины, платежные ведомости и жертвы.

1G. Туалеты

В этих туалетах-хранилищах держат одеяния, кадила и общие припасы.

1H. Отхожее место

Это отхожее место используют главный священник и те, кто работают в офисе.

II. Библиотека

Большинство здешних свитков и томов сосредоточены на Блибдулпул и поклонении ей. Большую часть места занимают истории различных церквей и биографии стойких кнутов и мониторов. Маленькая генеалогическая секция пытается проследить происхождение нескольких бродячих куо-тоа, которые были возведены до статуса левиафанов куо-тоа.



1J. Квартиры Главного Священника

Комната роскошно оснащена шелковыми занавесями на стенах, деревянной мебелью и толстыми коврами, все из которых изображают Морскую Мать или ее прихожан-куо-тоа. Плиил Дитя Моря держит здесь не так много имущества. Односторонняя секретная дверь позволяет главному священнику беспрепятственно покидать здание.

2. Пруд порождения

Этот защищенный пруд почти всегда занят частью горожан, желающих увлажниться или размножиться. Охрана бдительно смотрит за ним с высокого утеса.

Плиил Дитя Моря

Плиил Дитя Моря установила себе честолюбивую цель сразу, как только смогла рассуждать. Ее самые первые воспоминания - свирфнеблины, атаковавшие ее дом прежде, чем она и другие малышки смогли хотя бы вдохнуть воздух. Погрузившись на краю пруда порождения и защищенная кое-какими камнями, она видела, как свирфнеблины вырезали множество молодых куо-тоа. Затем Плиил видела ужасную ярость клериков, обрушившуюся на тех, кто убил мальков, и поняла, что хочет быть столь же мощной и устрашающей, как эти заклинатели. С тех пор она посвятила всю свою энергию на то, чтобы стать лучшим служителем великой Морской Матери.

Плиил Дитя Моря: Куо-тоа клерик Блибдулпулп 5/кнут Морской Матери 2; CR 9; Средний чудовищный гуманоид (вода); HD 2d8+6 плюс 5d8+15 плюс 2d8+6; hp 64; Инициатива +0, Скорость 15 футов; AC 24 (касание 10, застигнутый врасплох 24); Базовая атака +7; Захватывание +9; Атака +10 рукопашная (1d10+5, +2 *посох-клешня*); Полная атака +10/+5 рукопашная (1d10+5, +2 *посох-клешня*); SA заряд молнии, посох-клешня, *наказать неверующих*, заклинания; SQ липучка, земноводный, сопротивление электричеству 15, иммунитеты, острое зрение, слепота при свете, упрек нежити 3/день, скользкий; AL NE; Спасброски: Стойкость +11, Рефлексы +2, Воля +10; Сила 15, Ловкость 10, Телосложение 16, Интеллект 10, Мудрость 21, Харизма 10.

Навыки и умения: Концентрация +8, Искусство Побега +8, Знание (религия) +10, Поиск +6, Колдовство +5, Обнаружение +11; Боевое Колдовство, Дополнительное Изгнание, Ускоренная Подобная Заклинанию Способность (*наказать неверующих*).

Заряд молнии (Su): Плиил может объединиться с одним или несколькими кнута-куо-тоа, чтобы производить удар молнии каждые 1d4 раундов. Они должны соединить руки, чтобы запустить заряд, но при его формировании ей достаточно оставаться в пределах 30 футов от любого из кнутов в группе. Получившийся заряд молнии наносит 1d6 пунктов урона плюс 1d6 на каждый дополнительный кнут, но успешный спасбросок Рефлексов половинит это значение (DC 16 + количество кнутов).

Наказать неверующих (Sp): На 2-м уровне Плиил может проклинать своих врагов. Каждый противник в пределах 30 футов, способный видеть и слышать ее, переносит эффект заклинания *погибель* (уровень заклинателя 2-й; DC спасброска 16).

Липучка (Ex): Плиил может использовать масло своего тела и другие материалы, чтобы дать щиту свойство, подобное липучке - способность быстро удерживать любых существ или изделия, касающиеся его. Любое существо, делающее неудачную рукопашную атаку против Плиил, должно сделать DC 14 спасбросок Рефлексов, или его оружие прилипнет к щиту и будет выдернуто из хвата. Если застревает существо, использующее естественное оружие - оно автоматически схватывается. Плиил требуется один час и особые материалы, стоящие 20 gp, для покрытия щит липучкой, но щит остается липким до трех дней или пока фактически не поймает кого-либо или что-либо - смотря что произойдет раньше. Успешное прилипание существа или предмета истощает липучку, так что щит не может и далее ловить каких-либо существ или изделия, пока его покрытие не будет пополнено. Выдергиваете увязшего оружия или члена из щита требует DC 20 проверки Силы.

Иммунитеты (Ex): Плиил иммунна к отравлению и параличу. Различные заклинания *удержания* также не оказывают на нее никакого эффекта, а ее острое зрение автоматически распознает вымыслы.

Слепота при свете (Ex): Резкое подвержение яркому свету (типа солнечного света или заклинания *дневной свет*) ослепляет Плиил на 1 раунд. Помимо этого, она берет -1 штраф обстоятельств на все броски атаки, спасброски и проверки при действии на ярком свете.

Скользкий (Ex): Маслянистые выделения Плиил затрудняют возможность схватить ее или поймать в силок. Паутины (магические или иные) не затрагивают ее, и она обычно может извернуться, выбравшись из большинства других форм заключения.

Подготовленные заклинания (6/7/5/5/4): 0-й - *создать воду* (2), *лечение незначительных ран*, *обнаружение магии*, *руководство*, *достоинство*; 1-й - *погубление*, *благословение*, *команда*, *божественное покровительство*, *причинить легкие раны* 1, *защита от хаоса*, *щит веры*; 2-й - *выносливость медведя*, *сила быка*, *метка изгоя* 1, 2; *тишина*, *вызов монстра II*; 3-й - *контроль воды* 1, *лечение серьезных ран*, *чистка невидимости*, *защита от энергии*, *иссушающий свет*; 4-й - *распускание*, *наполнить способностью заклинания*, *мчащиеся воды* 1,2, *стена рассеивания магии* 2.

1 Заклинание домена. **Домены:** Разрушение (поражение 1/день), Зло (заклинания зла накладываются с +1 к уровню заклинателя), Водянистая Смерть (поражение неводного существа 1/день).

2 Новое заклинание, описанное в этой книге.

Имущество: +2 *посох-клешня*, +2 *усиковый пластинчатый доспех* *, *микстура лечения умеренных ран*, *микстура полета*.

* Новое оснащение, описанное в Главе 5.

3. Пост стражи и казармы

Эта область - единственный вход в торп, и она всегда хорошо охраняется. Капитан, Библ Одаренная Богиней - монитор куо-тоа (монах 3). За этим сторожевым постом присматривает либо она, либо ее лейтенант (Жопаарг, куо-тоа жулик 5). Здесь меняются на дежурстве шесть охранников (куо-тоа боец 4) - в любой момент двое из них активны, двое отдыхают в казармах и двое - не на дежурстве.

Блингденстоун (Верхний Нортдарк)

Некогда трудолюбивый город свирфнеблинов под Серебряными Кордонами, Блингденстоун был разрушен нападением дроу два года назад. Большинство жителей города было вырезано вызванными бебилитами или взято в плен ожидающими воинами-дроу, но кое-кто сбежал через различные туннели и шахты по всему городу. Самая большая группа (почти 500 беженцев) достигла безопасности Сильверимуна на поверхности.

Блингденстоун недолго оставался пустынным. Вскоре после его падения три отдельных группы переместились в это место и начали перераспределять его ресурсы. Так как их интересы практически не пересекались, им некоторое время удавалось жить в относительной гармонии. Тем временем, у правителей Сильверимун есть пока что неопределенные планы возвращения города в качестве первой линии защиты от подземных атак. Некоторые инициативные авантюристы могут получить неплохую прибыль, если смогут доставить конкретные разведанные по городу и окружающей его области с точки зрения их возвращения.

Крысооборотни

Маленькое сообщество крысооборотней заняло лабиринт перед входом в Блингденстоун и обосновалось в нескольких первых палатах города. Среди этих крысооборотней есть те, кто, выжив в Блингденстоуне, сбежал в Подземье и столкнулся с бандой крысооборотней, скрывающихся в выработанной шахте. Беженцы-свирфнеблины в яростной стычке разбили крысооборотней, но проклятие ликантропии уже действовало среди их раненых, и вскоре те, кто был инфицирован крысооборотнями, убили или отогнали неинфицированных. Глубинный гном, известный как Селдиг (LE мужчина крысооборотень свирфнеблин жулик 6/волшебник 6), возглавил банду. Он повел своих последователей обратно в город, на поиски того, чем можно поживиться. Не найдя жителей, крысооборотни начали жить легче - пить чистую воду, есть грибы, вновь выросшие после атаки. Сейчас крысооборотней двадцать пять, и они постоянно устраивают засады любым маленьким партиям искателей сокровищ (иногда дроу, иногда поверхностным жителям), забредающим в Блингденстоун. Поскольку свирфнеблины во время нападения затопили и разрушили определенные внутренние туннели города, крысооборотни не могут пробраться в дальнюю часть города. Однако, им удастся неплохо жить во входном лабиринте города и вокруг него.

Губитель Огремоча

Губитель Огремоча - облако разумной магической пыли, годами дрейфующее по нишам Блингденстоуна, словно вонь, которая не рассеивается. Оно ловит недобрых существ с Элементного Плана Земли и сгибает их своей злой волей. Предполагалось, что облако, названное по имени Огремоча, владыки злых земных существ, ввергало земных элементалов в разрушительное безумие, но теперь, когда город более не занят добрыми гномами, облако, похоже, меняет свои цели.

Губитель Огремоча начал собирать во тьме задних пещер войско из земных элементалов и аутсайдеров. За городом безучастно стоит множество планарных земных существ, а облако кружится вокруг них, нашептывая на Терране обещания победы и славы. Земные элементалы, мифиты, ксорны, токкуа и вообще незнакомые существа стоят неподвижно, словно статуи. Многие из этих существ были отогнаны глубинными гномами во время нападения дроу, но некоторые были вызваны или пойманы уже после этого.

Собиратели-дроу

Перед падением города свирфнеблины захоронили в скалах вокруг Блингденстоуна сотни камней заклинаний - в качестве магической защиты против атак сквозь землю. После падения города несколько волшебников-дроу по приказу своих жриц из Мензоберранзана использовали доминируемых ксоров, чтобы выкапывать их для перепродажи. Драгоценные камни, содержащие заклинания *глиф берега*, *символ* и *сверхъестественность* - самые распространенные, хотя и другие камни заклинаний, некоторые из которых уникальны для гномов Блингденстоуна, остаются вмурованными в скалы, защищая пустое место.

Ксорны скользят сквозь землю к драгоценным камням, плотая их без срабатывания (по крайней мере, в большинстве случаев). Завершив назначенный маршрут, они возвращаются и изрыгают драгоценные камни в экстрапространственные хранилища, подготовленные волшебниками, чтобы не дать им сработать от чьей-либо близости. Затем дроу пытаются идентифицировать драгоценные камни эфирно и продать их в Мантол-Дерите или в Мензоберранзане. Ксорны, не поедающие все драгоценные камни подряд, более-менее приветствовались в Блингденстоуне, когда он был обитаем, так что на их внешность или мировоззрение камни заклинаний не срабатывают.

Темные эльфы Дома Даскрин из Мензоберранзана поддерживают здесь маленький постоянный гарнизон с тех пор, как Даскрин получил от Дома Бэнр чартер на работы по извлечению камней заклинаний из защит Блингденстоуна. Дроу других Домов могут и игнорировать этот чартер, и выкапывать из руин любые сокровища, которые удастся, но воины Даскрин отогнали уже не одну партию нарушителей. Однако, к настоящему времени подобные стычки были лишь с дроу Домов настолько маленьких, что Даскрин даже не считает это оскорблением. Лидер гарнизона Даскрин - Зелпасса Даскрин (NE женщина дроу жулик 3/клерик Лолс 7).

Костяной Двор

(Средний Корень Земли)

Большой некрополис процветает в западной части Корня Земли, глубоко под Теском. Управляемый вампиром по имени Хамезаар, город насчитывает более 5,000 жителей. Лишь пять из постоянных его жителей - живые; три из них - некроманты, два - стремятся к личству. Большинство населения города составляет неразумная нежить, главным образом зомби и скелеты всех форм и размеров. Также обильны гхолы, джасты, тени и духи.

Костяной Двор более известен как Фолзуббалт, Город-Мавзолеей. Секретный культ мулхорандских некромантов основал город в качестве секретной цитадели более тысячи лет назад, до того, как Тэй восстал против правления фараона. В течение столетий сила культа поднималась и уменьшалась - в зависимости от того, насколько энергично правящие короли-боги хотели подавить его - но к 1000 DR Фолзуббалт был покинут и забыт, и некроманты канули в Лету. В году 1238 DR лич по имени Улфарз вновь обнаружил Фолзуббалт, ища скрытые секреты древнего культа. Восхищенный находкой целого города мавзолеев и палат, посвященных некромантским обрядам, лич приступил к оживлению подходящего для себя контингента служителей и последователей.

Авантюристы, исследующие эту часть Корня Земли, наткнулись на Фолзуббалт несколько лет назад и поспешно отступили. Ничего не зная об истории города или о его целях, они просто окрестили его "Костяным Двором" и отметили, что этого места стоит избегать.

Обитатели Костяного Двора

В течение столетий буквально тысячи скелетов и зомби копились в склепах и залах Фолзуббалта, ожидая очередного некроманта или клерика, который будет отдавать им приказы. Будучи опасными для неопытных авантюристов, такие существа особенно не угрожают квалифицированным раскопщикам Подземья. А вот городские владыки нежити - однозначно угрожают.

Хамезаар (NE мужчина золотой дварф вампир боец 7/рейнджер 3/черный страж 9) собирает под свои знамена мощную нежить в смелом желании завоевать Корень Земли. Хамезаар сверг лича Улфарза более столетия назад и провозгласил Фолзуббалт своим собственным. Он управляет своей силой личности и политической проницательностью, сглаживая всех своих лейтенантов друг с другом.

Эспера (СЕ женщина земной дженези некромант 17) презирает жизнь и любит мертвых. Она ненавидит причуду судьбы, сделавшей ее аутсайдером, потому что она ничего не желает столь страстно, как стать вампиром.

Рассвет Бессветного Солнца (NE женщина человек клерик Велшаруна 17) прожила большую часть своей жизни в Пределе Волшебников. Несколько лет назад у нее было видение, как земля сотряслась и истрогла из себя нежить всех мастей. В этой сне она гордо представила их аватару Велшаруна. Пробудившись, она отчетливо помнила имя "Хамезаар" и пошла на поиски своей судьбы. Она служит ему, потому что его цели, похоже, совпадают с ее собственными, но она также считает, что неплохо было бы убить его и взять в свои руки правление Костяным Двором.

Гохзет (LE мужчина мумия жулик 7/убийца 6) - самый мощный инструмент Хамезаара. Гохзет заверил свою лояльность Хамезаару и служит ему беспрекословно. Иногда вампир посылает Гохзета в Темные Земли или в Великий Баэринден с миссиями по устранению кого-либо.

С'леш (LE женщина медуза вампир) - прямое отродье Хамезаара, искренне служащее ему. Смесь ее способностей медузы и вампира делает ее исключительно жестким противником. Она никогда не покидает сторону своего отца-вампира.

Вр'тарк (LE мужчина зрелый взрослый синий драколич) при жизни имел несчастье стать целью культа, пожелавшего сделать из него драколича. Сначала они презентовали ему проклятый предмет, *ленту идиотии* (см. врезку), представленную как *ленту интеллекта*. Затем они закончили свою миссию и преобразовали его в драколича. Вр'тарк в конечном счете сбежал от своих захватчиков и убежал в Подземье, в конечном счете попав в Костяной Двор.

Смущенный и не очень нормальный, Вр'тарк считает Хамезаара своим лейтенантом и доволен, чувствуя, что управляет через вампира. Драколич проводит большинство своего времени, играя с сокровищами из своих запасов и бормоча о неких приключениях, которые у него были в жизни. В настоящее время между драколичем и вампиром нет конфликта, но напряженность в их отношениях растет. Вр'тарк становится все более требовательным, и Хамезаар терпит терпение с умиротворением мощного, но тупого драколича.

Клеотрау (NE женщина дроу колдун 4/клерик Лолс 11) прибыла в Костяной Двор, чтобы завершить свою филактерию - последний свой шаг развития в лича. Член мощного Дома дроу из города Ундрек'Тоз, она хочет в конечном счете повести силы Костяного Двора против своего родного города. Но она знает, что следует подождать, пока не вырастут силы нежити и пока она сама не закончит свое преобразование.

Брикклекст

(Верхние Глубинные Пустоши)

Около сотни гоблинских лабиринтов рассеяно по всему Верхнему Подземью, но этот выделяется из остальных, поскольку имеет странную своеобразную цивилизацию. Племя, живущее здесь, возглавляет смешанный совет синих (гоблины-псионики; см. "Руководство Псиоников") и бабиров, обеспечивающий всего-навсего правильную компоновку умственных способностей и мускулов для выведения гоблинов из нищеты к более-менее связанному обществу.

Лента идиотии

Лента идиотии выглядит как любая лента другого вида, и заклинания обнаружения показывают всего лишь тот факт, что у нее есть магическая аура. Надев этот предмет, носящий получает немедленный -10 штраф (до минимума 3) к своим показателям Интеллекта и Мудрости, забывая все заклинания и магические знания, полученные от любого из показателей способностей. Лента может быть снята лишь при помощи заклинания *удаление проклятия*.

Сильное превращение; CL 13-й; Создание Чудесного Предмета, *дарение проклятия*, *постоянство*; Цена 5,500 gp.

Брикклекст (поселок): Магический; AL NE; 100 gr предел; Активы 1,050 gr; Население 242; Изолированный (гоблины 80%, багбиры 11%, синие 5%, ворги 4%).

Фигуры у власти: Сверхтень Вронса (NE мужчина багбир боец 6/жулик 3), военный вождь Брикклекста.

Важные персонажи: Грикст (LE женщина синий псион 6), самый мощный псион племени; Дриклет (SE мужчина синий псион 7), мастер-шпион Сверхтени, псион, проводящий большинство времени, дергая нити Сверхтени; Прюэт (SE женщина багбир клерик Храгтека 6), супруга Сверхтени и ведущая религиозная фигура племени.

Воины: Воины Брикклекста включают около 70 гоблинов, 12 багбиров и 7 синих.

Водоторговцы: Приблизительно 30 гоблинов племени принадлежит к Водоторговцам - банде убийственных жуликов, занимающихся вымогательством и запугивающих более слабые племена на мили вокруг.

Лежащий прямо под южными предгорьями гор Земная Шпора, этот неглубокий лабиринт имеет лишь самые незначительные связи с Подземьем. Большая часть Брикклекста находится не глубже, чем в 500 футах под поверхностью, хотя хорошо защищенный ловушками туннель в задней части лабиринта ведет вниз, в секцию Верхнего Подземья, находящуюся под Земными Шпорами. Сверхтень Вронса управляет этим маленьким племенем гоблином в типичной манере багбиров - тыльной стороной ладони. Его супруга Прюэт подобным образом управляет религиозными делами гоблинов. Различие между Брикклекстом и любым другим гоблинским лабиринтом - присутствие и влияние синих-псиоников.

Дриклет служит для Вронсы советником и теневым штурмовиком, в то время как Грикст помогает Прюэт с практическим управлением и религиозными обязанностями. Союз синих и багбиров тверд - синие знают, что без покровительства багбиров их убьют, а багбиры знают, что навыки и интеллект синих не позволят Брикклексту стать еще одним лабиринтом, полным забывчивых гоблиноидов. Хотя они и совершенно разные, синих и багбиров объединяют их общие амбиции.

Определяющий актив Брикклекста - его подземный бассейн. Под руководством синих гоблины отклонили источник, когда-то снабжавший водой поверхностные общины. Проведя значительные раскопки и построив дамбу, они перенаправили его воды, чтобы те затопили несколько подземных пещер в южном конце лабиринта, создав обширный резервуар с чистой питьевой водой.

Когда их источник загадочно иссяк, поверхностные жители были вынуждены либо уйти, либо покупать воду у гоблинов, которые ежедневно стали услужливо появляться с фургонами, полными воды на продажу. Некоторые ворчали, но пока что все общины и отдельные монстры области неохотно выполняют договоренность. Несколько племен хобгоблинов даже заключили с Вронсой контракт на регулярные поставки воды. Любого, кто нападет на водный фургон, посетят багбиры и синие для выяснения всех "недоразумений".

Доходы от продажи воды пошли на укрепление лабиринта и на то, чтобы сделать из него представительное место для жизни. "Граждане" Брикклекста принимают цивилизацию медленно. Идею частной собственности, прописанных законов и торговой системы воспринять им достаточно трудно, но некоторые из более сообразительных гоблинов уже уловили выгоду. Одним из результатов всех этих изменений был демографический взрыв в сообществе. По мере того, как Брикклекст растет, багбиры и синие считают более целесообразным расширяться вниз, чем наружу. Мало того, что внизу доступно больше места, но синие также думают, что может быть неблагоразумным провоцировать близлежащие городки людей, поднимаясь слишком быстро.

Большинство гоблинов все еще спят в одной большой палате, и туннели лабиринта имеют диаметр не более 4 футов. Прюэт вынудила гоблинов поклоняться скорее Храгтеку, чем Маглубайту, но эта смена преданности пока что не стала проблемой.

Каждый взрослый гоблин - член милиции, и все они хорошо вооружены отточенными длинными копьями и сияющими шестоперами. Похоже, у гоблинов Брикклекста даже развивается своя боевая тактика. Многие носят цепные рубахи, а у каждого из лейтенантов есть оружие мастерской работы и полупластиначные доспехи, напоминающие изготовленные халфлингами.

Вряд ли у Брикклекста есть внушительная родословная. Название у сообщества есть лишь в течение последних восьми лет, и когда Грикст и Дриклет прибыли сюда семь лет назад, это был всего лишь запущенный гоблинский лабиринт. Когда пришли синие, они часто использовали свои способности *зачарования персоны* для получения принятия и влияния в сообществе. Через какое-то время Вронса и Прюэт начали ценить вклад обеих сторон, и в конечном счете лидерам-багбирам даже стали нравиться слабые синекожие гоблины. В наши дни синим нет надобности использовать свою псионику, чтобы получить желаемое от лидеров Брикклекста.

В Брикклексте есть всего одна область, которая может считаться важным местом: резервуар. Ряд дамб удерживает в четырех больших пещерах тысячи галлонов свежей, чистой воды. Около года назад Грикст попыталась впустить в резервуар форель, чтобы снабдить поселок устойчивыми поставками продовольствия. К сожалению, присутствие этого продовольствия привлекло мерроу, который начал есть рыбу и иногда - гоблинов. Никому пока что не удалось захватить или убить водного огра, так как он оказался на удивление стойким к псионике синих.

Кайрнхейм, Демесн Додконга (Верхние Темные Земли)

Эта деревня каменных гигантов воняет зловонием нежити. Управляемое каменным гигантом-личем по имени Додконг, это "королевство" насчитывает не так много жителей, но даже горстка каменных гигантов может сравнять с землей городок или рассеять команду солдат-людей. Додконг не видит никаких причин завоевывать новые территории, при том, что его правление страхом по сути простирается далеко за пределы высоких пещер, где живут его каменные гиганты. Жители Кайрнхейма проводят свои дни, добывая драгоценные камни и вырезая из скал грубые произведения искусства.

Кайрнхейм (деревня): Обычный (чудовищный); AL NE; 200 gr предел; Активы 5,460 gr; Население 546; Изолированный (каменные гиганты 96%, каменные гиганты-нежить 4%).

Фигуры у власти: Додконг (мужчина лич каменный гигант колдун 10), владыка Кайрнхейма.

Важные персонажи: Рувок Аэртметт (женщина каменный гигант эксперт 6), королевский ремесленник; Кёниг Змеиная Тоска (мужчина нежить каменный гигант рейнджер 9), Вождь Додфореров.

Воины: Любой взрослый каменный гигант - компетентный боец, и многие из гигантов Кайрнхейма также имеют уровни варвара, бойца или воина. В Кайрнхейме живет около 260 взрослых каменных гигантов, плюс 20 додфореров (или "Смертельных Вождей"), особый вид каменных гигантов-нежити.

Кайрнхейм простирается прямо от поверхности у Гор Бег Гиганта до глубины примерно в полмили. Деревня идет по выходящему ряду лавовых каналов и пещер, которые на удивление легко приспособить для удобства каменных гигантов.

Хотя система пещер представляет собой границу собственно Кайрнхейма, Додконг заявляет свои права на гораздо большую территорию. Он полагает, что повсюду бояться и его, и его царства. Он не проявляет этих заявлений внешне, водружая флаги или рыча о своем правлении - он просто ожидает повиновения от намного большей области, чем та, которой он непосредственно управляет. Помимо своих каменных гигантов, Додконг также командует неизвестным количеством холмовых гигантов регионе и получает дань с близлежащих человеческих общин.

Додконг существовал по крайней мере 1,500 лет. Консервативный, но лукавый, он в качестве своего основного инструмента использует запутывание. Вместо применения грубой силы он предпочитает стравливать своих врагов друг с другом и таким образом ослаблять нескольких противников сразу.

Когда один из вождей кланов в Кайрнхейме умирает, Додконг возвращает его к нежизни в качестве додфорера, используя древние ритуалы гигантов и силу *короны Обадай*, артефакта каменных гигантов, предоставляющего Додконгу власть над нежитью. Додфореры стары и мудры, но все же они моложе, чем сам Додконг.

Нарушение границ Кайрнхейма или любого места, которое Додконг провозглашает своим, карается смертью. Однако, Додконг чтит древнюю малоизвестную традицию гигантов, которая требует, чтобы он оказывал помощь в течение трех дней к любому, кто попросит ее. Он не рекламирует свою приверженность этой традиции, поскольку на самом деле не хочет предлагать гостеприимство, но персонаж может вспомнить эту частичку информации с DC 20 проверкой бардского знания или DC 25 проверкой Знания (история). Те, кто зывают к древней традиции, вместо мгновенной смерти получают бесплатно кровати, продовольствие, воду, вино и небольшое лечение. В конце третьего дня мудрые посетители уходят по меньшей мере на расстояние броска камня от границ царства Додконга.

Иногда, пока посетители остаются в Кайрнхейме, Додконг просит о некоей службе в обмен на свое гостеприимство. Технически это не является частью древней традиции, так что он представляет это как некую обязанность добрых гостей. Те, кто отвергают то, что он просит, не получают гостеприимства во второй раз, даже если попросят об этом, и могут "случайно" недооценить проход трех дней в лишенном света Подземье.

Краткая история

Давным-давно царство гигантов Недехейм контролировало Горы Бег Гиганта. Его ремесленники и инженеры вырезали сквозь пики великие дороги и лестницы и высекали под холмами огромные залы. Недехейм был разрушен в -5350 DR армиями Высокого Шанатара, и царство гигантов уменьшилось до горстки разрозненных клановых твердынь, вскоре ставших затворническими и отсталыми.

В -160 DR из темноты внизу появился Додконг. Он никогда не обсуждал свое происхождение или то, как он получил *корону Обадай*. Но после своего появления он собрал кланы каменных гигантов Недехейма, сбежавшие в Подземье 5,000 лет назад, и сковал из них королевство.

Начиная с того времени, Кайрнхейм потихоньку рос. Ныне более 500 каменных гигантов населяет деревню Кайрнхейм, расположенную в высокогорной пещере в сердце Бега Гиганта. Более дюжины малых клановых твердынь каменных и холмовых гигантов вдоль всей горной цепи признают в Додконге своего правителя. Несколько больших племен орков и хобгоблинов также ответили бы на призыв Додконга, если гигант-нежить вдруг захочет собрать гуманоидов под свои знамена.

Чолссин, Город Вирмотеней (Средний Нортдарк)

Под северной оконечностью Гор Ровин находится Чолссин, пустынные руины, нависающие над огромной пропастью, сквозь которую постоянно воет холодный ветер. Город покоится на великой каменной консоли, выступающей над пропастью, и его укрепления и галереи нависают над ужасающей пустотой.

Чолссин когда-то был городом дроу, но клан теневых драконов завоевал город и поработил его жителей около 1,500 лет назад. Драконы-Вирмотени управляли Чолссином в течение столетий, но наконец были свергнуты своим собственным полудроу-полудраконьим потомством, овладевшим мощной планарной магией. Немногие из потомков Чолссина выжили по сей день, но секретный Дом мастеров-убийц дроу (Джаэзред Чолссин) использует это место в качестве своей скрытой цитадели.

Чолссин отчасти существует на Плани Тени, так что усики теневой сущности постоянно проскальзывают по разрушенному городу. Смертельные существа из Тени заполняют его улицы, и время от времени целые кварталы города полностью исчезают во мраке, годами не появляясь вновь.

Чед Насад, Город Мерцающих Сетей (Средний Нортдарк)

Ранее космополитический город дроу, зависший на более чем сотне слоев отвердевшей паутины, Чед Насад теперь лежит в дымящихся руинах на дне своей великой пропасти. Во время общего переворота, начавшегося из-за безмолвия Лолс, Дом Зовирр, богатый, но низкоранговый клан дроу, втихаря протасил в Чед Насад сотни наемников-дуэргаров. Оказавшись внутри, они начали молниеносное нападение на Дома Насадра и Меларн и попытались захватить город. Дуэргары обширно использовали алхимический воспламенитель, известный как камнеогонь, для уничтожения цитаделей великих Домов города. Но бомбы камнеогня подожгли и затвердевшую паутину, поддерживавшую большинство построек города, и один за другим

великие замки и шумные улицы Чед Насада горящими падали на дно пропасти. Было ли это разрушение случайным или спланированным дуэргарами - все еще неизвестно.

Несмотря на почти полное уничтожение города, некоторые из Чед Насадран выжили. Горстка младших Домов, расположенных по стенам пропасти и в боковых пещерах, не была сокрушена падающими развалинами. Выжившие поначалу исчислялись более чем шестью тысячами, но за месяцы после катастрофы почти половина их умерла от лишений, стала жертвами монстров Подземья или банд работорговцев или просто ушла подальше. Дюжина Домов дроу, варьирующихся в силе от десятка до сотни индивидуумов, все еще находится в этой области, плюс множество грубых банд, состоящих из бывших рабов и меньших рас.

Владения выживших вдоль стен пещеры давно были разорены и разграблены или разрушены, поскольку не было армий Домов для их защиты. Оставшиеся выжившие живут в маленьких лагерях по краю дыры и проводят время, роясь в руинах, извлекая захороненные сокровища и отгоняя тех, кто приходит за тем же самым.

Дом Тех'Кинреллз

Один из младших домов Чед Насада остался почти неповрежденным, поскольку большинство его знати во время разрушения города было на охоте за читайнами. Охота была неутешительной, так как читайны Йатчола ушли, когда их искала знать Дома Тех'Кинреллз. К счастью, это означало, что лучшие охотники Тех'Кинреллза остались живы, чтобы охотиться вновь.

Теперь Дом Тех'кинреллз имеет простое численное преимущество над многими другими Домами дроу в области, и за месяцы после катастрофы он поднялся к выдающемуся положению. Благодаря своей многочисленной боеготовой знати, типа Преллин Тех'Кинреллз (СЕ женщина дроу рейнджер 8), Дом отвоевал для своего восстановления оптимальное местоположение на краю пропасти. Его члены отстроили временное жилье и установили над отверстием лебедку для опускания вниз искателей и подъема спасенного на вершину. Они обычно захватывают любых рабов, которых могут найти, и измываются над ними, заставляя раскапывать разрушенное.

Процесс спасения прогрессировал настолько быстро, что у волшебников дома даже не было шансов осмотреть все, что они нашли. Они держат свои самые интересные находки в нише, вырытой в стене близлежащего туннеля, охраняемого внимательными бойцами.

Дом Тех'кинреллз планирует восстановить Чед Насад, и его члены не намерены оставаться незначительными игроками в новом порядке.

Крашос Моруэм

Во время бедствия Крашос (LE мужчина взрослый синий дракон колдун 12) жил среди дроу Чед Насада в облике волшебника-дроу по имени Куэввен Джусзтиирн. Первоначально он посетил Чед Насад более пятидесяти лет назад в поисках знаний нетерезов, но ему тут понравилось, и он решил остаться на неопределенное время в качестве агента своего клана драконов из Нетерских Гор.

Когда город разрушился, Крашос был на его дне. Так как у него не было заклинаний, способных вытащить его из руин, Крашос был вынужден принять свою истинную форму и выкопал нору подальше от обломков. Крашос убил большинство рабов, сбежавших после него в созданный им туннель, но спас одного из них, огненного дженази, чтобы тот был его агентом.

Хурной Рикректс (NE мужчина огненный дженази жулик 2) действует подобно другим рабочим, производящим раскопки груд щебня, но он служит Крашосу. Дракон не был настолько глуп, чтобы оставить свой главный запас где-нибудь около Чед Насада, но у него были кое-какие изделия, которые он хочет вернуть со своего старого места жительства. Естественно, он также будет счастлив заграбастать столько других сокровищ, сколько удастся.

Помимо списка его собственных принадлежностей, у Крашоса есть и еще один список - таковой чужой собственности, которую он хочет заполучить, как только представится возможность. Хурной был проинструктирован использовать любые средства, которые есть в его распоряжении, чтобы получить изделия из списков своего владыки. Если у дженази появятся какие-либо неприятности, он должен сообщить Крашосу в его временном логовище под городом и ждать дальнейших инструкций.

Дочери Теневого Плетения

Зесстра Алеанраэл (СЕ женщина дроу клерик Шар 7) тайно почитает Темную Богиню с тех пор, как она нашла *пояс Горотир*, черный кожаный корсет с написанным на нем священным шарранским текстом. Перед крахом она спокойно собрала несколько прихожан, многие из которых были волшебниками, стремившимися изучить секреты Теневого Плетения. Члены ее Дома знали о ее ереси, но собирались в какой-то момент использовать этот секрет против нее.

Теперь время использовать это знание прошло, и Зесстра возглавляет своих последователей - более семидесяти прихожан-шарран. Эти прихожане Темной Богини более связны и мощны, чем любая другая религиозная секта, оставшаяся в городе. Однако вместо того, чтобы работать над какими-то великими проектами, Зесстра использует замешательство спасательных работ для отместки своим оставшимся врагам. Она не может обратить их в руины - крах города сделал это за

Пояс Горотир

Внутренняя часть этого черного кожаного корсета содержит священный рассказ о том, как мифический прихожанин Шар Горотир создал империю одной лишь лжи и секретов. В тексте также содержится запись книги заклинаний с заклинанием *ложная посылка*.

Корсет предоставляет носящему его +5 бонус отклонения и предоставляет следующие подобные заклинаниям способности: 1/день - *помрачение, проклинаящая тьма, извергская ясность, медленное потребление* (см. "Книгу Мерзкой Тьмы"). Существо доброго мировоззрения получает 3d6 пунктов урона в каждом раунде, в котором оно касается пояса.

Умеренное превращение; CL 14-й; Создание Чудесного Предмета, *доспех тьмы*; Цена 120,500 gp; Вес 3 фнт.

нее - так что единственное, что ей остается - убить их. Раз за разом она достигает своей цели, спокойно посылая своих адептов тени и вызванных теневых существа для уничтожения своих старых противников.

Смертоносные схемы Зесстры уже обрекли на смерть около четверти ее последователей, и оставшиеся шарраны менее охотно играют по ее правилам. Все больше их старается взяться за назначения, требующие убийства отдаленных целей, чтобы иметь возможность предпринять длинные путешествия за пределы поля зрения своей любовницы и взрастить свои собственные секреты.

Ч'Читл, Королевство Внизу (Нижний Нортдарк)

Приблизительно в 18 милях под южными предгорьями Гор Меча, фактически прямо под самим Утердипом, находятся Ч'Читл - первичная цитадель пожирателей разума на Севере. Приметное местоположение города делает его правителей

Иллителич

Иллителич, как и предполагает это название - иллитид, предпринявший ритуалы, чтобы стать личем. Его филиakterия - как правило, крошечная коробочка в форме черепа, которую он носит на лбу или позволяет свисать с его щупалец. Типовой иллителич представлен ниже.

Цурланеж: Иллителич колдун 16; CR 26; Средняя нежить; HD 8d12 плюс 16d12; hp 96; Инициатива +6; Скорость 30 футов; AC 22, касание 17, застигнутый врасплох 20; Базовая атака +14; Захватывание 15; Атака +18 рукопашная (1d4+1, щупальце) или +17 рукопашное касание (1d8+5, касание) или +18 дальнобойная; Полная атака +18 рукопашная (1d4+1, 4 щупальца) или +17/+12 рукопашное касание (1d8+5, касание) или +18/+13 дальнобойная (заклинанием); SA извлечение, аура страха, улучшенный захват, *взрыв разума*, парализующее касание, псионика; SQ иммунитеты, телепатия, сопротивление изгнанию +4, SR 25; AL LE; Спасброски: Стойкость +9, Рефлексы +11, Воля +20; Сила 12, Ловкость 14, Телосложение -, Интеллект 21, Мудрость 19, Харизма 29.

Навыки и умения: Алхимия +24, Блеф +24, Концентрация +22, Скрытность +25, Запугивание +26, Знание (тайны) +29, Знание (история) +29, Слушание +25, Бесшумное Движение +25, Поиск +20, Чувство Мотива +20, Колдовство +24, Обнаружение +25; Настороженность, Боевое Колдовство, Увертливость, Сковать Кольцо, Великая Стойкость, Улучшенная Инициатива, Молниеносные Рефлексы, Тихое Заклинание, Неподвижное Заклинание, Проникновение Заклинания, Ловкость с Оружием (щупальце).

Извлечение (Ex): Если Цурланеж начинает свой ход с момента, когда присоединены все четыре его щупальца, и выигрывает проверку захватывания, он автоматически извлекает мозг противника, немедленно убивая это существо. Эта сила бесполезна против конструкций, элементаров, илов, растений и нежити. Извлечение не является немедленно фатальным для противников с несколькими головами, типа эттинов и гидр.

Аура страха (Su): Любое существо менее 5 HD в пределах 60-футового радиуса, смотрящее на Цурланежа, должно сделать DC 31 спасбросок Воли или получить воздействие как от заклинания *устрашение* (уровень заклинателя 24-й). Существо, успешно сделавшее спасбросок, не подвержено новым воздействиям ауры Цурланежа в течение 24 часов.

Улучшенный захват (Ex): Чтобы использовать эту способность, Цурланеж должен поразить Маленькое, Среднее или Большое существо своей атакой щупальцем. Затем он может пытаться начинать захватывание как свободное действие, не вызывая атаку возможности. Если он выигрывает проверку захватывания, то устанавливает удержание и присасывает свое щупальце к голове противника. Цурланеж может захватывать Огромное или большее существо, но только если может так или иначе добраться до головы противника. Если Цурланеж начинает свой ход по крайней мере с одним присоединенным щупальцем, он может попытаться присоединить свои остальные щупальца с единственной проверкой захватывания. Противник может сбежать при отдельной успешной проверке захватывания или Искусства Побега, но Цурланеж получает +2 бонус обстоятельств на каждое щупальце, присоединенное на начало хода противника.

Взрыв разума (Sp): Однажды в день Цурланеж может производить *взрыв разума* в конусе длиной 40 футов. Любой застигнутый в этой области должен преуспеть в DC 19 спасброске Воли или быть ошеломленным на 1d4 раундов. DC спасброска основан на Харизме. Эта способность эквивалентна заклинанию 4-го уровня.

Парализующее касание (Su): Любое живущее существо, которое Цурланеж поражает своей атакой касанием, должно сделать DC 31 спасбросок Стойкости или навсегда стать парализованным. *Удаление паралича* или любое заклинание, способное удалить проклятие, может освободить жертву (см. описание заклинания *дарение проклятия* в "Руководстве Игрока"). Этот эффект не может быть рассеян. Любой, кто парализован Цурланежем, кажется мертвым, хотя DC 20 проверка Обнаружения или DC 15 проверка Излечения показывает, что жертва все еще жива.

Псионика (Sp): 3/день - *зачарование монстра, обнаружение мысли, левитация, предложение*. Уровень заклинателя 8-й; DC спасброска 14 + уровень заклинания. DC спасброска основан на Харизме.

Иммунитеты (Ex): Цурланеж имеет иммунитет к холоду, электричеству, полиморфу (хотя может использовать полиморф на себя) и к воздействующим на разум атакам.

Телепатия (Su): Нурр'корзаг может связываться телепатически с любым существом в пределах 100 футов, которое имеет язык.

Сопротивление изгнанию (Ex): Цурланеж считается как нежить 28 HD с точки зрения попыток изгнания, упрека, командования и поддержания нежити.

Известные заклинания (6/9/8/8/8/7/6/4; DC спасброска 19 + уровень заклинания): 0-й - *ошеломление, обнаружение магии, обнаружение яда, разрушение нежити, свет, ловкость рук, рука мага, открыть/закрыть, читать магию*; 1-й - *падение пера, доспех мага, магическая ракета, луч ослабления, щит*; 2-й - *пятно, темнота, видеть невидимость, спектральная рука, паутина*; 3-й - *рассеивание магии, полет, спешка, вампирическое касание*; 4-й - *инфекция, дверь измерений, расслабленность, великая невидимость*; 5-й - *оживление мертвого, конус холода, стенопроход, посылка*; 6-й - *круг смерти, дезинтеграция, массовая спешка*; 7-й - *перст смерти, телепорт без ошибки*; 8-й - *полиморф любого объекта*.

Имущество: кольцо защиты +5, кольцо уклонения, плащ Харизмы +6, кандалы измерений, палочка поглощения.

осторожными в обработке тех, кто живет над ними, хотя их проекты столь же злы, как и таковые других пожирателей разума.

Некогда процветающий метрополис иллитидов Нортдарка, нынешний Ч'Читл - тень себя прежнего. Несмотря на свой упавший статус, он остается активной заставой пожирателей разума в очень выгодном месте, и это балансирует собой восстановление его прежней славы.

Ч'Читл (маленький городок): Обычный (чудовищный); AL LE; 800 gp предел; Активы 104,320 gp; Население 314 свободное; Изолированный (пожиратели разума 98%, иллитиличи 2%); 990 рабов (квагготы 95%, дроу 1%, дуэргары 1%, люди 1%, щитовые дварфы 1%, свирфнеблины 1%).

Фигуры у власти: Цурланеж (LE иллитилич колдун 16), первый старший Соглашения; Орнолиг (NE иллитилич волшебник 19); Фруишук (LE иллитилич клерик Илсенсин 18); Люорс'Наллиг (LE иллитилич колдун 14/монах 3); Гришнурок (LE иллитилич волшебник 11/псион 6); Ворвинул (CE иллитилич колдун 17); Эллистив (NE иллитилич псион 12); Аулагол (CE иллитилич волшебник 15). Эти восемь существ - Соглашение Старших.

Важные персонажи: Илсерв (NE пожиратель разума), эксперт по поверхностному миру; Шон Тонадор (NE пожиратель разума), торговец, покупающий и продающий яды в Скуллпорте.

Пожиратели разума: Более 300. Многие имеют уровни псиона, психического воина или колдуна.

Квагготы: Около 600 взрослых; примерно 50% служат для пожирателей разума охранниками, мародерами и разведчиками. Многие из лидеров - варвары или воины.

В отличие от более традиционного общества пожирателей разума, управляемым отдельным старшим мозгом, Ч'Читл управляется Соглашением Старших, состоящим из восьми иллитиличей-нежити. Когда старший мозг городка умер почти сто лет назад, члены соглашения старших стали личами, чтобы увеличить свои силы и разделить меж собой знания старшего мозга. Но лишь восемь из них вместе могут содержать силу и знание старшего мозга и иллитидов, умерших с тех пор.

В нормальном обществе иллитидов мертвые иллитиды передают свой мозг соленому пруду, содержащему старший мозг, позволяя ему поглотить их воспоминания и личности. В Ч'Читле мозги мертвых иллитидов пожираются иллитиличами - договоренность, которую сообщество в общем-то считает трудновыполнимой. Восемь членов Соглашения Старших удерживают в себе воспоминания десятков тысяч иллитидов, но ревность, с которой эти существа охраняют свои личные секреты, затрещивает объединенное правление.

Экономика Ч'Читла основана скорее на совершении набегов, чем на торговле. Местоположение города ставит его в пределы легкой досягаемости любого из караванов Подземья, путешествующего в Скуллпорт или из него, и на короткое расстояние от подземных торговых маршрутов в других частях Севера. Поскольку они легко могут отпугнуть караваны от выгодных торговых маршрутов, пожиратели разума выбирают, на которые из караванов нападать и как часто это делать. Они предпочитают наблюдать за набегами из тени, позволяя своим квагготам делать всю работу и показываясь лишь в том случае,

Нурр'корзаг

Иллитид, известный как Нурр'корзаг, потерял три щупальца, ампутированные после того, как гниющая болезнь угрожала забрать всю его голову. Эта встреча со смертью повлияла на изменение взглядов - и изменение диеты - иллитида. Нурр'корзаг остается в Ч'Читле, но он все сильнее отделяется от своей семьи. Время от времени он задается вопросом, возможна ли жизнь, не состоящая из доминирования над более слабыми расами и поедания их мозгов. Возможно, в этом есть что-то сумасшедшее, но Нурр'корзаг размышляет об этом все чаще. Если предоставится возможность, он может даже помочь не-иллитидам, просто ради того, чтобы посмотреть, что они сделают, когда столкнутся с таким причудливым понятием, как доброта или принятие.

Нурр'корзаг: Пожиратель разума волшебник 7; CR 15; Средняя аберрация; HD 8d8 плюс 7d4; hp 55; Инициатива +6; Скорость 30 футов; AC 19, касание 16, застигнутый врасплох 17; Базовая атака +9; Захватывание +10; Атака +11 рукопашная (1d4+1, 1 щупальце) или +11 дальнбойная; Полная атака +11 рукопашная (1d4+1, 1 щупальце) или +11 дальнбойная; SA улучшенный захват, *взрыв разума*, псионика; SQ телепатия; SR 25; AL LN; Спасброски: Стойкость +6, Рефлексы +6, Воля +14; Сила 12, Ловкость 14, Телосложение 10, Интеллект 24, Мудрость 17, Харизма 16.

Навыки и умения: Алхимия +17, Блеф +13, Концентрация +21, Скрытность +13, Запугивание +10, Знание (тайны) +17, Знание (история) +17, Знание (Подземье местное) +17, Слушание +13, Бесшумное Движение +12, Колдовство +17, Обнаружение +12; Настороженность, Сварить Зелье, Боевое Колдовство, Создание Жезла, Увертливость, Великая Стойкость, Улучшенная Инициатива, Написание Свитка, Проникновение Заклинания, Ловкость с Оружием.

Улучшенный Захват (Ex): Чтобы использовать эту способность, Нурр'корзаг должен поразить Маленькое, Среднее или Большое существо своей атакующей щупальцем. Затем он может попытаться начинать захватывание как свободное действие, не вызывая атаку возможности. Если он выигрывает проверку захватывания, то устанавливает удержание и присасывает свое щупальце к голове противника. Нурр'корзаг может захватывать Огромное или большее существо, но только если может так или иначе добраться до головы противника. Противник может сбежать при отдельной успешной проверке захватывания или Искусства Побеге, но Нурр'корзаг получает +2 бонус обстоятельств по этой проверке.

Взрыв разума (Sp): Однажды в день Нурр'корзаг может производить *взрыв разума* в конусе длиной 40 футов. Любой застигнутый в этой области должен преуспеть в DC 19 спасброске Воли или быть ошеломленным на 1d4 раундов. DC спасброска основан на Харизме. Эта способность эквивалентна заклинанию 4-го уровня.

Псионика (Sp): 3/день - *зачарование монстра, обнаружение мысли, левитация, предложение*. Уровень заклинателя 8-й; DC спасброска 14 + уровень заклинания. DC спасброска основан на Харизме.

Телепатия (Su): Нурр'корзаг может связываться телепатически с любым существом в пределах 100 футов, которое имеет язык.

Подготовленные заклинания (4/6/5/4/2; DC спасброска 17 + уровень заклинания); 0-й - *ошеломление, обнаружение магии* (2), *свет*; 1-й - *изменить себя, падение пера, идентификация* (2), *доспех мага, шокирующая хватка*; 2-й - *кошачья грация, дневной свет, обнаружение мысли, видеть невидимость, паутина*; 3-й - *рассеивание магии, полет, заряд молнии, необнаружение*; 4-й - *дверь измерений, эластичная сфера Отилука*.

Имущество: кольцо защиты +4, жезл заряда молнии (уровень заклинателя 8-й), лента интеллекта +4.

если бой поворачивается против их рабов. Чем меньше иллитидов будет замечено, тем меньшее количество торговцев будет их бояться. Опасаясь гнева лордов Уотердипа, иллитиличи отложили свои планы уничтожения этого города на неопределенный срок.

Посетители в Ч'Читле не приветствуются. Для их обслуживания в городке нет ни магазинов, ни гостиниц. Неиллитиды считаются рабами, и даже иллитидам из других общин рекомендуют поскорее закончить дела и уйти. Когда иллитиды желают пообщаться с кем-либо, они всегда покидают для этого городок, обычно проводя свои дела в Скуллпорте.

Сыщики-иллитиды, сопровождаемые десятью-двадцатью квагготами, патрулируют окрестные туннели на расстоянии 1 мили во всех направлениях. Продвижение сколь-либо дальше с таким большим количеством рабов чревато конфликтами, к которым иллитиды не готовы. В пределах городка команда пожирателей разума непрерывно глядит в Эфирный и Астральный Планы на предмет признаков экстрапланарного вторжения. Все любопытное активно осматривается, а что-либо подозрительное - сокрушается.

Краткая история

Ч'Читл был основан в 1154 DR культом иллитидов, планировавших это поселение как дополнение к Скуллпорту. Застава быстро превратилась в маленький город, и его старший мозг начал готовить порабощение близлежащего Уотердипа, бастиона поверхностной цивилизации. Этот план был пущен под откос более ста лет назад, когда неожиданная атака гитианки (тайно разработанная иллитиличем Аулаголом) привела к смертельному ущербу старшего мозга. Хотя старший мозг не погиб сразу, его упадок был явным, и это обязательно означало упадок Ч'Читла, если не будет изобретено средство возратить его знание. В отчаянии улитарид Талинсар сформулировал план по сохранению сил и воспоминаний старшего мозга через несмерть. Талинсар преобразовал себя и нескольких других иллитидов в иллитиличей, и вместе эти новые старшие пожрали старший мозг. Как самый мощный в получившемся из заканчивающегося Соглашении Старших, Талинсар попытался удержать большинство знаний старшего мозга в себе, но избыток знаний привел мастера-иллитилича к безумию. Два года назад другие старшие наконец были вынуждены уничтожить Талинсара.

Разделение знаний и лидерства старшего мозга оказались для сообщества почти столь же бедственными, как и потеря старшего мозга. Соглашение достаточно капризно, и город несет регулярные и тяжелые потери от вторжений и авантюристов, и гитианки. За столетия, прошедшие после смерти старшего мозга, почти две трети пожирателей разума города умерли или покинули поселения ради более светлых перспектив в другом месте.

Начиная с объединения для подавления Талинсара Соглашение Старших начало понимать потребность сотрудничества. Ради выгоды сообщества они отложили свои мелкие споры и объявили о лояльности во имя более активного направления дел города. Мобильность центра власти городка может в конечном счете оказаться преимуществом, так как иллитиличи могут при необходимости децентрализовать командование или вновь собрать его.

Важные места

Верхний слой Ч'Читла походит на необычайно большой лабиринт кваггот (и является таковым). Соглашение Старших предпочитает рабов-квагготов, потому что они - крепкие бойцы, над ними легко доминировать, и при набегах они выглядят в окружающей среде "естественно". Пожиратели разума также держат здесь несколько рабов других рас в качестве шпионов и приманок в различных своих схемах. Из лабиринтов квагготов спиральные лестницы идут вниз на 300 футов, к главному комплексу кольцевых пещер, где пожиратели разума живут, едят и устраивают заговоры. Еще на 500 футов ниже лежат палаты Соглашения Старших - бывший пруд старшего мозга. Некогда доступная лишь телепортацией, пещера была оборудована "спасательной" лестницей, ведущей к кольцевым пещерам, для использования в чрезвычайных ситуациях при атаках гитианки.

Хотя лишь экстремальные обстоятельства могут привести не-иллитидов исследовать Ч'Читл, таким посетителям известны следующие места.

ЛАБИРИНТЫ КВАГГOTOV

Эти пещеры плотно набиты домами квагготов, которые столь же плотно набиты квагготами. Живущие в тесноте квагготы беспокойны и сильны, и они нападают на любого не-иллитиды, который приблизится к ним. В середине этой переполненной области - скрытая пещера, в которой пожиратели разума Ч'Читла держат десять или около того порабощенных неквагготов. Эти бедные души проводят большинство своего времени, сидя в тишине, их разум совершенно чист. Они едят, пьют и что-либо делают лишь тогда, когда пожиратели разума приходят через день для ухода за ними.

ПАЛАТЫ СОГЛАШЕНИЯ СТАРШИХ

Члены Соглашения Старших живут под городом, в протяженных логовищах, защищенных всем Искусством их команды. Их дома роскошны, и каждого иллитилича постоянно сопровождает горстка предпочтительных рабов и телохранителей. На центральной площади этого уровня находится соленый пруд с мертвым старшим мозгом, тщательно сохраненным изобретением Талинсара и его товарищей десятилетия назад.

Приют Плащевиков (Нижние Темные Земли)

Это сообщество занимает большую пещеру неправильной формы высотой более 200 футов в своей самой высокой точке и 500 футов в поперечнике в самом широком месте. Сталактиты и сталагмиты простираются друг к другу, и редкие колонны отмечают собой их соединение. Области вокруг этих естественных черт были вырыты силой рабов для создания залов для встреч и личных территорий для плащевиков. Четкие углы, обычные для гуманоидных построек, отсутствуют; комнаты этого комплекса открыты по сторонам и повторяют собой естественные формирования. В Приюте Плащевиков нет никаких лестниц.

Плащевики обычно собираются в городах-пещерах типа Приюта Плащевиков по всему Нижнему Подземью, и в любой момент здесь можно встретить около двухсот существ. Немногие из гуманоидов могут хотя бы предположить, почему

плащевики разыскивают компанию представителей своего вида, но фактически они - очень социальные существа. В больших общинах они основывают странные, переменчивые клики, вращающиеся вокруг ухаживания, общения с подобно мыслящими плащевиками и создания кастоподобных иерархий. Популярные плащевики - те, которые крупнее обычных, которые имеют более темную окраску или демонстрируют другие превосходные физические характеристики. Что любопытно, плащевики также получают статус среди представителей своего вида, держа домашних любимчиков типа темных мантий и люркеров.

Приют Плащевиков - не место для посещения гуманоидами. Любой неплащевик, входящий в область - добыча, чистая и простая. Плащевики всей массой мчатся на нарушителей, нападая и борясь со взбешенным гневом, который редко можно заметить среди представителей их вида.

Маленькая область руин, сгруппированных на дне пещеры около южной стены, отмечает собой то, что осталось от лагеря рабов. Плащевики давно уже съели последнего из своих строителей, вскоре после того, как строительство их города было завершено. Ныне заросшие фосфоресцирующими грибами, руины безмолвно свидетельствуют о множестве неплащевиков, живших и умерших, создавая дивное диво - Приют Плащевиков.

Темное Озеро (Средний Нортдарк)

Темное Озеро - фактически ряд затопленных пещер, связанных короткими наклонными туннелями. Некоторые части его обширны и открыты, охватывая множество миль, а все озеро тянется более чем на 100 миль в поперечнике и 2 на мили сверху донизу. Тысячи лет назад дварфы Граклстага расширили многие из туннелей и построили в них ряд шлюзов, позволяя пересекать все пещеры на больших плоскодонных лодках.

Из-за своей близости к Граклстагу, Мантол-Дериту и Мензоберранзану Темное Озеро стало широкой дорогой для торговли в этой области. Город дуэргаров Граклстага лежит на юго-западном берегу Темного Озера, Мензоберранзан - примерно в 30 миль к северу и в 2 милях выше него, но от Города Пауков к берегам озера спускается несколько хороших дорог.

Темное Озеро получило свое название от неестественной темноты своих вод. Источники магического света не могут проникнуть сквозь его глубины далее чем на 10 футов, и не помогает даже темновидение (считайте воды заклинанием *глубокая темнота*). Потолок над озером в общем нависает приблизительно в 30 футах над уровнем воды, хотя в некоторых пещерах он поднимается на 300 футов, а в других - опускается до 5.

Множество куо-тоа занимается на Темном Озере паромными переправами, прежде всего - между Граклстагом и портами близ Мензоберранзана. Они также заходят в другие порты Глубинного Королевства и делают нечастые остановки по краям озера около населенных областей. Никто не знает, откуда пришли эти куо-тоа, но их служба надежна и разумно оценивается, и они избегают впутываться в то, что их не касается.

Под водой в различных частях Темного Озера, как известно, есть школа икзанов, рассеянные банды скрагов, несколько капосинтов и по крайней мере один кракен. *Порталы*, существующие и над, и под поверхностью воды, по общему мнению, ведут к различным точкам на поверхности. Вода озера после очистки безопасна для питья, но плавать в Темном Озере нежелательно - из-за существ, живущих в его глубинах.

Глубинный Имаскар, Город Великой Печати (Нижний Корень Земли)

Имаскарская цивилизация считалась утерянной тысячи лет назад, но, по правде говоря, выжившие имаскарцы сбежали из далекого подземелья и основали для себя и своего потомства город Глубинный Имаскар. Используя могучую магию, они почти сорок столетий смогли скрывать свое присутствие от остальной части мира. Даже теперь, когда Великая Печать, когда-то изолировавшая их город от остальной части Подземья, была сломана, глубинные имаскарцы избегают контакта с посторонними, посылая во внешний мир лишь заслуживающих самое высокое доверие и самых скрытных из шпионов, да и то предварительно стирая из их разума знание о местоположении их родного города.

Глубинный Имаскар (метрополис): Магический; AL LN; 100,000 gp предел; Активы 92,374,000 gp; Население 46,187; Изолированный (глубинные имаскарцы 100%).

Фигуры у власти: Высокий Лорд-Планировщик Иллис Хендархин (LN мужчина глубинный имаскарец колдун 4/волшебник 20/архимаг 6); Лорд Понимающий Эбрук Нарамиксна (N мужчина глубинный имаскарец колдун 10/волшебник 15/архимаг 4); Леди Предписывающая Фурима Селован (LE женщина глубинный имаскарец жулик 11/волшебник 15/архимаг 1).

Важные персонажи: Жубал Тетисемья (CG мужчина глубинный имаскарец волшебник 8/мастер знаний 4), передовой мудрец и эксперт по делам внешнего мира; Дрилех Блурслот (LG мужчина глубинный имаскарец колдун 6/жулик 10), Начальник Подходов и руководитель разведчиков и шпионов, посланных в мир.

Глубинный Имаскар - полностью самодостаточный город, скрытый глубоко в северо-восточной части Корня Земли. Хотя его население весьма велико (для Подземья), его граждане не торгуют с кем-либо снаружи и прилагают огромные усилия, чтобы держать существование города в секрете от соседей.

Правительство

Глубинным Имаскаром управляет Высокий Лорд (или Леди) Планировщик, контролирующий городом через орган волшебников, известный как Планировщики. Эти индивидуумы обсуждают долгосрочную политику и рост города и его правительства.

Лорд Понимающий и Лорд Предписывающий служат непосредственно Высокому Лорду-Планировщику. Лорд Понимающий наблюдает за всей информацией и ресурсами, собирающимися в городе, а также его служители поддерживают

магические защиты города. Лорд Предписывающий занимается исполнением распоряжений Лорда-Планировщика, и его организация предписывает законы города. Хотя Высокий Лорд-Планировщик управляет в одиночку, Понимающий и Предписывающий могут блокировать его решения бездействием, если оба они не согласны с решением Высокого Лорда.

Правительство было относительно свободным от коррупции в течение последних 600 лет, но недавние события вызвали у этих трех правителей разногласия. Высокий Лорд-Планировщик твердо был против открытия Глубинного Имаскара и посылаания глубинных имаскарцев в мир. Однако, Лорд Понимающий Нарамиксна решил, что пришло время изучить, что можно заполучить от мира за пределами печати, так что он сломал ее и выпустил агентов в Подземье с молчаливого одобрения Леди Предписывающей Селован.

Общество глубинных имаскарцев

Военное мастерство в Глубинном Имаскаре почти было забыто. Мастерство оружия перешло в стилизованную форму танца, который практикуется лишь в живом театре. Когда сила необходима для того, чтобы разобраться со случайным сильным преступником, предписывающие (констебли Глубинного Имаскара) используют магию.

Обширные магические сады Глубинного Имаскара поддерживают зерновые культуры, но домашнего скота нет. Таким образом, все глубинные имаскарцы - вегетарианцы, и животные (включая фамильяров) редки настолько, что являются диковинками. Большинство граждан имеет по крайней мере одного постоянного незримого служителя (известного как *ускура*), исполняющего основные хозяйственные работы и являющегося рабочей силой. Вода выращивается подобно плодам на особых магических растениях, которые есть в каждом домашнем хозяйстве. Капельки воды примерно 2 дюймов диаметром ежедневно отрываются от листьев зрелых растений и собираются в корзины, словно апельсины. Эти капельки разрываются, только если их проткнуть чем-нибудь острым (например, зубами). Воздух магически фильтруется и освежается через длинные, яркоцветные листья, свисающие с потолка пещеры.

Когда глубинный имаскарец желает покинуть город, его существование стирается из его разума, чтобы не дать кому-либо узнать о существовании и местоположении Глубинного Имаскара. Уйдя за пределы печати, глубинные имаскарцы не возвращаются, только если они не будут целенаправленно возвращены мощными заклинаниями, хотя некоторые принимают меры для того, чтобы быть возвращенными после выполнения определенной миссии или просто после прохождения согласованного времени. В интересах самостоятельности и защиты Глубинного Имаскара те, кто хотят уйти, берут с собой лишь те магические изделия, которые они создали лично, чтобы не возбудить у кого-либо подозрений, что существует большее сообщество глубинных имаскарцев.

Краткая история

В -2488 DR Империя Имаскар пошатнулась. Города ее были охвачены пламенем, армии были побеждены воплощенными богами их восставших рабов - мулан и унтерцев. Многие из величайших лордов-волшебников царства бились до последнего, но мощный лорд по имени Илфемон пожелал покинуть падающую империю. Возглавив небольшое количество членов своего семейства, учеников и слуг, он спустился в дикий, неотмеченный на карте угол Подземья, надеясь сбежать от гневных армий рабов-мулан.

Илфемон и его свита разыскали большую пещеру, наполненную мощным *фаэрзресс*, и обнаружили убежище, ставшее впоследствии Глубинным Имаскаром. Вытеснив живущих там монстров, Илфемон запечатал за своим народом проходы. Долгие годы лорд-волшебник и его ученики трудились, чтобы заложить основу Великой Печати и сделать свою пещеру цветущим садом, освещенным сияющим светом.

Потомки Илфемона управляли Глубинным Имаскаром в течение многих столетий в качестве королей и королев. В -634 DR заговор высокомерных, злых некромантов сверг наследника Илфемона и вырезал его семейство, прервав линию древнего имаскарского лорда. Более столетия Глубинный Имаскар был в руках этих безжалостных некромантов, но в -511 DR харизматичный чемпион по имени Часчара возглавила восстание против лордов-некромантов и освободила Глубинный Имаскар. Часчара отказалась от прав на трон, вместо этого объявив себя Леди-Защитником Царства. Она выбрала чиновников на новые посты планировщика, понимающего и предписывающего, и эти должности держатся и по сей день, даже при том, что должность защитника в конечном счете была отменена.

Глубинный Имаскар несколько раз пытался расшириться, особенно - в более-менее гостеприимные пределы Элементных Планов. Защитники города завоевали несколько маленьких областей Элементных Планов Воздуха и Воды и связали их с империей великими планарными вратами. Однако, в 799 DR имаскарцы потеряли свои владения на Плате Воздуха из-за нападения чичимеков. Эти ужасные отвращения вторглись в Глубинный Имаскар прямо через планарные порталы и причинили огромные разрушения, прежде чем были отброшены. После этого конфликта Лорд-Защитник города Стилофир был изгнан, его пост отменен, а планарные врата - демонтированы.

В течение последних пяти столетий народ Глубинного Имаскара предпочитал просто жить между собой, не стараясь ни управлять, ни быть управляемым, а просто хорошо жить в изоляции.

Ускура

Носимые большинством взрослых глубинных имаскарцев, эти магические изделия содержат более мощную версию заклинания *незримый служитель*. *Ускурой* может быть практически любой объект, хотя предпочитают амулеты и камни юн. Типичная *ускура* производит эффект, идентичный таковому заклинания *незримый служитель* (уровень заклинателя 10-й), за исключением того, что он имеет эффективный показатель Силы 6 и перемещается со скоростью 30 футов. *Ускура* может быть активизирована на общее количество 100 минут в день, хотя эта продолжительность не обязана быть разовой. Многие имаскарцы либо имеют по несколько *ускур*, либо создают их с более высоким уровнем заклинателя, чтобы обеспечить себя круглосуточным обслуживанием.

Умеренное призывание; CL 10-й; Создание Чудесного Предмета, *незримый служитель*; Цена 36,000 gp.

Город

Глубинный Имаскар занимает убежище в 3 мили длиной, 1 миле шириной и полмили высотой. Углы у дна города скруглены, так что он выглядит, словно построенный в полутрубе. Старый архитектурный стиль имаскарской империи живет в выпуклых структурах куполов Глубинного Имаскара, которые часто соединяются арочными мостами. Гравитация на кривых и на стенах города "локализована" поставленными примерно с 500-футовыми интервалами магическими батареями, выполненными в форме статуй известных имаскарских волшебников древности. Это позволяет имаскарцам строить на стенах, почти удваивая ширину города. Лестницы и проходы также пользуются преимуществом этой странной архитектуры, пересекая пространства, которые на первый взгляд пересечь невозможно.

Места внутри зданий зачастую больше, чем можно предположить снаружи, благодаря экстрапространственной магии. Глубинные имаскарцы считают здания, внутренность которых не превышает внешний размер, пустой тратой места. Вокруг города, в куполах 80-футового диаметра и в постройках подобного размера, есть несколько общественных парков и коллизев. Фактически площадь города вообще невозможно измерить технически, так как гражданские планировщики могут изменять ее (что они иногда и делают).

Великая Печать

Великая печать города - огромный магический круг 2,000 футов в диаметре. Десятки тысяч меньших оберегов и защитных кругов были уложены внутри большого круга и наложены один на другой, формируя диаграмму переменной сложности. Эти обереги защищают город от внимания или вторжения с любого направления и почти по любой причине. У круга даже есть кардинально мощный эффект *предложения*, заставляющий любого на Фаэруне (или на любом смежном плане), кто просто задумывается о судьбе древней Империи Имаскар, полагать, что от нее вообще ничего не осталось.

Круг доминирует над северной стеной города. Его остаточные магические огни идут на треть Глубинного Имаскара, а лучи его доходят до самой южной стены. При проникновении его свет не особенно ярк, так что отдельную резьбу можно увидеть с некоторого расстояния.

Хотя печать недавно была сломана, позволив струйке имаскарцев уйти в Подземье (и теоретически - пропустить посетителей из Подземья внутрь), она все еще вполне функциональна. Те, кто изучают магию, проводят годы, изучая ее путаницу, делая наброски линий и изрекая древние слова, выгравированные на камне.

Внутренний двор Предписывающего

В этом куполе 30-футового диаметра размещается широкая, хорошо освещенная травянистая поляна, где собираются те, кто служат Леди Предписывающей. Волшебники стоят маленькими группами, обсуждая дела, иногда используя *ловкость рук* или небольшие заклинания иллюзий, чтобы нарисовать в воздухе набросок. Здесь разрабатываются постройки и объекты, а необходимые части для них изготавливаются при помощи заклинаний создания. Части обычно хранятся рядом с миниатюрной моделью законченного проекта во внутреннем дворе.

Несколько не соответствует этому то, что и правонарушители также содержатся здесь, на мягкой траве. Незначительных преступников держат в магически бесшумных эффектах *силовой клетки*, а злостные преступники содержатся под уровнем земли заклинаниями *заключение*.

Глубинный Шанатар (Верхний Старый Шанатар)

Основанный в -8100 DR восемью сыновьями Таарк Шаната Крестоносца, Глубинный Шанатар для дварфов - то же самое, что Кормантор для поверхностных эльфов. Дварфы Илтказара говорят, что, пока есть их город, Глубинный Шанатар все еще живет. Но, по правде говоря, сверхкоролевство пало более тысячи лет назад после ряда изнурительных войн с дроу, иллитидами и дуэргарами.

В большинстве пещер, занимаемых бывшим сверхкоролевством Глубинный Шанатар, нет дварфов, но полно общин других существ. В большинстве случаев дварфские сокровища и украшения все еще лежат там, где их оставили их создатели. Восемь подкоролевств Глубинного Шанатара описаны ниже, наряду с тем, которое заменило одно из восьми первоначальных.

Баракуир

Находящийся под западной оконечностью Расколотых Гор в Вилонском Пределе Баракуир был первоначальным домом Клана Дуэргар. Королевство было разрушено, когда иллиитиды мощного царства Ориндолл наводнили его и поработили большинство жителей более чем за 7,000 лет до начала Отсчета Долин. Из дварфов-пленников вывели псионическую подрасу, известную как дуэргары. Хотя позже они обрели свободу и сбежали из иллитидской неволи, Баракуир никогда не поднялся снова.

В 1101 DR гнездо плетущих заклинания, сбежавшее от бехолдеров, пришло в эту область из мест около Сазлмура. Эти существа все еще скрываются в древних дварфских туннелях, и иногда на их поиски приходят бехолдеры. Тем временем несколько различных фракций дуэргаров со всего Подземья с тоской смотрят на свой старый дом. Недавно честолюбивый дуэргар из Дунспейррина стал устраивать повторяющиеся набеги на пещеры Баракуира в рамках своей продолжающейся войны с золотыми дварфами-крестоносцами из Великой Трещины за контроль над пещерами Глубинного Шанатара.

Драккалор

Те, кто путешествуют к или через область, ранее известную как Драккалор, под ничейными землями к востоку от Тетира, часто говорят о привидениях, заполняющих туннели старого королевства. Эту область фактически населяет свободная конфедерация скулков, кланы которой распространены по всему старому королевству. Эти существа главным образом заинтересованы в том, чтобы на них не обращали внимания, но некоторые из них служат великому доппельгангеру,

устроившемуся в сокровищнице бывшего дворца Дракалора. Скулки понимают, как использовать dwarfsкие механические защиты вокруг дворца, и они делают все необходимое, чтобы держать посторонних подальше.

Холорарар

"Забытое" подкоролевство Глубинного Шанатара, Холорарар был сформирован после падения Баракуира, чтобы удержать количество подкоролевств - восемь. Это царство быстро стало центром торговли для целого сверхкоролевства, но оно не обладало особыми минеральными богатствами и так и не стало самостоятельным. Холорарар рассеялся, когда Глубинный Шанатар наконец развалился после Столкновений Семьи.

К настоящему времени Холорарар в течение некоторых столетий удерживается различными племенами хобгоблинов и других гоблиноидов. Множество племен, каждое из которых насчитывает тысячи воинов-хобгоблинов, постоянно враждуют друг с другом в глубинах этого королевства. Время от времени мощному вождю удается на некоторое время объединить гоблиноидов обещаниями разбоя на близлежащих поверхностных землях Тетира и Калимшана, но долго такие союзы не держатся никогда.

Илтказар

Единственное выжившее королевство Глубинного Шанатара, это царство - теперь немногим более чем отдельный город. Илтказар детализирован в своей собственной статье далее в этой главе.

Королнор

Расположенный у самого основания Верхнего Подземья (возможно, в Среднем Подземье), Королнор остается главным образом неповрежденным, хотя теперь он занят троллями, называющими эту область Постоянное Королевство Стоммхейм. Их правитель, Урсуммног Неубиваемый (СЕ мужчина тролль варвара 10), тесно работает с узлом скрытных дерро, заявляющих, что они связываются с Диинкаразаном через своего лидера ученых, Курша Сломанного Рога (СЕ мужчина дерро колдун 8).

Диинкаразан - малоизвестный бог безумия дерро, который, согласно легенде, был пойман богом иллитидов Илсенсин. Кажется маловероятным, что Курш может фактически иметь контакт с богом дерро, но нет никакого другого внятного объяснения того, почему ученый-дерро объединился с королевством троллей для неоднократного нападения на общины иллитидов.

Странно, но у дерро нет ментального доминирования в этом союзе. Скорее, Курш и Урсуммног играют в постоянную игру взаимных манипуляций. В обмен на помощь Стоммхейма в убийстве пожирателей разума дерро помогают троллям расширять и защищать их территорию.

Сондарр

Последний клан Сондарра, Клан Галмрин, продолжает жить в маленьком городке Морндиввер, находящемся весьма близко к поверхности. Аргерцог Обар Галмрин (LN мужчина щитовой dwarfs боец 12) управляет последнему кланом Сондарра с желанием защиты, граничащим с паранойей. Он ежеквартально посылает торговые караваны в Зазеспур и время от времени торгует с другими близлежащими человеческими городами Тетира. Галмрин медленно разогревается идеей дальнейшего взаимодействия с поверхностью, но любые внезапные и неожиданные шаги могут вновь заставить его отступить.

Также в Сондарре есть несколько деревень свирфнеблинов, заселивших область за долгие столетия после падения королевства dwarfs. Глубинные гномы удерживают более глубокие пещеры Сондарра, где они работают на старых шахтах и вычищают злую гуманоидную шуштуру. Но их количество невелико, и им нужна помощь при расчистках.

Торглор

Самое глубокое из подкоролевств находится в Среднем Подземье, под Горами Снежинки. Dwarfs, жившие здесь, чаще и успешнее всего бились с пожирателями разума из Ориндолла. У здешних dwarfs был арсенал необычных антииллитидских знаний и оснащения, многие из которых все еще остаются в покинутых залах королевства.

В течение последних нескольких десятилетий в столице Торглора обосновалось сообщество гитианки. Их нынешние махинации детализированы в описании Гатчорофа.

Ултоksamрин

Находящийся под Шагающими Горами Калимшана, Ултоksamрин в течение своего расцвета был самым богатым и высоко ценимым подкоролевством Глубинного Шанатара. В королевстве с тех пор селился весь спектр жителей Подземья, постоянно ссорящихся из-за прав на его туннели.

Самые успешные из этих захватчиков - некие еретики-дроу, следующие за Ваэроном. Эти маленькие кланы дроу обосновались группой защищенных клановых укреплений вокруг старой dwarfsкой столицы. Их лидер, Воккрзир Руалфрен (СЕ мужчина дроу клерик Ваэрона 19) объявил о постоянном предложении поверхностным эльфам, приглашая их посетить его и наслаждаться его гостеприимством в бывшем dwarfsком царстве. Фактически, он ищет заинтересованные стороны, способные согласиться помочь ему нанести ужасный удар по поклоняющимся Лолс дроу Гуаллидарта. Предложение Воккрзира широко известно по всем пещерам Старого Шанатара, хотя никто не слышал, чтобы какие-либо поверхностные эльфы приняли его.

Ксотаэрин

Северные пределы этого королевства, лежащие под Облачными Пиками Амна - дом рассеянных племен фоморианов и других монстров. Южные туннели и пещеры, расположенные под Горами Маленькие Зубы в Амне, были наводнены агрессивным гнездом жал из Мазтики. (Оаксапуа, новое царство, детализировано далее в этой главе). Теперь жала заняты

исследованием и колонизацией остальной части царства, хотя рассеянные общины троллей, гигантов, огненных элементалов и саламандр, а также так называемая Ситиллисианская Империя, до настоящего времени успешно сопротивлялись агрессии жал.

Глубокая Нора (Верхний Великий Баэринден)

Расположенный вдоль северной границы Люирена в тени Гор Присевшей Жабы, этот городок халфлингов - не истинное сообщество Подземья. Большая часть Глубокой Норы лежит на поверхности, но глубокое ущелье, пробегающее через центр городка, обеспечивает доступ к обширным пещерам примерно на 500 футов ниже. Эти естественные пещеры связываются с Подземьем и обеспечивают халфлингам Глубинной Норы свободный доступ к глубинным шахтам и подземным торговым товарам.

Глубокая Нора (маленький город): Обычный; AL NG; 15,000 gr предел; Активы 8,484,000 gr; Население 11,312; Смешанный (сильные сердцем халфлинги 68%, легконогие халфлинги 11%, золотые дварфы 9%, призрачные халфлинги 7%, гномы 3%, люди 1%, полуэльфы 1%).

Фигуры у власти: Альбур Осанистый (LG мужчина сильный сердцем халфлинг клерик Йондаллы 7), Владыка Норы.

Важные персонажи: Немюэл Гаснуший Свет (CG мужчина призрачный халфлинг варвар 8), Капитан Охраны; Чалис Эпплтон (NG женщина легконогий халфлинг жулик 7), Вождь Разведчиков; Ханован Урбёврик (LN женщина сильный сердцем халфлинг эксперт 2/клерик Йондаллы 3), Главный Освещающий; Белдон Часторукий (N мужчина легконогий халфлинг бард 4/жулик 3/теневой танцор 4), Мастер Гильдии Накидок.

Городская охрана: Городская охрана состоит более чем из 100 ветеранов-халфлингов (в общем - от воина 1 до воина 3) наряду с горсткой клериков и колдунов, постоянно меняющихся на этой обязанности.

Накидки: Это высокоэффективная гильдия воров посвящена обдиранию иностранцев и торговцев из других земель. В ее членах - более дюжины жуликов, бардов и экспертов.

Не у многих халфлингов есть сколь-либо большая любовь к лишенным света глубинам. Фактически, Глубокая Нора существует лишь потому, что ее шахты - одни из лучших в Люирене. Пещеры на миля вокруг нее богаты драгоценными камнями, золотом и медью. Трудолюбивые сильные сердцем халфлинги работают в этих шахтах с рассвета до сумерек, но большинство возвращается в дома на поверхности в конце дня, поднимаясь по сотням деревянных лестниц, которыми пестрят стороны ущелья посреди городка. Несколько сотен более выносливых жителей городка (главным образом дварфы и гномы) устроили свои дома в сухих, безопасных пещерах на дне ущелья.

Пещеры под Глубокой Норой изначально были высечены холодным, быстрым потоком (Глубинным Ручьем), бегущим через ущелье. Халфлинги произвели широкие раскопки, позволившие им связать Глубокую Нору еще более глубокими системами пещер. В отличие от зияющий пещер и придирчивой архитектуры других общин Подземья халфлинги предпочитают создавать одну за другой маленькие, округленные комнаты. Большинство стен в таких раскопах покрыто деревянными панелями или штукатуркой. Приводимые в действие лошадьми широкие лифты поднимают груз на поверхность, а на каждом уровне пещер есть система рельсов для транспортировки тяжелых грузов.

Для самого нижнего уровня Глубокой Норы характерно необычайно большое население призрачных и легконогих халфлингов по сравнению с остальной частью Люирена. Призрачные халфлинги ищут тайны, скрытые в глубинах, в то время как легконогие очарованы странностью этого всего. В настоящее время группа легконогих халфлингов и золотых дварфов-спелеологов деловито занята нанесением на карту подземного прохода между Глубокой Норой и Великой Трещиной.

Хотя пещеры, ближайшие к ущелью, сравнительно безопасны, подземные окрестности Глубокой Норы не свободны от опасности. Гигантские пауки и смертельные грибы - обычные проблемы под городом, и известно, что в пределах часа ходьбы от уровня дна есть по крайней мере два веревочника. Но все же халфлингам не приходится сталкиваться с интеллектуальными, мобильными противниками типа дроу или дуэргаров. Немюэл примерно раз в месяц консультируется с союзниками-дварфами по вопросам защиты, но он знает, что город по сути не готов к тому, чтобы противостоять оркам, гоблинам или дроу.

Накидки

В Глубокой Норе размещается гильдия воров, известная как Накидки. Члены гильдии используют Глубокую Нору в качестве базы и переправляют через город товары, украденные в других местах. Обычно они прячут большие трофеи в Подземье, ниже уровня дна, пока не утихнет жар. Большинство жителей Глубокой Норы, включая Альбура Осанистого, слышало истории о Накидках, но думают, что все это выдумки. Немюэл и Чалис - единственные в Глубокой Норе не-члены, знающие наверняка, что организация существует. Они относятся к Белдону с пониманием, и в обмен на то, что их оставляют в покое, Накидки не крадут в Глубокой Норе, и помогут городу, если вдруг понадобится их помощь.

Важные места

Глубокой Норой управляет (управляет настолько же, насколько любым городком халфлингов) клан Осанистых, основавший городок и открывший его шахты более четырехсот лет назад. По традиции глава семейства Осанистых удерживает титул Владыки Норы. Сейчас клан Осанистых насчитывает почти две сотни членов, считая отдаленных кузенов и другое дальнее родство.

Ущелье Глубинного Ручья

Прорезающее центр городка, словно след топора гиганта, Ущелье Глубинного Ручья - узкая, мшистая щель, в которой уходит под землю поток, известный как Глубинный Ручей. Глубинный Ручей многие мили течет под предгорьями, вымывая большие, живые пещеры на юг и восток от ущелья.

Ущелье около 500 футов глубиной от края до потока внизу. Деревянные ступени идут сверху донизу, защищенные столбами, крепко вбитыми в скалу. Также к нижним входам в пещеры ведет несколько гужевых подъемников.

ГЛУБИННОЕ БЛУЖДЕНИЕ

Самый нижний слой системы пещер Глубокой Норы сродни подвалу высокого здания. Немногие забираются туда, и редко там можно увидеть случайного посетителя. Туннели здесь тесны, потому что размеры их приспособлены для халфлингов. Многие из них не более 2 футов в диаметре, что даже для халфлингов немного тесновато.

Связи Глубокой Норы с собственно Подземьем лежат под этим уровнем, так что халфлинги предприняли определенные шаги для подготовки Глубинного Блуждания к защите от атаки снизу. Каждая крупная область уровня дна отделена от соседних 20-футовыми туннелями, и все туннели можно легко обрушить. Призрачные халфлинги приходят сюда и идут в мрачном безмолвии, и даже легконогие деловиты, когда шагают по этим проходам. Местный торговец по имени Ханс Зеленые Берега держит здесь превосходный магазин спелеологических штучек, так что любой, кто уходит в большое Подземье, покидает Глубинное Блуждание полностью подготовленным.

ИВОВЫЙ ДОМ

Большинство Осанистых живет в великолепном, хаотичном Ивовом Доме, протяженном старом здании, которое за последние несколько поколений подверглось бесчисленным дополнениям и усовершенствованиям. Ивовый Дом громоздится на вершине низкого холма, обеспечивающего хороший вид на окрестные холмы и леса, но фактически находится на значительном расстоянии от ущелья. Достойных гостей Глубокой Норы поощряют оставаться здесь, пока им это удобно, так как у младших Осанистых хороший аппетит к историям о далеких путешествиях и смелых приключениях.

Долблунд (Верхний Нортдарк)

Некогда процветающий город скальных гномов, расположенный под холмами к северу и к востоку от Уотердипа, Долблунд был покинут более шести столетий назад, после падения Фалорна, Царства Трех Корон. Хотя гномы отважно бились вместе с другими свободными народами Севера Побережья Меча, их город был в конечном счете наводнен и разграблен ордой орков и троллей, и выжившие гномы ушли на Север в поисках более безопасных мест.

Теперь в пустых залах Долблунда устроил свое логовище Дорготот Ползучая Погибель (NE мужчина великий вирм черный драколич). Его логовище охраняют смертельные магические ловушки и меньшая нежить.

Дрик Харгунен, Исписанные Рунами Залы (Верхние Темные Земли)

Большинство городков дуэргаров заполнено духом промышленности и ревом горнов, но Дрик Харгунен - мрачное и тихое место. Ни одной персоне, не способной читать на Нижне-общем и Дварфском, не позволено входить в город, потому что каждый доступный дюйм стен во всех залах покрыт письменами. Большинство написанного - немагическое, но существенная часть начертана с рунной магией. Те, кто не могут понять разницы, представляют угрозу и себе, и другим.

Дрик Харгунен (большой город): Магический; AL LE; 40,000 гр предел; Активы 48,694,000 гр; Население 16,555 свободное; Изолированный (дуэргары 90%, дерро 6%, люди 2%, скальные гномы 1%, свирфнеблины 1%); 7,792 раба (гоблины 59%, орки 23%, гримлоки 15%, огры 3%).

Фигуры у власти: Глубинный Писец Гарн Удары Молота (LE мужчина дуэргар клерик Ладугуэра 14), лидер Исписанного Рунами Зала Гравировки Ладугуэра.

Важные персонажи: Берна Угольщик (LN женщина дуэргар клерик Ладугуэра 12), Мастер Библиотеки; Улфганг Мечедель (NE мужчина дуэргар боец 6/волшебник 9), лидер Клана Тагхулмар, самого большого и мощного клана города; Веррик Костяная Рука (SE мужчина гримлок боец 10), раб-гладиатор, планирующий начать восстание против дуэргаров.

Рунописцы: Примерно 200 из дуэргаров - рунописцы, клерики Ладугуэра 3-го уровня или выше. Члены этой иерархии храмов также служат бюрократами, управляющими делами города, и они могут обеспечить мощную концентрацию магической силы во время войны.

Служители-Граверы: Глубинному Писцу служит элитный орден монахов-дуэргаров, известный как Служители-Граверы Ладугуэра. Эта особая охрана - 44 серых дварфа-монаха по крайней мере 4-го уровня.

Каменная Охрана: Армия Дрик Харгунена насчитывает около 300 дуэргаров и 1,100 рабов, хотя, пробежавшись по кланам города, к силам города быстро можно добавить более 2,000 квалифицированных бойцов-дуэргаров.

Скрытый, расположенный под Горами Орсрон около Тёрмиша, на глубине примерно в 2 мили, Дрик Харгунен - запретный город-храм, посвященный поклонению Ладугуэру, покровителю серых дварфов. Не все, кто живут здесь, поклоняются Ладугуэру, но большинство как минимум уважает Серого Защитника. Лидер храма и поэтому таковой окружающего города называется Глубинным Писцом, хотя этот индивидуум фактически управляет через религиозную касту, известную как рунописцы. Город-храм - важное место торговых встреч для окрестных народов всех рас, хотя бы потому, что к городу подходит несколько важных караванных маршрутов. Дунспейррин находится намного ниже и менее доступен, так что торговцы из Верхнего Подземья предпочитают при возможности вести свой бизнес в Дрик Харгунене, не рискуя забираться в глубины Дунспейррина.

Недуэргаров в Дрик Харгунене немного, но к ним никто не пристает, пока они следуют правилам. Рунописцы не ожидают, что все будут поклоняться Ладугуэру, не понимая, как или почему они это делают. Ложное благочестие в пределах Дрик Харгунена не приветствуется, и даже прихожане Морадина более долгожданны, чем те, кто лгут о своей преданности Ладугуэру - хотя прихожан Морадина не встречают с распростертыми объятиями.

Рунописцы выбивают руны на всех доступных поверхностях, работая непрерывно, чтобы сделать записи тысяч святых писаний и писем на всех стенах города. Написанное часто украшается с декоративными картинками. Потолки никогда не бывают выше 15 футов и иногда - всего 5 футов, позволяя рунописцам достигать необходимых рун. Опасные руны обычно сопровождаются предупреждениями избегать области, или указаниями, когда и как касаться руны в случае критического положения.

Примерно половина магических рун города затрагивает окружающую область. Остальные эффекты срабатывания заклинаний действуют на расстоянии (многие - около городских ворот). Малая доля рун, расположенная около центральной библиотеки, даже накладывает заклинания и эффекты на стратегические места за пределами города. Лишь рунописцы понимают всю сложность и размещение каждой из надписей, но все жители знают, как читать и активизировать основные руны для обычной защиты.

Из-за огромных расходов дуэргаров, вложенных в магическую защиту, постоянная армия весьма мала. Большинство ее рядов заполнено призывниками-рабами, которым дают дрянное оружие и посылают в военное время перекрывать основные направления. Также на некотором расстоянии город окружают обычные немагические ловушки с ядовитым газом, обеспечивая защиту против магически стойких врагов.

Рабство в Дрик Харгунене законно, но большинство рабов в город не допускается причине неграмотности. Предпочтительные рабы - гримлоки, так как они никогда не могут случайно заставить руну сработать своим взглядом, хотя все же могут запустить некоторые руны касанием. Рабов и гигантских паразитов (особенно стидеров) держат в загонах в близлежащих пещерах за городскими воротами.

Повара и пивовары в Дрик Харгунене обычно используют яды в качестве специй и ароматизаторов. Город известен среди дуэргаров по всему Подземью пикантностью и ароматом своего продовольствия и выпивки. Сами дуэргары иммунны к компонентам своих продуктов, но жители получают особое удовольствие, подавая гурманские штучки Дрик Харгунене недуэргарам и наблюдая, как на тех действуют токсины. Дипломатично говоря, рунописцы считают кухню Дрик Харгунене полезным инструментом на тот случай, если у них появится желание или необходимость симулировать гнев и отказать в гостеприимстве.

Краткая история

В 434 DR Харгун Ломающий Наковальни, видный клерик Ладугуэра, привел большую группу фанатиков из великого города Дунспейррин для основания города-храма - места, где поклонение Ладугуэру (а не Глубинной Дуэрре) всегда будет в сердцах серых дварфов первым. Посвященные письменному сохранению истории дуэргаров и преданности богам серых дварфов, храм и монастырь этого нового города вскоре привлекли расцветающее сообщество серых дварфов-ремесленников. Эти дварфы прибыли строить храмы и систему защиты, а затем остались наслаждаться безопасностью крепости, которую они создали. Дрик Харгунен избежал открытой войны со своим городом-прародителем Дунспейррином, что для дуэргаров весьма примечательно. Обычно два города дуэргаров в пределах нескольких дней перехода друг от друга бьются до тех пор, пока один из них не будет поработан. Но теперь, когда сам Харгун давно покинул этот мир, город понемногу превращается в реального конкурента для торговли и влияния Дунспейррина.

Несмотря на ясность изначальных взглядов Харгуна, цель Дрик Харгунене за последние несколько десятилетий сместилась. Торговые кланы города и гильдии изготовителей владеют большей властью, чем ранее, и некоторые из их членов внесли предложение, чтобы городом управляли светские правители, а рунописцы исполняли бы свои священные обязанности. Глубинного Писца Удары Молота такие предложения рассердили, и он часто призывает к возобновлению преданности. Рунописцы под его началом гораздо больше заняты повседневным управлением, чем проповедями, и их сердца больше настроены на сокровища и на личное удовольствие, чем на благочестие.

Важные места

Дрик Харгунен высечен в стенах перекрученной пропасти. Его залы стоят один на другом, подобно неравным спицам, исходящим из центрального колеса. Огромные каменные бассейны, формирующие внешние стены города, в случае необходимости можно разрушить, устроив в округе разрушительное наводнение.

ЦЕНТРАЛЬНАЯ БИБЛИОТЕКА

Самый центр в сети низких залов, составляющих Дрик Харгунен - большое место, содержащее сотни скользящих полок, плотно составленных вместе. На каждой из полок - тысячи металлических пластин, вручную гравированных историей дуэргаров и религиозной литературой. В городе есть несколько библиотек, но это - главное хранилище писаного слова.

Изучающие историю часто оказываются удивлены и очарованы, когда они читают дуэргарскую версию последних десяти тысяч лет жизни Подземья, включая альтернативную историю Глубинного Шанатара и большой объем информации о поведении иллитидов. Вся эта информация выгравирована на этих металлических страницах вручную на декоративном формальном Дварфском.

Посторонним позволяется проводить исследования в пределах библиотеки, но они должны предоставить письменный запрос на Дварфском, определяющий их интересы и намерения, а со всеми материалами могут работать лишь библиотечари-рунописцы. Посторонние могут смотреть, но не касаться их, и никакие материалы не могут покидать библиотеку ни при каких обстоятельствах.

ЗАГОНЫ ДЛЯ РАБОВ

За каждым из двух главных ворот и у двух малых входов в Дрик Харгунен есть большие комнаты, вырубленные в скале и разделенные на кабины. В каждой из кабин - спальня для рабов или загон для гигантских паразитов. Рабы и паразиты считаются по статусу примерно равными, так что их иногда размещают вместе, в ущерб рабам.

Эти рабы добывают в шахтах руду и драгоценные камни, работают на дальних грибных полях города, тренируются в тактике защиты и, конечно, ухаживают за паразитами, которых дуэргары используют в качестве выючных животных и как продовольствие. Лишь гримлоков допускают в город, и их руки обычно привязывают к любому инструменту или тачке, которые они несут, чтобы предотвратить случайное срабатывание рун.

Дунспейррин, Город Затонувших Шпилей

(Средние Темные Земли)

Один из первых городов, основанных дуэргарами после того, как они избежали своего порабощения пожирателями разума, Дунспейррин - старый и мощный город, доминирующий в Подземье на множество миль во всех направлениях. Он находится под Горами Орсон, высеченный в чаше массивных сталактитов, свисающих над великой подземной пропастью. Включающий в себя более тысячи таких висячих, пустотелых спелеотем, Дунспейррин (или, как его обычно называют, "Подшпилье") связан в почти что неприступную цитадель сетью каменных выступов и выгнувшихся мостов. Четыре массивных перехода связывают город с проходами в стенах пропасти.

Граждане Дунспейррина - первые среди дуэргаров в своем мастерстве псионики, Невидимого Искусства. Почти две тысячи лет назад, на пике своей силы, Дунспейррин был царством дуэргарской королевы-воина Дуэрры, вырвавшей секреты разума у богов пожирателей разума. Дуэрра заслужила своими могучими делами и завоевательными войнами восхождение к божественности, и она все еще остается особым покровителем и защитником города.

Город Затонувших Шпилей - один из самых больших и богатейших торговых центров Подземья. Его граждане постоянно ищут рабов для пополнения своих армий и работы в своих шахтах. Помимо захваченных дроу, свирфнеблинов и щитовых dwarфов, устойчивый поток рабов-людей посылают в глубины работорговцы Вилонского Предела и Побережья Дракона в обмен на дуэргарскую сталь и драгоценные камни.

Давнишняя военная традиция Дунспейррина была вновь зажжена возвращением аватара Глубинной Дуэрры в форме Королевы-Матери и регента Дунспейррина в течение Времени Неприятностей. За четырнадцать лет, начиная с Года Теней, армии дуэргаров Дунспейррина столкнулись с живущими на поверхности щитовыми dwarфами Железного Клыка (эта Кампания Тьмы судорожно продолжается и по сей день), иллидами Ориндолла, дроу Ундраэта (под Горами Апраанн) и маленькими общинами дроу, щитовых dwarфов и свирфнеблинов под Драконьим Пределом. Сейчас Стальное Королевство занято постоянно усиливающейся войной с золотыми dwarфами-крестоносцами, намеревающимися вернуть себе пещеры Глубинного Шанатара, и его силы могут быть опасно большими.

Дупапп, Воды Глубинного Голода

(Нижние Темные Земли)

Города аболетов существуют лишь в Нижнем Подземье, но где аболеты живут, там они и управляют. Их правление в Дупаппе абсолютно, но посетители, просто натыкающиеся на это место, могут никогда и не узнать, что там есть аболеты.

Дупапп (деревня): Нестандартный (Чудовищный); AL NE; 200 гр предел; Активы 12,400 гр; Население 620; Изолированный (мрази 98%, аболеты 2%).

Фигуры у власти: Урдол (NE аболет псион 10), разумовидец выводка аболетов.

Важные персонажи: Урдол-обна (LE мужчина мразь жулик 8/боец 2), мажордом Урдола; Пурулк (N женщина мразь эксперт 4), главный оценщик близлежащих шахт; Сочсна (CE аболет колдун 8), второй по старшинству в выводке аболетов.

Аболеты: волшебник 9, псион 6, колдун 5, аболет (8).

Охранники: воин 4, воин 3 (4), воин 2 (5), воин 1 (20), мразь (68).

В скрытых водах Дупапп, в 14 милях под южным концом Нагауотер, большой выводок аболетов мечтает об экстрапланарных чудесах, сопровождаемый целой деревней мразей, которых они почти не замечают. Мрази - рабы аболетов, но последние редко отдают команды или направляют действия своих рабов. Вместо этого они проводят свое время в состоянии оцепенения, погружившись в пьянящие воспоминания, принятые годы назад от неких астральных путешественников. Тем временем мрази ведут выгодную горную промышленность и торговлю.

Дупапп находится на дне маленького, глубокого озера приблизительно в 300 футов длиной, 100 футов шириной и 500 футов глубиной. Плоский галечный берег уходит в воду на западном краю озера, но со всех остальных сторон вода окружена твердой скалой. Постоянные жилища мразей - всего лишь грубые пещеры в темных глубинах, но гостиная аболетов - прямо под поверхностью на мелких выступах скал. Мрази держат свое шахтерское оснащение в близлежащих пещерах.

Аболеты проводят большинство своего времени, в своеобразном оцепенении созерцая Астральный План. Лидер выводка - старый аболет-псион по имени Урдол. Мразь, известный как Урдол-обна - самозванный посредник, служащий переводчиком между Урдолом и остальной частью деревни. Похоже, Урдол признает эту определенную мразь легче, чем любую другую, и иногда призывает его в моменты своего прояснения, словно передавая Урдол-обне определенную власть. Это признание невелико, хотя и дает Урдол-обне огромное влияние на своих товарищей, так как он якобы служит голосом и ушами Урдола.

Несколько раз в день Урдол-обну можно заметить в тихой беседе с разумовидцем. Затем он предстает перед деревней и передает команды Урдола. За исключением использования телепатической магии, нет никакого способа понять, которые из приказов фактически исходят от аболета, а которые происходят от злоупотребления лидером мразей своим положением. Но поскольку Урдол-обна - более любезный начальник, чем аболеты, другие мрази в общем верят ему на слово. Большинство не знает другой жизни, кроме рабства, и фактически окажутся беспомощными, если кто-либо не будет их так или иначе направлять.

Дупапп имеет богатство вдвое больше, чем нормальная деревня его размеров, из-за близлежащих шахт и своего чудовищного населения. Мрази натолкнулись около озера на несколько жил редких металлов, включая жилу мифрила, который они хранят в озере и продают по хорошей цене путешествующим торговцам, благодаря своему оценщику Пурулку. У мразей нет способов очистки руды, но даже сырой добытый мифрил хорошо ценится на открытом рынке.

Защита деревни основана прежде всего на репутации аболетов. У мразей есть грубая милиция для охраны шахтеров за пределами деревни и для стражи у входов в пещеру. Однако вместо того, чтобы полагаться на силу, они предпочитают распространять информацию о том, что в водах Дупапп скрывается двенадцать аболетов. Эта информация держит на

расстоянии почти всех хищников Среднего и Нижнего Подземья. Даже иллитиды Ориндолла обходят деревню стороной, опасаясь последствий, если один из аболетов съест пожирателя разума.

Тем временем Урдол-обна использовал новооткрытое богатство деревни для обмена на магические изделия. У мрази есть великая идея распространения своей досягаемости на другие колонии мразей. Он знает, что его пустые угрозы в наступлении долго не продлятся, но несколько жезлов и магических колец будут для его планов весьма полезны.

Мрази не знают, что аболет Сочсна начинает медленно оправляться от своего оцепенения и все больше познает то, что его окружает. За несколько месяцев он может восстановить свои чувства достаточно для того, чтобы перехватить правление. Сочсна ценит хорошее жульничество, так что он может какое-то время печально наслаждаться усилиями мразей, но это развлечение не оградит Урдол-обну и других главарей мразей от особенно жестокого возмездия.

Краткая история

Дупапп - сравнительно новое поселение, словно возникшее из ниоткуда за последние двадцать лет. В 1355 DR два аболета, Урдол и Сочсна, съели каких-то гитианки, остановившихся у их пруда, чтобы набрать воды. Два монстра получили от этих обитателей астрала богатство знаний, включая планы набегов гитианки против города иллитидов Ориндолл. План был достаточно интересен, но знание об Астральном Плане было неземным и приятным.

Время шло, а два аболета проводили все свое время в своих совершенных воспоминаниях об астральном опыте гитианки и теряя свое ощущение Материального Плана. Они воспроизвели потомство, чтобы хоть кто-то командовал мразями-рабами, но поскольку все аболеты имеют те же самые воспоминания, что и их прародители, новые аболеты также начали теряться в астральных воспоминаниях. Несколько нерешительных попыток породить преемников лишь утвердили проблему. Сегодня мрази правят самостоятельно, но в присутствии других существ притворяются, что являются рабами аболетов.

Важные места

Дупапп - простое место. Оно более или менее безопасно для посещения, так как мрази всегда ищут покупателей для своего мифрила и драгоценных камней, но мрази - вряд ли хорошая компания, так что немногие путешественники стараются задержаться на скалистых берегах Дупаппа дольше, чем это необходимо. Два специфических места описаны ниже.

МИФРИЛОВЫЕ ЯМЫ

Мрази хранят свою ценную руду в глубоких, заполненных водой ямах, усеивающих пол пещеры вокруг озера. Жилы золота и других ценных руд лежат в основании каждого из колодцев, но истинный приз - мифриловая руда. Мрази не делают ничего целенаправленного для защиты этого сокровища, кроме постов охраны у трех входов в пещеру. Любой, у кого есть средства опустошить колодцы и бросить вызов деревне, полной мразей и защищенной случайным количеством аболетов, найдет в общей сложности 1d4 x 5,000 gr на каждую из руд - золотую, мифриловую и платиновую. Тем не менее, камни тяжелы и весят примерно 1 фунт на gr (золото), 1 фунт на 10 gr (платина) или 1 фунт на 50 gr (мифрил).

ПЕЩЕРА УРДОЛ-ОБНЫ

Ведущая мразь живет в самой большой пещере у дна озера. Его пещера не сильно отличается от других, со стенами из необработанного камня и выступами, которые иногда используются в качестве столов и полок. Но в пещере Урдол-обны есть кое-что из магических изделий, включая *кольцо трех желаний* с одним оставшимся желанием. Мразь неделями обдумывал желание, так как он приобрел кольцо именно ради этого, но так и не нашел оптимальной формулировки для получения высшей власти в Нижнем Подземье. Он без особых раздумий использует кольцо для побега, если его положение в Дупаппе внезапно испортится.

Даргг-Гонтаг (Верхние Глубинные Пустоши)

Даргг-Гонтаг - не определенное место, а полоса кочевых гaleb дар. Везде, где они есть, есть и Даргг-Гонтаг, и когда они прекращают движение, то же происходит и с Даргг-Гонтаг. Название Даргг-Гонтаг относится и к их племени (они всегда называют себя во множественном числе), и к любому месту, в котором они останавливаются.

У Даргг-Гонтаг нет никаких врагов, даже в злобных глубинах Подземья. Гaleb дар упрямы, медленны, несъедобны для большинства существ и, самое важное, полностью лишены имущества. Из них получаются плохие рабы, потому что они могут легко сбежать из неволи, и их фактически невозможно отличить от естественных скальных формирований. В результате все, кроме невежественных и неосмотрительно жестоких, обычно оставляют их в покое.

Члены Даргг-Гонтаг не интересуются политикой, но они - друзья Арфистов и часто действуют в качестве агентов и шпионов этой организации в Верхнем и Среднем Подземье. Гaleb дар путешествуют с легким грузом немагических приключенческих потребностей, типа воды, галет, факелов, стрел, зарядов, веревок и различных инструментов. Они счастливы пополнить запасы встреченных в Подземье приключенческих партий в обмен на песни и новости из других мест. Даргг-Гонтаг может также давать указания заблудившимся авантюристам, и определенные индивидуумы (типа гaleb дар рейнджера Дун-Даргга) иногда действуют в качестве местных проводников для существ, которые могут двигаться в том же темпе, что и гaleb дар.

Дун-Даргг: Мужчина гaleb дар рейнджер 6; CR 15; Средний элементал (земля); HD 8d8+40 плюс 6d10+30; hp 139; Инициатива -2; Скорость 10 футов, копание 10 футов; AC 23 (касание 8, застигнутый врасплох 23); Атака +14/+9 рукопашная (1d6+2, хлопок) или +10 дальнбойная; уменьшение урона SQ 15/+1, черты элементала, одобренные враги (гоблиноиды +2, дроу +1), застывание, сопротивление заклинаниям 21, чувство вибраций; AL N; Спасброски: Стойкость +16, Рефлексы +2, Воля +9; Сила 14, Ловкость 6, Телосложение 20, Интеллект 11, Мудрость 16, Харизма 12.

Навыки и умения: Подъем +11, Концентрация +12, Дипломатия +3, Излечение +12, Знание (география) +7, Слушание +12, Исполнение +10 (пение), Чувство Мотива +14, Выживание +12; Раскол, Железная Воля, Силовая Атака, Раскалывание.

Подготовленные заклинания (0/2; DC спасброска 13 + уровень заклинания). 1-й - *магический клык* (2).

Имущество: 50 футов веревки, порции (десятидневка), солнечная палочка, бурдюки (4).

Конец Земли (Нижний Великий Баэринден)

Конец Земли - застава приключенцев, управляемая земными дженази для посторонних и элементаров с Элементного Плана Земли. Земные планарные существа прибывают в этот город в качестве любопытных авантюристов, стремящихся обнаружить странные металлы, драгоценные камни и причудливо неземных существ Материального Плана. Для многих таких существ здесь начинается дикая граница Материального Плана.

Конец Земли (маленький городок): Обычный; AL NG; 800 гр предел; Активы 38,280 гр; Население 562 (включая элементаров и Земных аутсайдеров); Смешанный (земные существа 69%, дварфы-урдунниры 19%, ксорны 5 %, токкуа 2%, земные дженази 2%, дуэргары 1%, земные мефиты 1%, земные сверхъестественные 1%).

Фигуры у власти: Спелеоса Турска Нижнеход (N женщина земной дженази друид 15), правитель городка.

Важные персонажи: Силтчурн (N земной сверхъестественный), визирь Спелеосы; Жевуар Веллстанд (NG мужчина земной дженази боец 10/главный проводник Подземья 5), начальник полиции и миротворец; Коррелин Зевесчек (LN мужчина дварф урдуннир клерик Грумбара 9), Понтифф, или главный клерик поселения.

Надзиратели Камнемастера: волшебник 13, клерик 12, боец 12, боец 6/рейнджер 6, монах 11, рейнджер 10, монах 9, рейнджер 9, друид 8, жулик 8, волшебник 8, рейнджер 7, друид 6, волшебник 6, боец 5, бард 4, друид 4 (2).

Земные планарные существа: старший элементар (3), великий элементар (8), огромный элементар (39), большой элементар (47), средний элементар (97), маленький элементар (88), старший ксорт (8), средний ксорт (15), малый ксорт (25), токкуа (19), земной мефит (9), земной сверхъестественный (8).

Расположенный почти в 22 милях под Нат в Халруаа, Конец Земли безоговорочно предназначен для своих экстрапланарных посетителей. В городе нет никаких проходов, которые можно определить как традиционные вход или выход, и ни одна из его главных пещер (известных как карманы) не связана туннелями. Жители, не способные свободно путешествовать сквозь землю, должны обратиться к заклинаниям или магическим изделиям, позволяющим им делать это (типа заклинания *движение ксорта*). Свет непрерывно доступен лишь в пещере, известной как Поместье Спелеосы, так как у каждого из жителей есть темновидение, а большинство карманов имеет в поперечнике не более 60 футов. Наконец, городок примечательно тих, так как существа элементной земли обычно не очень болтливы.

Хотя земные дженази в Конце Земли - крошечное меньшинство, они управляют городом, действуя в качестве правителей и тех, кто несет закон. "Спелеоса" - Нижне-общее приближение терранского слова "монарх". Многие из земных планарных существ не понимают концепции имени, отделенного от функции, так что Турска Нижнеход, основатель городка, его мэр и активный надзиратель, обычно называет себя просто своим титулом. Спелеоса активно (некоторые сказали бы, что сверхактивно) управляет городскими делами, готова встретить каждого новоприбывшего, и она лично решает любые проблемы, нарушающие мир. Второй в команде, Жевуар, с ворчанием терпит эту черту ее характера.

Учитывая опасности Нижнего Подземья, здешние жители весьма серьезно относятся к поддержанию своего города в качестве заставы и зоны безопасности. Около города нет активных пожирателей разума, и немногих хищников привлекает его ориентированное на землю население. Однако Спелеоса знает, что любой из злых правителей был бы весьма рад получить доступ к безупречным драгоценным камням, проходящим через планарный *портал* городка. Земные дженази не допускают никаких глупостей со стороны обитателей Материального Плана - перед изгнанием посетитель получает всего одно предупреждение. Они более благосклонны к земным планарным существам, которые могут быть плохо знакомы с планом.

С другой стороны, посетители долгожданны, пока они хорошо себя ведут. Халруанских волшебников, находящихся со Спелеосой в хороших отношениях, приветствуют телепортироваться в городок и использовать здешний *портал* на План Земли, и еще несколько мощных, хорошо осведомленных обитателей поверхности заглядывают сюда время от времени. Городок приветствует очень немногих посетителей с Материального Плана, прибывающих непосредственно из окрестного Подземья, и Спелеоса предпочитает не рекламировать существование Конца Земли ближайшим иллитидам, дроу или аболетам.

Спелеоса заключила договоренность с водными и воздушными элементаров, чтобы те ежедневно обеспечивали воду и воздух и избавлялись от засухи, превращая Конец Земли в одно из самых пригодных для жизни мест Нижнего Подземья. У нее в поместье также есть личный *портал* для путешествий на поверхность в чрезвычайных ситуациях. Он ведет в монастырь Желтой Розы в Дамаре, где илматерские монахи предлагают помощь по мере необходимости, получая взамен неограниченные драгоценные камни, которых достаточно для финансирования их скромных потребностей.

Рабство в Конце Земли незаконно и не приветствуется. Призывание элементаров без одобрения Спелеосы также незаконно.

Краткая история

Выросшая в городе золотых дварфов близ поверхности, Турска Нижнеход провела большую часть своих молодых лет в тоске по своим корням. В самом начале своей жизни став друидом Грумбара, она практиковала призывание земных элементаров настолько часто, насколько возможно, бесконечно расспрашивая немногословных существ об их родном плане. В конечном счете она совершила путешествие на Элементный План Земли, где и жила в течение некоторого времени.

После ее возвращения в 1350 DR она сочла поверхностный мир слишком шумным, занятым и ярким. Она ушла под землю и основала базу в отдаленном Нижнем Подземье, где она могла жить вместе с обоими из своих миров. Вскоре к ней

присоединились другие существа с обоих планов, и за последние двадцать лет Конец Земли стал процветающим сообществом Нижнего Подземья.

Важные места

Большинство Конца Земли занимает несколько маленьких пещер. У этих открытых, необработанных пространств есть вырезы в полу, где урдунниры, нейтральный клан дуэргаров и различные земные дженази строят простые дома-землянки.

ОБЩЕЖИТИЕ ВЕРХНИХ

Эта гостиница с четырьмя комнатами угождает случайным обитателям Материального Плана, прибывающим в Конец Земли по делам или для посещения одного из жителей - земных дженази. Гостиница весьма дорога, и квартирующие платят по крайней мере одну платиновую монету в день. Но это место хорошо освещено, здесь подают говядину и ягненка, а не глубинного рота, а на всех стенах висят картины с поверхностными пейзажами. Адорно Шелспер (N мужчина земной дженази эксперт 2) управляет учреждением, и он может рассказать об окрестностях города и подготовить путешествие, если этого потребуют посетители. Адорно часто жаждет жизни на поверхности, но он здесь слишком хорошо зарабатывает, чтобы уйти на поверхность навсегда.

ПОМЕСТЬЕ СПЕЛЕОСЫ

Этот "воздушный карман" - самая большая из одиночных палат города, в которой царит неестественно толстый центральный сталактит, почти достигающий пола. Спиральная лестница 5-футовой ширины идет вокруг внешней стороны сталактита приблизительно на 20 футов, затем входит внутрь него и продолжает виться внутри. Сталактит внутри полый, и внутри него есть террасы-балконы, позволяющие городским чиновникам с удобством размещаться для неторопливого ведения дел.

Часть террас окружена стеной, но все они открыты сверху, потому что огромный *световой портал*, находящийся в вершине сталактита, в дневные часы заливают все это место теплым желтым светом солнца Торилы, а ночью - тусклым светом его лун. Многие из земных элементаров впервые ощущают дневной свет именно здесь, и посетители с поверхности часто стараются прийти сюда, чтобы строить планы, поесть или расслабиться.

ПОРТАЛ НА ПЛАН ЗЕМЛИ

Этот *портал* установлен прямо в 30-футовом устье пещеры и ведет к воздушному карману на Элементном Плана Земли. С другой его стороны нет ничего, что представляло бы непосредственный интерес; *портал* был построен просто для того, чтобы позволить земным планарным существам посещать Материальный План. Вокруг этого *портала* есть несколько домов урдуннир.

Эриндлин (Средний Нортдарк)

Под Высокой Пустошью находится дреу город Эриндлин. Размером примерно с половину Мензоберранзана, Эриндлин - еще одна коммерческая сила и существенная угроза всем остальным царствам поблизости. С военными партиями из Эриндлина часто можно столкнуться в подземельях и руинах Высокой Пустоши, так как дреу города очень интересуются любыми секретными хранилищами или знаниями, которые могли остаться от древнего эльфийского царства Миеритар, когда-то стоявшего здесь.

В отличие от многих других городов дреу, Эриндлин открыто разделен между последователями Лолс и поклонниками двух других божеств дреу - Ваэрона и Гонадора. Сторонники Лолс столь же сильны, как и таковые двух других божеств вместе взятые, и только этот факт не позволил Домам, не поклоняющимся Паучьей Королеве, немедленно сокрушить лолситов Эриндлина, как только безмолвие Лолс стало очевидным.

Фардримм (Верхний Нортдарк)

Область к востоку и к северу от Мензоберранзана на протяжении Анорача когда-то занимали дварфы Делзуна, могучего царства, павшего в -100 DR перед бесконечными нападениями орков и гигантов. Немного дварфов ныне живет в древнем царстве; его шахты истощены, и дварфы нашли нужный им металл дальше на север, под Ледяными Горами. Однако, этот уход (который кое-кто называет исходом) неудачен, поскольку Фардримм ранее мог похвастаться превосходной подземной системой дорог, позволявших дварфам и их союзникам стремительно и легко перемещаться под Серебряными Кордонами, особенно - в заполненной орками области Нетерских Гор.

С возвышением Лиги Серебряных Кордонов некоторые молодые дварфы в Цитадели Адбар и Цитадели Фелбарр хотят не просто обезопасить области под своими городами - они хотят вернуть себе Фардримм. Фактически, можно говорить об определенном плане. Дороги и хитрые дварфские защиты все еще находятся в приличной форме, и лиге весьма пригодилась бы готовая система дорог под всем регионом. Но отобрать ее у бехолдеров, дреу, орков и других местных вредителей, занимающих область в настоящее время, не так легко, и у лиги пока что есть более важные дела.

Однако, Рурик Серебряная Рукоять (CG мужчина щитовой дварф боец 5) так не считает. Его клан богат, и Рурик более чем готов потратить деньги своего клана на найм и оснащение компетентных авантюристов для очистки Фардримма. Конечно, такая задача слишком сложна для отдельной группы авантюристов; это - работа для нации дварфов. Однако, Рурик думает, что если ему удастся нанять достаточно народа, чтобы вернуть всего лишь дорогу между Цитаделью Адбар и Цитаделью Фелбарр, то его мечта покажется другим дварфам не такой уж фантастической, и они могут сплотиться во имя его цели.

Флувенилстра, Город-Сад Нижнего Подземья

(Нижний Великий Баэринден)

Неожиданный оазис в неприветливом Нижнем Подземье, Флувенилстра усеяна всем спектром лишайников и грибов в широком ассортименте цветов и форм. В городе находится самое большое из известных поселений слайтов в Подземье, и он обычно считается родиной этой расы.

Флувенилстра (маленький город): Магический; AL N; 15,000 gr предел; Активы 6,877,500 gr; Население 9,170; Изолированный (слайты 91%, микониды 4%, гримлики 3%, свирфнеблины 1%, дженази 1%).

Фигуры у власти: Потоконаездник Плип Шурлуш (N мужчина слайт друид Силвануса 19).

Важные персонажи: Лирруп Билтендар (NG женщина слайт эксперт 4/бард 2), драгоман двора Потоконаездника; Мелн (LN миконид-государь 15 HD), лидер миконидов города.

Круг Глубин: друид 16, друид 13, друид 12 (2), друид 11 (2), друид 10 (4), друид 9 (7), друид 8 (22). Круг Глубин - друидская иерархия, служащая правительственным органом города. Большинство друидов - слайты, хотя в кругу есть и несколько индивидуумов других рас. Многие из друидов низшего уровня считаются новичками под опекой круга.

Служители Потока: Примерно 300 бойцов и рейнджеров (большинство из них 3-го - 4-го уровней) присягнули служить по указаниям Потоконаездника и Круга Глубин. Эти служители составляют постоянную армию Флувенилстры.

Чуть менее чем в 11 милях под Шааром и приблизительно 50 милях к северо-западу от Шаармида лежит Флувенилстра - единственное известное место, где в одном месте собирается более нескольких дюжин слайтов. Маленькие торпы или индивидуальные круги слайтов существуют и в других местах Подземья, но эти отдаленные заставы часто посылают студентов сюда, для обучения под спокойным, внимательным взором Круга Глубин.

Флувенилстра организована вокруг друидов, составляющих эту организацию. Не каждый слайт - друид, и у некоторых даже нет таланта к этому классу, но каждый из граждан Флувенилстры подтверждает власть друидов. Члены Круга свободно командуют охраной и ресурсами города по своему усмотрению, и любые три члена Круга, действующие совместно, уполномочены решать любую проблему законности, правосудия или торговли от имени всей организации.

Первая и самая внушительная линия защиты Флувенилстры состоит из растительных существ, свободно бродящих по городу и окрестным пещерам. Встречающиеся в Нижнем Подземье разновидности волочащихся насыпей, грибов-фантомов и лоз-убийц составляют большую часть этих сил, а растительные монстры-веревочники охраняют главный вход. Эти растительные существа никогда не беспокоят жителей, но неуклонно нападают на любое другое существо, входящее в город-сад.

Микониды Флувенилстры, похоже, вообще ничего не делают. Они проводят большинство времени в центре города, стоя в компосте и спокойно жужжа. Но эти микониды - фактически основные защитники города, потому что они управляют его растительными существами. Микониды помалкивают о том, как им удается достигать такого эффекта, но они, похоже, счастливы делать это ради сообщества.

Элитная компания бойцов и рейнджеров, известная как Служители Потока, служит самому Кругу Глубин. Эта маленькая армия почти из 300 квалифицированных охранников может разобраться с любой угрозой, способной избежать растительных существ города.

Водные струитесь вниз из трещин в потолке, лелея джунгли растительной жизни на стенах. Жидкость собирается в пенном рву по краям круглой пещеры города. Большие заплаты люминесцентных зеленых грибов, с неравными интервалами расположенные на полу и потолке, обеспечивают пещеру светом. Они не освещают город целиком, но существа с видением при слабом освещении могут видеть здесь вполне ясно.

У города много входов, но немногие из них шире ладони, так как слайтам надо не так много места, чтобы пройти в своей аморфной форме. Большой вход в северном конце пещеры позволяет пропускать твердые существа и большие объекты. Этот главный вход закрыт 6-дюймовой толщины занавесом из лозы, известной как железная лоза.

Соответственно названию, железная лоза постоянно имеет твердость и очки жизни железа. Любой смертельный эффект или эффект дезинтеграции воздействует лишь на одну из тысяч железных лоз этого занавеса. Около 20 лоз-убийц и 50 грибов-визгунов расположены по внешнему слою занавеса, обеспечивая активную защиту и слышимое предупреждение о приближении существ. В то же время нижний край занавеса уходит внутрь пещеры, формируя мост через ров. Если нападавшие убьют или уберут занавес, тем самым они уничтожат свой самый быстрый путь через воду.

Посетителей, входящих с миром, провозжат в изолированную область подальше от бродячих растительных существ, прямо за главным входом. Лирруп Билтендар - главная связь с гостями, так как она говорит на девяти различных языках, включая Общий и Нижне-общий. Все, что гостям необходимо, приносят к ним в изолятор, вместо того чтобы позволять гостям самим проходить в город.

Хотя и будучи явными изоляционистами, здешние друиды предпочитают сами выбирать себе битвы и не стесняются делать это при необходимости. У Круга часто бывают контакты с Изумрудным Анклавом поверхностного мира, и горстка студентов ежегодно покидает город, чтобы учиться в Анклаве. Другие уходят из Флувенилстры и путешествуют по Подземью, восстанавливая поврежденные области и уча других уважать естественный мир.

Краткая история

Флувенилстра была основана 740 лет назад друидами-слайтами, которым претили расточительные, экстравагантно разрушительные привычки жителей Подземья. Эта маленькая группа слайтов хотела создать тихое местечко, где они смогли бы не только изучать тонкий баланс природы, но также и инструктировать других в том, как лелеять этот баланс в Подземье.

В течение первых своих 200 лет город фактически был монастырем, но количество студентов росло по мере того, как город развивал свою репутацию за редкие и цветущие растения. В 1470 DR город был атакован и снесен ордой дерро, члены которой заблудились и почти лишились продовольствия. Они разграбили Флувенилстру и ушли с добычей домой.

Восстановив город, слайты поняли ценность сильной защиты. Они вошли в контакт с миконидами и начали разводить растительных существ и растительные вариации других существ Подземья в качестве защитников. Они также обучили не только друидов, но и рейнджеров и экспертов по грибам во избежание повторения атаки дерро.

Теперь слайты выходят за пределы своего города. Они активно поощряют студентов уходить и распространять свой путь ухаживания за природой по всему Подземью.

Важные места

Поскольку посетителям не позволяют входить в город, выбор мест для их посещения ограничен.

Изолятор

Область 50-футового диаметра уходит в стену около главного входа. В ней есть подушки и цветы с приятным запахом, а занавес из лозы позволяет гостям, остающимся здесь достаточно долго, спать в уединении. Прием пищи проходит за общим столом в центре комнаты. Посетителей Флувенилстры просят оставаться здесь ради их собственной безопасности, поскольку иначе на них могут напасть бродячие растения.

Великий Сад

В саду прямо за изолятором Дурлу Глоссоп (N мужчина слайт эксперт 4/друид 1) выращивает различные клубни в почве, привезенной с поверхности. Его сад магически освещается заклинанием *дневной свет* по расписанию, примерно соответствующему циклу поверхностных дней и ночей. Крахмалистые продукты сада - чудесная роскошь для жителей Подземья, и продажа этого урожая дважды в год приносит городу немалые деньги.

Фраасзуммдин, Дом Стидеров (Средний Корень Земли)

Это маленькое поселение дуэргаров известно своим мастерством дрессировки паразитов и тварей Подземья. Городок известен Дом Стидеров из-за своих особенно выносливых и отзывчивых пород стидеров, но серые дварфы Фраасзуммдина также выращивают много других видов рабочих существ Подземья, включая выючных ящериц, ездовых ящериц, гигантских жуков, обученных чудовищных скорпионов и различные породы глубинных ротов.

Фраасзуммдин (большой городок): Обычный; AL N; 3,000 gr предел; Активы 462,300 gr; Население 1,124 свободное; изолированный (дуэргары 96%, люди 2%, полуорки 1%, хобгоблины 1%); 1,958 рабов (хобгоблины 49%, орки 39%, полуорки 9%, люди 2%, огры 1%).

Фигуры у власти: Глубинный Лорд Собжа Фраасз Мудрая с Паразитами (N женщина дуэргар боец 6/друид 6/хранитель паразитов 3), лидер Клана Фраасз и поэтому владыка города.

Важные персонажи: Крессен Хормиэт (NE мужчина дуэргар аристократ 3/рейнджер 7), руководитель Клана Хормиэт; Минтир Митралбит (LE мужчина дуэргар эксперт 4/боец 6), руководитель Клана Митралбит.

Охрана Глубинного Лорда: боец 8, боец 7, рейнджер 6, клерик 6, боец 5, воин 5 (2), клерик 4, боец 4 (2), воин 4 (4), клерик 3 (3), боец 3 (5), воин 3 (5), боец 2 (3), воин 2 (14), боец 1 (4), воин 1 (1 (5)). Охрана Глубинного Лорда служит полицейской силой города и личной охраной Собжы Фраасз. При исполнении своих служебных обязанностей ее члены ездят верхом на стидерах.

Собственно Фраасзуммдин - компактное сообщество, расположенное приблизительно в 4 милях под Рассветными Горами северного Тэя. Но влияние городка распространяется намного дальше его границ, по практически бесконечным туннелям и пещерам на глубину 8 миль и расширяясь под Бескрайней Пустошью. Эта область называется "Блуждание", и некоторые дуэргары остаются там месяцами, ухаживая за домашним скотом городка и обучая скакунов на продажу. Стидеры Фраасзуммдина известны по всему Корню Земли. Стилизованное клеймо города на таком существе - действительная гарантия качества и хорошего вывода.

Хотя большинство жителей Фраасзуммдин злы, граждане кажутся позитивно-легкосердечными в сравнении с мрачными дуэргарами других общин. Их относительная изоляция от наихудших из угроз Подземья позволяет этим серым дварфам сосредоточиться на выращивании выючных тварей и скакунов, а не стараться одержать верх над своими врагами. Ближайшее из сообществ Подземья примечательного размера - округ Трун'Зойл'Зл Ундрек'Тоз под Тэем, и тамошние друу готовы оставить дуэргаров в покое, пока те платят ежегодную дань.

При угрозе каждый дуэргар в Фраасзуммдине берется за оружие, и из Блуждания на защиту города вызываются обученные гигантские паразиты. Атакующим силам обычно придется прорываться сквозь мили враждебных чудовищ, чтобы хотя бы достичь города. Перед встречей с разозленными закованными в броню дуэргарами кулак из стидеров, гигантских жуков и огромных чудовищных скорпионов может измотать даже самых крепких солдат. Гораздо чаще воры или налетчики пытаются украсть домашний скот из Блуждания. В подобных набегах нет ничего необычного, и серые дварфы - тренеры и селекционеры скорее всего будут способны сами позаботиться о себе, так как помощь может быть в часах езды.

Клан Фраасз, старейший и самый престижный из кланов дуэргаров города, истощился за эти годы и теперь играет всего лишь роль номинального главы в управлении городом. Сегодня в Фраасзуммдине доминируют два больших и более состоятельных клана: Клан Хормиэт и Клан Митралбит. Клан Хормиэт богаче и лучше связан с клиентами в Подземье, но Клан Митралбит, как считают, выращивает лучших существа. Эти два клана постоянно враждуют, хотя этот конфликт обычно проявляется как угрюмая, злобная конкуренция.

Посетители города, как ожидается, с самого начала встанут на ту или иную сторону, и большинство делает это неумышленно, просто подойдя по делу к случайному дуэргару. Оба клана уделяют большое внимание лояльности вновь прибывших, и никто не гнушается запугиванием или нападением на тех, кто собирается вести дело с конкурирующим кланом.

Не являясь членом кланов, Собжа Мудрая с Паразитами вмешивается настолько мало, насколько это возможно. Но когда конкуренция Хормиэт-Митралбит выходит из-под контроля, вынуждая ее принимать меры, она быстра и безжалостна, обычно обрекая злодеев на ссылку или смерть. Даже самые горячие сторонники кланов поняли, что подготовить поединка

паразитов на учебной территории нейтрального клана или устроить стычку в Блуждании благоразумнее, чем связываться с Глубинным Лордом.

Рабство в Фраасзуммдине легально и обычно практикуется. У рабов есть подлинный шанс купить себе свободу за 20- или 30-летний период (относительно короткое время для дуэргаров, но недостаточное для рабов). Те, кому это удастся, потом остаются в Фраасзуммдине в качестве свободных граждан, так как их навыки работы с паразитами полезнее всего именно там, где они их приобрили.

Краткая история

Дуэргары Фраасзуммдин в последние 2,000 лет медленно мигрировали в восточном направлении в поисках подходящего места для выращивания своих стидеров. Каждое движение обычно приводило их в контакт с неким другим сообществом Подземья, вторжение которого делало проблематичным выращивание существ. Каждый раз, когда город перемещался - из-под Амна к Кормиру, Долинам, Импитуру и Теску - он оставлял за собой немного тех, кто был слишком упрям, чтобы двигаться вновь. Таким образом, деревни и маленькие городки дуэргаров, выращивающих стидеров и ездовых ящеров, усеивают все Среднее Подземье по линии путешествия городка.

Фраасзуммдин находится на своем нынешнем месте почти 350 лет. К этому моменту единственное, о чем смогли договориться кланы Хормизт и Митралбит - их желание оставаться на одном месте, и неважно где.

Блуждание

В Фраасзуммдине немного примечательных мест, помимо цитаделей кланов, но он окружен обширной патрулируемой областью. Она неопределенно очерчена как область на десятки миль во всех направлениях вокруг города и на 4 мили под ним. Туннели и пещеры, входящие в Блуждание, часто насчитывают сотни футов в длину и ширину, и большинство их отгорожено воротами, чтобы служить загонами и выгонами. Дуэргары расширяют многообещающие пещеры в огромные тренировочные территории, конюшни, путевые комнаты и квартиры для тех, кто обучает животных.

Первый признак того, что путешественник достиг края территории Фраасзуммдина - обычно крепкие металлические ворота, вмурованные в стены у устья туннеля. Открывать такие ворота, не окликнув тренера - не только невежливо, но и опасно. Существа-паразиты обычно знают своих тренеров, но без промедления атакуют других существ на тренировочной территории. Убийство одного из них, даже обороняясь, влечет за собой штраф по крайней мере в 1,000 gr, чтобы возместить владельцу потери.

Гатчороф

(Средний Старый Шанатар)

Среди руин древнего дварфского царства Торглор гитианки основали военную лагерную стоянку на Материальном Плате. От заставы, известной как Гатчороф, налетчики-гитианки делают частые набеги в Нижнее Подземье для ударов по иллитидам Ориндолла, их рабам и еще кому-либо, кто попадется на пути.

Гатчороф (поселок): Нестандартный; AL LE; 100 gr предел; Активы 760 gr; Население 152; Изолированный (гитианки 98%, красные драконы 2%).

Фигуры у власти: Высший Лидер Фретен Хармсва (LE женщина гитианки боец 10/психический воин 6).

Важные персонажи: Крагнортерма (женщина взрослый красный дракон); Хелтипайр (женщина взрослый красный дракон); Скорлачаш (женщина взрослый красный дракон).

Налетчики: боец 9, психический воин 9, боец 5/психический воин 4, боец 5/психический воин 2, волшебник 8, боец 7 (3), психический воин 7 (3), волшебник 6 (3), боец 5 (4), психический воин 5 (4), боец 4/волшебник 4 (5), боец 3 (54), психический воин 3 (16).

Гитианки считают это место военной заставой, а не городком. Однако, как и на любой заставе, тут развились определенные услуги для обеспечения потребностей войск. Помимо солдат, здесь живет небольшое количество невоенных гитианки, связанных с общественным складом, кузней, бандой работорговцев и баром-забегаловкой.

Гитианки заняты обороной. Каждая из построек, которые они населяют, были перестроены для защитных целей - ставни на окнах, бойницы для стрел и укрепленные входы и выходы. Здания, которые гитианки заняли здесь - пока что главным образом старые дварфские караулки и городская тюрьма, так как именно они являются самыми защитимыми постройками города. Гитианки сравняли окружающие постройки до высоты в 3 фута на расстояние в 100 футов, чтобы дать

Антииллитидские устройства

Дварфы Торглора обычно бились с пожирателями разума из Ориндолла и создали несколько специализированных антииллитидских защит. Оккупационные силы гитианки нашли несколько таких устройств и неплохо их используют.

Мозгошанпка: Этот металлический головной убор водружается на голову носящего (занимая основную ячейку для магических изделий). Носящий получает +4 бонус сопротивления на спасброски против эффектов зачарования и иммунитет к псионическим атакам *взрыва разума*.

Умеренное отречение; CL 12-й; Создание Чудесного Предмета, *иммунитет к заклинаниям*; Цена 22,000 gr.

Источитель: Доспех, созданный с этой специальной способностью, назван так потому, что немало пожирателей разума потеряли свои щупальца от его рубящих клинков. Такой доспех включает в себя специальную защиту против существ, пытающихся захватить или проглотить носящего. Когда враг делает попытку проверки захватывания против носящего, бритвенно-острые клинки исторгаются во всех направлениях, нанося захватывающему существу 2d6 пунктов режущего урона. Клинки немедленно убираются, если носящего отпускают; в ином случае они продолжают наносить 2d6 пунктов урона захватывающему существу в каждом раунде на ходу носящего. Они также наносят урон любому существу, которое проглатывает носящего. Если носящий умирает, клинки перестают функционировать.

Умеренное превращение; CL 7-й; Создание Магического Оружия и Доспехов; Цена +2 бонус.

своим отрядам в занятых постройках возможность стрелять в приближающихся врагов. Наконец, они объединились с тремя красными драконами. В обмен на помощь этих существ гитианки регулярно устраивают набеги на торговые караваны для пополнения запасов своих союзников.

Посетители в Гатчорофе не приветствуются, если они не смогут продемонстрировать, что пришли убивать иллитидов. Этому требованию соответствуют исключительно боеготовые авантюристы, показывающие прочную ненависть к пожирателям разума. Входя, принести по одной голове иллитида на каждого входящего - хороший способ получить право на вход, хоть гитианки этого и не требуют.

Рабство в Гатчорофе легально, хотя у самих солдат-гитианки нет на это времени. Примерно четверть солдат в любое данное время уходит по делам, а остальные тренируются, патрулируют область или отдыхают перед следующим набегом. Все "гражданские жители" деревни вооружены, но они проводят много времени, оснащая и поддерживая военную мощь, часто уходя обратно на Астральный План за припасами.

Чаша Гиганта (Нижние Темные Земли)

Это солончатое озеро, расположенное в 12 милях под Дорогой Торговца, огромно даже по поверхностным стандартам. Вероятно, названное так шанатарскими дварфами из-за каменных гигантов, обычно живших над ним, Чаша Гиганта - самое большое из известных пресноводных водных тел в Нижнем Подземье. Существа на мили вокруг приходят пить из озера, а хищники приходят на них охотиться.

Тысячелетиями в Чаше Гиганта жила раса интеллектуальных осьминогов, кормясь и ухаживая за светящимся коралловым рифом, пятнами освещающим воду, отбрасывая жутко-красивые тени на стены и потолок. Осьминоги вырезают коралл в запутанные формы и торгуют изделиями из него с морскими эльфами, приплывающими на встречу с ними по затопляемым проходам из Моря Упавших Звезд.

Все это прекрасно работало, пока около 15 лет назад пожиратели разума не выпустили в озеро кальмаров-вампинов. Хотя они заметно превосходят численностью этих захватчиков, осьминоги - пацифисты. До настоящего времени они пытались решить эту проблему, взывая у кальмаров к чувствам правосудия, милосердия или рассудительности. Кальмары, будучи хаотически злыми и имея интеллект чуть повыше, чем у животных, ответили поеданием осьминогов. Теперь некоторые из осьминогов пришли к выводу, что необходимо активное сопротивление. Они обратились своим торговым партнерам - морским эльфам за помощью и начали развивать боевые навыки и тайную магию для сражения со своими противниками. Осьминоги давно забыли о пожирателях разума, выпустивших кальмаров, но иллитиды не забыли своих планов. Их цель состоит в том, чтобы контролировать морских эльфов и далее - часть Моря Упавших Звезд. Они ожидали, что осьминоги начнут просить эльфов о помощи намного раньше, но они не приняли во внимание упорное миролюбие осьминогов. Теперь, когда в Чаше Гиганта начали в больших количествах появляться морские эльфы, пожиратели разума намереваются захватить нескольких из них в качестве рабов и приступить к следующему шагу своего коварного плана.

Граклстаг, Город Клинок (Средний Нортдарк)

Место расположения дуэргарского Глубинного Королевства, Граклстаг - сильнейшее царство серых дварфов в Нортдарке и, возможно, во всем Подземье. Потолок, сколько хватает взгляда, покрыт густым, вонючим дымом, поднимающимся от бесчисленных горнов и плавилен города. Кузнецы-дуэргары, живущие здесь, изготавливают качественное оружие и доспехи всех видов. Большинство их продукции идет на продажу, и их самые большие рынки - таковые с другими дуэргарами и дроу.

Граклстаг (метрополис): Обычный; AL LE; 100,000 gr предел; Активы 200,340,000 gr; Население 26,390 свободное; Смешанный (дуэргары 86%, дерро 9%, дурзагоны 2%, ороги 2%, каменные гиганты 1%); 13,678 рабов (гоблины 39%, щитовые дварфы 29%, орки 19%, свирфнеблины 9%, люди 4%).

Фигуры у власти: Король Хоргар Стальная Тень IV (LE мужчина дуэргар боец 9/волшебник 9); Диинаквил Рилафирн (СЕ мужчина дерро колдун 15), лидер ученых-дерро.

Важные персонажи: Дурна Тулдарк (LN женщина дуэргар эксперт 8/боец 4), глава торгового совета; Мрачный Геральд Морндин Унылый Шторм (NE мужчина дуэргар клерик Ладугуэра 15), высокий священник Ладугуэра; Говорящий-с-Камнем Хграан (N мужчина каменный гигант клерик Скорэуса Каменные Кости 7), Говорящий-с-Камнем Глубинного Короля; Темберчауд (СЕ мужчина взрослый красный дракон), Вирм-Кузнец Граклстага.

Камнестража: Королевская стража Короля Хоргара состоит почти из 500 старых солдат-дуэргаров, большинство из которых - дуэргары-бойцы по крайней мере 3-го уровня. Каждый из лаирдов кланов города может также при необходимости собрать дополнительные силы.

Под Эвермурз, на глубине 5 миль, шумный город дуэргаров Граклстаг балансирует на краю узкой трещины, известной как Борозда Ладугуэра. Северный конец поселения - галечный берег Темного Озера. Сам Граклстаг огромен, но его отдаленные районы и поля грибов занимают туннели на мили вокруг, расширяя полное население Глубинного Королевства почти до 90,000 дуэргаров, плюс еще 60,000 рабов.

Подобно другим крупным общинам Подземья, Граклстаг силен в торговле. Дуэргары обычно гораздо более готовы переправить свои товары на другие рынки, чем долгожданные внешние торговцы, так что караваны с высококачественным оружием и доспехами и с другими металлическими товарами постоянно покидают город, уходя в Мензоберранзан, Мантол-Дерит, Скуллпорт, Шшамат и Оолтул. Город Клинок заслужил свое название своей репутацией качественного оружия, так что никто не жалуется дуэргарам на рост цен на транспортировку их товаров.

Магические защиты Граклстага слабы, но Глубинное Королевство может похвастаться лучшей армией в Нортдарке - тысячами обученных вооруженных ветеранов, закованных в доспехи из превосходной дварфской стали. Тарнгардт Стальная

Тень, предшественник Хоргара, не интересовался расширением через завоевания, но Хоргар желает идти другим путем. Он воспользовался преимуществом безмолвия Лолс, начав могучее вторжение в Мензоберранзан.

На первый взгляд Граклстаг похож на один из своих адских литейных заводов. В главной пещере царят колоссальные сталагмиты, которые были вычищены внутри и превращены в огромные вонючие плавильни. Город всегда светится огненным жаром и ало-желтым светом горячего железа, и воздух наполнен шипящим паром, вонючим дымом и бесконечным звоном молотов. Помимо кузнечного дела, народ Граклстага практикует много отраслей, но сердце города - работа с металлом.

Красный дракон Темберчауд, известный как Вирм-Кузнец Граклстага, поддерживает горны города жаром своего пламенного дыхания. Орден дуэргаров-клериков/псионов обихаживает красного дракона и охраняет его запасы, пока он скользит вокруг города, раздувая горны своим пламенем. В обмен на эту великодушную службу запасы Темберчауда регулярно пополняются, и он пирует сварливыми рабами.

Граклстаг - город бесконечного тяжелого труда. Любая торговля или ремесло, производимые в городе - домен определенного клана. Важные отрасли, типа работы литейных заводов - домены нескольких конкурирующих кланов, но другие кланы, занимающиеся менее важными (или менее необходимыми) задачами, часто состоят в лучшем случае из нескольких дюжин ремесленников. Семейства, управляющие каждым из кланов, включают в себя знать города, и лидер клана известен как лаирд. В отличие от Домов дреу, кланы дуэргаров не занимаются бесконечными вендеттами и схемами продвижения к власти; серые дварфы, оказывающиеся на дне иерархии, либо смиряются со своей судьбой, либо работают изо всех сил для продвижения, вместо того чтобы строить заговоры по смещению тех, кто выше их.

Власть в Граклстаге лежит где-то среди лаирдов великих кланов (особенно торговых), трона и коварных ученых-дерро, живущих в пределах города. Хоргар намеревается взяться за бразды правления стойкой, недрогнувшей хваткой, и вернуть власть, которой его пращуров владели в прошлые годы. Естественно, у великих лаирдов и дерро нет никакого желания видеть его успехи.

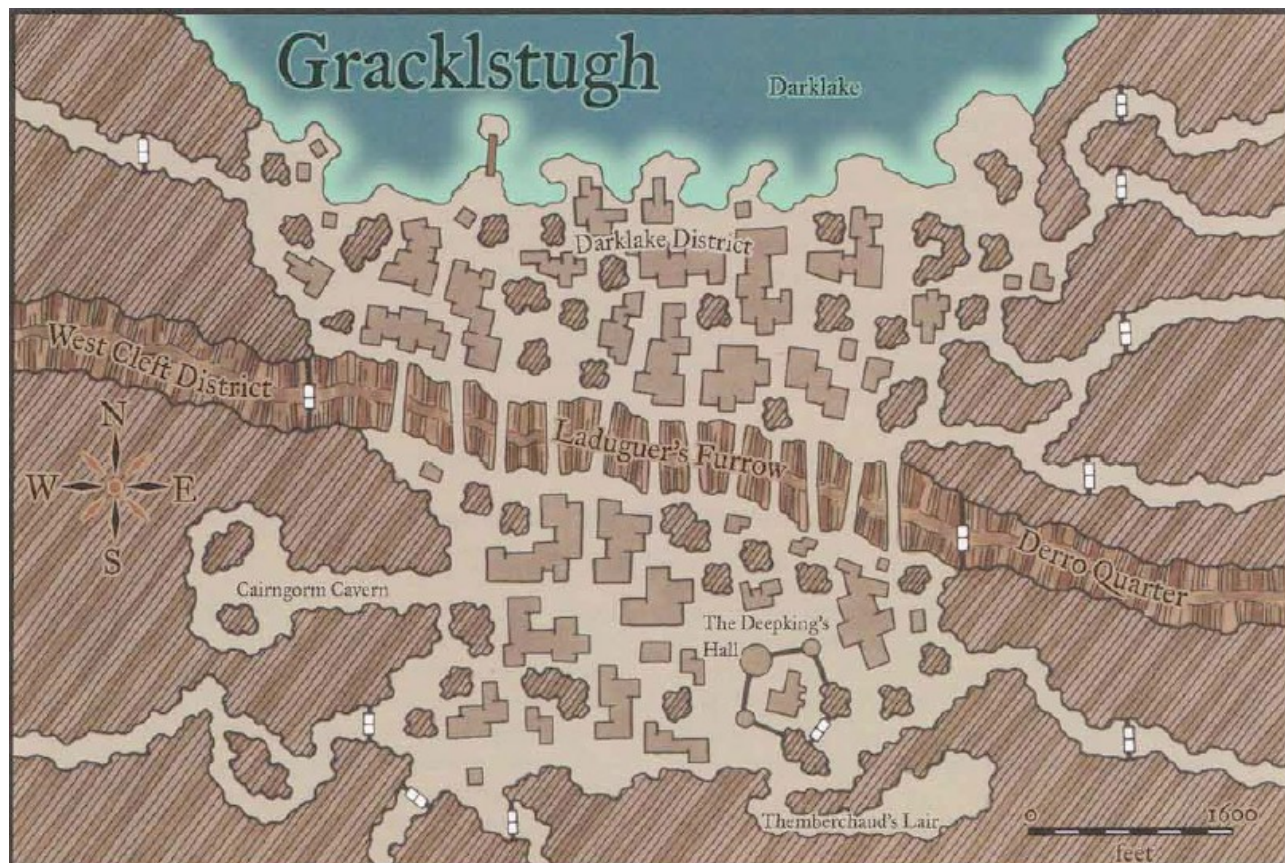
Краткая история

Когда распалось сверхкоролевство Глубинный Шанатар под Амном и Тетиром, дварфы всех видов ушли на север. Многие из них были серыми дварфами, улизнувшими от порабощения иллитидами и сбежавшими из Ориндолла. Город Граклстаг был основан как первое крупное поселение дуэргаров на Севере в -3717 DR. Индустрия и воинственность серых дварфов позволили им занять превосходное место со свободным проходом к Темному Озеру.

Граклстаг быстро вырос в крупный город. В -3392 DR Король Хоргар Стальная Тень II объявил свою власть над всеми общинами дуэргаров Нортдарка и предпринял первые шаги к объединению Глубинного Королевства. Хотя многие из отдаленных кланов дуэргаров сопротивлялись Граклстагу, армии Стальной Тени одолели все заставы и заставили их склониться.

Глубинное Королевство дуэргара перенесло четыре с половиной тысячелетия, иногда объединяясь и становясь агрессивным под сильным королем, а иногда слабея и разделяясь борьбой между кланами. В течение нескольких последних столетий Глубинное Королевство медленно отступало, и короли дуэргаров вновь ограничили свои пределы маленькой областью, окружающей сам Граклстаг.

Недавняя смерть Короля Тарнгардта Стальной Тени и вступление на трон его внука, Хоргара Стальной Тени IV, сообщили о смелых переменах в благосостоянии города. Тарнгардт публично сбалансировал Совет Лаирдов, Совет Ученых (мощных ученых-дерро), Клан Каирнгорм (клан каменных гигантов, к которому король традиционно прислушивался) и



Совет Торговцев друг с другом - договоренностью приносить пользу Глубинному Королевству. Однако, по секрету Совет Ученых контролировал старого короля и некоторых из его лаирдов взятками, угрозами и зачарованием.

Знавшие ученые обнаружили (слишком поздно), что приложили слишком мало усилий для манипулирования внуком короля, Хоргаром. Хоргар не пал перед лестью ученых и сопротивлялся их усилиям зачаровать его. Что еще хуже, он создал собственные силы, почистив ряды коррумпированной Камнестражи и назначив в королевскую стражу лояльных капитанов и солдат. Обезопасив себя, Хоргар аккуратно убил своего деда и взмошел на трон. Теперь, когда он король, Хоргар собирается полностью избавиться Глубинное Королевство от ученых и по крайней мере удалить, если не убить, всех дерро из Граклстага. Ученые поняли свой грубый просчет, и даже теперь они составляют заговоры по удалению Хоргара, прежде чем он сможет нанести больший вред.

Тем временем Совет Лаирдов раздроблен. Несколько ключевых лаирдов остаются под влиянием ученых, но лояльность короне укоренилась достаточно. Если король вынудит их выбирать союзников, истинное количество тех, кто сохранит верность, встав лицом к лицу с последствиями угрозы дерро, неизвестно. Гиганты Клана Каирнгорм непоколебимо лояльны короне, но их лидер Хграан лично ненавидит Хоргар за его безжалостные амбиции. Некоторые из гигантов подозревают, что Хоргар подготовил смерть Тарнгардта, и новый король не подтверждает и не отрицает подобные слухи.

Безмолвие Лолс и очевидная слабость Мензоберранзана на севере обеспечили Хоргара превосходной возможностью отвлечь внимание от своего политиканства внешней войной. Король полагает, что успешная кампания против дроу достаточно обеспечит его славой и добычей, чтобы навсегда гарантировать трон. Если атака дуэргаров на Мензоберранзан провалится, Хоргар планирует вытащить на свет заговор дерро и возложить на них вину за поражение в качестве прелюдии к ужасной чистке.

Важные места

Посетители Граклстага чаще всего прибывают лодками, высаживаясь в округе Темного Озера. Здесь можно найти несколько гостиниц, таверн и других бизнесов, угождающих путешественникам, а также мрачные рынки с дуэргарским оснащением. Серые дварфы не позволяют представителям других рас забираться сколь-либо глубже в город без значительного сопровождения.

БОРОЗДА ЛАДУГУЭРА

Эта трещина разрезает город на северный и южный районы. Почти в 200 футов глубиной, трещина имеет утрамбованное гравиевое дно и идет примерно на четверть мили за пределы главного грота города в обоих направлениях. В склонах трещины высечено жилье, и с главного уровня города на ее дно ведут широкие скаты.

Восточная секция трещины - городской квартал дерро. Здесь собираются почти все дерро Граклстага, в общем держась обособленно. У ученых есть свои секретные проходы, ведущие в Подземье за пределами города, и дерро могут приходить и уходить этим путем, когда пожелают.

ПЕЩЕРА КАИРНГОРМ

В этой отдаленной секции города, находящейся в нескольких сотнях футов от главной пещеры, размещаются каменные гиганты Клана Каирнгорм. Их жилье - спартанское, но оно подходит для их потребностей. Возглавляемые строгим Говорящим-с-Камнем Хграаном, гиганты лояльны Глубинному Королю и не боятся дерро.

Король Хоргар взялся посещать Пещеру Каирнгорм дважды в десятидневку для совещаний с Говорящим-с-Камнем, хотя его посещения редко длятся дольше одного часа. Их отношения прохладны, но количество времени, которое они проводят вместе, кажется дерро подозрительным.

ДОКИ НА ТЕМНОМ ОЗЕРЕ

Эти постоянно занятые пристани используют прежде всего плоскодонные плоты, сделанные из зурквуда и лакированных плавников дождевиков. Некоторые из этих ветхих барж движет неразумная нежить, типа скелетов или зомби, прикованных к веслам или к гребным колесам и используемых в качестве неустанных некромантских двигателей. Плоты неуклюжи, но вместительны, перенося тонны торговых товаров, и грузооборот у дуэргаров идет с чисто дварфской последовательностью.

Великая Трещина (Верхний Великий Баэринден)

Размещающая Глубинное Царство золотых дварфов Великая Трещина - самое большое, сильнейшее и богатейшее из всех дварфских царств на поверхности Фаэруна или под ней. Великая Трещина служит мостом между Царствами Внизу и

Нож короля

Солдаты Граклстага носят самое разное оружие, но у каждого есть короткий меч с зазубренным краем и портретом короля на оголовнике. Будучи намного длиннее ножа, этот меч называется ножом короля. Согласно традиции Камнестражи, солдат-дуэргар должен всегда носить с собой свой нож короля и сдавать его королю по первому требованию. Отказ сделать что-либо из этого - серьезный позор.

В знак покровительства лаирда, особенно героическим дуэргарам - капитанам или чемпионам - иногда предоставляется магический нож короля, имеющий следующие свойства:

Нож короля: В руках серого дварфа этот +2 короткий меч предоставляет два дополнительных использования в день *увеличения персоны* и *невидимости* (каждое), до общего количества в три использования каждой способности в день.

Умеренное превращение; CL 6-й; Создание Магического Оружия и Доспехов, *увеличение персоны*, *невидимость*, создатель должен быть дуэргаром; Цена 13,170 gp; Стоимость 6,740 gp + 514 XP.

поверхностными землями. Хотя она сама не особенно глубока (ее самое низкое место не достигает и полумили под окрестными равнинами), пещеры, города и шахты, вырытые в ее стенах, простираются глубоко в Подземье.

Золотые дварфы не так много общаются с посетителями, прибывающими не по торговым делам, и владельцы караванов, путешествующих в Глубинное Царство, скорее всего пойдут по определенным четким и хорошо охраняемым маршрутам. На поверхности большинство караванного движения сходится в городе Молот и Наковальня, который фактически находится на равнине над Великой Трещиной. За торговцами, приезжающими снизу, наблюдают еще более тщательно. Дроу, дуэргары и другие зловещие народы могут приезжать в Великую Трещину для торговли, и золотые дварфы ведут с ними дела справедливо - при условии ответной вежливости.

Дикие Глубины

Города золотых дварфов окружают Великую Трещину, словно квартиры, выходящие на общий внутренний двор. Мили пещер-загонов, пещер для выращивания грибов и пещер с подземными озерами, кишасими рыбой, простираются от каждого из этих городов, создавая ореол плотно заселенных и преуспевающих цитаделей в Подземье на дюжины миль от самой трещины или еще дальше. За пределами этой зоны цивилизации находятся Дикие Глубины, обширная область диких пещер, патрулируемых золотыми дварфами, но не занимаемых и не заселенных ими.

Много опасных монстров таится в ущельях Диких Глубин. Честолюбивые золотые дварфы-поселенцы иногда основывают фермы или заставы с намерением разрабатывать богатые области Диких Глубин, но через сезон-другой их вытесняют обратно на родину свирепые монстры региона.

Глубинные Пороги

В северном конце Великой Трещины Река Шаар исчезает в ущелье и более 100 миль течет по подземелью, в тысячах футов под равнинами Шаара. Она вновь появляется у подножия Лендрайза и многие мили течет на запад по поверхности, затем соединяясь с Рекой Чаннат и впадая в Сияющее Море. Там, где она течет по подземелью, Река Шаар является самой большой рекой Подземья. Она на своем пути прохлестывает сквозь огромные пещеры, создавая могучий лабиринт, полностью не исследованный даже золотыми дварфами.

Приблизительно в 40 милях к северу от Великой Трещины Шаар резко падает почти на 300 футов огромным водопадом подковообразной формы. Рев Глубинных Порогов, как называют этот водопад, абсолютно оглушителен на несколько миль во всех направлениях, и река непрерывно точит и изменяет пороги, делая это место трудным и опасным для посещений. Но Глубинные Пороги считаются священными для Думатойна, и святыня дварфского бога стоит на маленьком острове, пересекающем пороги.

Гуаллидарт (Средний Старый Шанатар)

Также известный как Город-Храм Лолс, этот метрополис под Пустыней Калим - старейшее сообщество дроу в южном Подземье, и одно из самых больших. Более двухсот благородных Домов соперничают за власть в городе, и двадцать один Дом составляет его Правящий Совет. Все здешние дроу поклоняются Лолс, но все - по-разному, так что в городе существует множество вероисповеданий и сект. Здание храма Паучьей Королевы считается лучшей демонстрацией преданности и вернейшим способом продвинуть определенный метод поклонения. Таким образом, город полон храмов, больших и маленьких.

Гуаллидарт губит любые другие поселения в Подземье к югу от Вилдата или к западу от Гор Алимир. Его лидеры заявляют свои права на всю эту территорию, хотя практически за ней не ухаживают. Влияние темных эльфов распространяется еще шире, но они редко беспокоят тех, кто живет далеко. Однако, Гуаллидарт представляет вероятную угрозу для Илтказара, Оаксантупы, Ориндолла и различным бехолдерам под Озером Пара. Дроу Гуаллидарта полагают, что и так уже "владеют" городом куо-тоа Слупдилмонполопом, так что даже не стараются взять его.

Поверхностные историки верят, что Ночные Войны между дроу и другими закончились примерно 1,800 лет назад. Дварфские историки, с другой стороны, учитывают после того времени по крайней мере еще две Ночных Войны, проходивших исключительно в подземелье, и некоторые гуаллидартские дома (особенно Дом Миз-з'ринтурл) полагают, что бьются в третьей Ночной Войне, так как Илтказар демонстрирует свое безрассудство, продолжая существовать.

Котел Святой Матери (Нижнее Мерцающее Море)

Сильные приливы и жестокие течения характеризуют эту в основном подводную часть Мерцающего Моря. Ее можно достичь лишь подводным путешествием из окружающего Мерцающего Моря, хотя путешественники, спускающиеся в Котел из Среднего Подземья, вполне могут найти сухопутные маршруты, ведущие к своему месту назначения. Котел Святой Матери - святыня, посвященная Морской Матери.

Область священна для прихожан Блибдуллулп, и каждый набожный куо-тоа обязан посетить ее хотя бы раз в жизни, не используя при этом какую-либо форму магии путешествия. Те, кто проделывают такое паломничество, получают среди куо-тоа заметный престиж, но их не так уж и много. Из-за опасности путешествия и высокой вероятности несчастья даже молодые и сильные куо-тоа Среднего и Верхнего Подземья откладывают эту святую обязанность, пока не станут достаточно пожилыми, считая путешествие финальным паломничеством, из которого можно не возвращаться. Куо-тоа иногда называют эту практику "идти на встречу с богиней".

Сама святыня - храм и монастырь, защищаемый множеством куо-тоа - клериков и монахов, плюс в три-четыре раза больше паломников в любое данное время. Пожилой, но мощный клерик-куо-тоа по имени Слоуупил (NE почтенный мужчина куо-тоа клерик 15) управляет храмом при помощи Маумогги, Гигантского куо-тоа левиафана 30 HD, который служит священным чемпионом святыни.

Илтказар, Мифриловое Королевство

(Верхний Старый Шанатар)

Последнее из выживших королевств Глубинного Шанатара, Илтказар долго, медленно снижался в течение более чем тринадцати столетий. Ученые дварфы, живущие здесь, хранят свитки и книги, полные дварфских секретов архитектуры, разработки,ковки доспехов и оружия, археологии, истории и высекания рунных камней.

Илтказар (маленький город): Обычный (Чудовищный); AL LG; 15,000 gr предел; Активы 5,625,000 gr; Население 7,506; Смешанное (щитовые дварфы 78%, золотые дварфы 9%, скальные гномы 5%, свирфнеблины 4%, люди, 3%, дварфы-Урдунниры 1%).

Фигуры у власти: Король Мит Барак, или Митбаразак (LG мужчина серебряный великий вирм).

Совет Регентства: Фенил Арнскулл (NG женщина щитовой дварф аристократ 11); Торт Черная Сталь (LG мужчина щитовой дварф эксперт 9); Руван Каменное Плечо (LN мужчина щитовой дварф аристократ 5/эксперт 4); Чемкол Каменное Плечо (LG женщина щитовой дварф боец 8); Громи Арнскулл (CG мужчина щитовой дварф боец 2/клерик 5/рунный заклинатель 2); Стурвис Песнь Разлома (CG мужчина щитовой дварф боец 5/бард 3); Врона Айронледжер (N женщина щитовой дварф эксперт 2/волшебник 7), Элэрн Песнь Разлома (LG женщина щитовой дварф клерик Морадина 8).

Важные персонажи: Сорни Арнскулл (N женщина щитовой дварф эксперт 8), Мастер Горна; Дорна Песнь Разлома (LG женщина щитовой дварф эксперт 5/волшебник 3), Главный Библиотекарь; Бреск Каменное Плечо (LN мужчина щитовой дварф боец 12), Военный Мастер Илтказара; Антан Алмазный Клинок (LG мужчина щитовой дварф клерик Морадина 9), Высокий Кузнец Душ.

Клерики Древнего Горна: Храм Морадина в Илтказаре насчитывает более 30 клериков, включая 6 4-го уровня и выше.

Стражи Ворот: Лучших воинов Илтказара назначают на престижную службу по охране ворот города. Этот контингент включает более 60 клериков и 400 бойцов и воинов, из которых около 300 - воины 1-го уровня.

Менее чем в 2 милях под Горами Омларандин в Тетире стоит Илтказар, город на краю бескровного переворота. Король, Мит Барак Бесклановый, проводит 75 из каждых 100 лет, неподвижно сидя на своем троне, словно твердая мифриловая статуя. В это время городом правит Совет Регентства Илтказара, исполняя указы и команды своего спящего короля. Совет Регентства видит в своей роли управления поддержание, а не лидерство, так что они избегают вести новую политику и отсрочивают какие-либо серьезные решения до следующего пробуждения Короля Мита.

Железная преданность совета спящем королю порождает в городе застой, но до недавнего времени дварфы терпели эту традицию. Пять лет назад, в 1367 DR, Король Мит не пробудился вовремя. С тех пор Совет колеблется в решении существенных проблем, а среди граждан растет беспокойство.

Илтказар называется Городом Мифрила из-за своих легендарных кузнецов, большинство которых работает с редкими, магически активными металлами. Мифрил - самый обычный из них, но здесь работают и с еще более редкими металлами. Скрытые шахты в окружающем Подземье содержат богатые залежи хизагкуура, зардазила и других редких полезных ископаемых, и дварфы Илтказара используют их по полной. Но хватка Илтказара в торговле этими металлами не зависит от поддержания контроля над их источником. Даже если враги дварфов наткнутся на эти залежи или обнаружат металлы в другом месте, знание того, как именно следует их обрабатывать для достижения полного эффекта, есть лишь у илтказарских кузнецов.

Слабо светящийся серебристо-голубой лишайник на потолке освещает весь город, растянувшийся по паре дюжин пещер, связанных широкими туннелями, что создает эффект одной большой пещеры. Река Дхалнадар и ее приток, Глубинный Поток, встречаются посреди одной из центральных пещер, давая много воды. Гражданское строительство города просто восхитительно: река, пока течет через город, падает примерно на 60 футов, вращая множество водяных колес, приводящих в действие сотни механизмов в окрестных пещерах. Вода также поступает в каждый дом по запутанной системе акведуков.

Илтказар - вероятно, лучше всего защищенный город Подземья. Каждый из трех его главных входов имеет девять дверей, каждая в 10 квадратных футов размером и 3 фута толщиной. Первые две - литое железо; следующие шесть - железные, окованные 2 дюйма хизагкуура, и последние - чистый мифрил, невосприимчивый к магии. Мощные решетки блокируют все водные пути в город и из него. Эти защиты обычно усиливаются *барьером клинков, распусканьем* или *святым словом*, а также заклинанием *огненный шар*, которое может вызвать начальник стражи. Руны, покрывающие другие поверхности пещеры с 25-футовыми интервалами, обычно содержат заклинания *утроба камня* и *отвращение*, чтобы отогнать копальщиков. Эти последние руны уникальны для Илтказара, потому что они срабатывают скорее на врожденное чувство вибраций, чем на видимость. Таким образом, такая руна срабатывает на любое движение в пределах 120 футов от нее.

Хизагкуур

Магические металлы, обрабатываемые в Илтказаре, редки в Подземье и фактически неслышанны на поверхности. Любой объект, сделанный из хизагкуура, считается таковым мастерской работы в отношении времени создания.

Хизагкуур - бледный серебристо-серый металл, навсегда сохраняющий пламенную искру расплавленного его огня, что делает его магически стойким к холоду. Таким образом, доспех, сделанный из хизагкуура, предоставляет носящему его сопротивление холоду 2. Любое оружие, выкованное из хизагкуура, наносит +1 пункт урона электричеством и +1 пункт урона огнем при каждом поражении цели. Этот эффект совокупен с любыми другими специальными способностями, которыми может обладать оружие. Хизагкуур не может использоваться в магическом изделии, использующем холодные эффекты, типа морозного оружия или оружия ледяного взрыва.

Хизагкуур весит столько же, сколько и сталь, и имеет твердость 10 и 30 очков жизни на дюйм толщины. Оружие из хизагкуура считается серебряным с точки зрения пробивания уменьшения урона, но штраф на бросок урона не берется.

Модификатор рыночной цены: Доспехи +2,000 gr; оружие +12,500 gr.

Эта информация заменяет описание хизагкуура, которое можно найти в "Магии Фаэруна".

Король Мит Барак

Хотя многие подозревают правду о короле, никто не знает этого наверняка. Король Мит - фактически Митбаразак, серебряный великий вирм, прибывший к дварфам десятилетия назад, чтобы помочь им охранять их огромное знание. У Митбаразака могут быть и другие, более тонкие причины наблюдать за последним королевством Глубинного Шанатара - например, необходимость чрезвычайно безопасного места для содержания своего тела в течение своих путешествий по Астральному Плану. Когда дракон спит, он путешествует астрально и часто встречается с мощными экстрапланарными существами. Но двадцать лет назад его астральная форма была захвачена служителем Тиамат. С тех пор Митбаразак был заточен на Астральном Плате и не может освободиться.

Краткая история

Когда Глубинный Шанатар управлял большинством юго-западного Верхнего Подземья, Илтказар был относительно маленькой, но важной частью сверхкоролевства. Это подкоролевство было центром учености и кузнечного дела царства. Когда сверхкоролевство разрушилось после Столкновений Семьи с дуэргарами, Илтказар выжил, но его граждане продолжали отбиваться от нападений бехолдеров, дроу, иллитидов и дуэргаров в последующие несколько сотен лет, каждый раз теряя территорию.

В 66 DR смерть короля и заметное уменьшение владений создало весьма суровую перспективу. На своем смертном одре последний дварфский король Илтказара назвал своим преемником Мит Барака Бескланового. Начиная со своего восхождения на трон более 1300 лет назад Мит Барак мудро возглавлял город и защищал границы королевства. К сожалению, его долгие сны не позволяют дварфам десятилетиями рассматривать какие-либо великие новые проекты. Совет поглощен мелкими интерпретациями воли своего спящего короля, и его члены скорее поддерживают город, чем берут на себя инициативу.

Каждый раз, когда король пробуждается, он проводит большую часть последующих двадцати пяти лет в наблюдении за попытками восстановить город к состоянию, в котором он оставил его семьдесят пять лет назад. Король Мит никогда не жаловался на это и никогда ни на кого не перекладывал эту проблему, точно так же, как никто никогда не подвергал сомнениям его таинственные семидесятипятiletние сны. В годы своего бодрствования он правит справедливо и мудро. В годы его сна совет управляет с честными намерениями, но с неуместным легализмом.

В 1367 DR произошло невероятное: Король Мит не пробудился в назначенное время. Он продолжал сидеть неподвижно, несмотря на попытки его последователей разбудить его. В течение нескольких лет дварфы спорили по поводу соответствующего курса действия. Наконец, лишь в этом году некоторые из дварфов достаточно отчаялись из-за отсутствия своего короля, чтобы начать действовать. Одна из фракций, называющая себя Развертывающим Движением, остановилась на радикальном курсе действий: искать помощь для пробуждения своего короля на поверхности. Весь Совет Регентства горячо выступает против этой экспедиции, и некоторые сравнивают ее с изменой. Тем не менее, лидер движения, Джосиа Друг Камня (NG мужчина человек эксперт 6), планирует обратиться за помощью на поверхность - с одобрения Совета или без него.

Окружающая область

Большинство окружения Илтказара состоит из разрушенных дварфских твердынь. Каждый раз, когда волны врагов подкатывались к городу, дварфы отступали, покидая свои владения. Илтказарские патрули все еще появляются в этих областях, но их количества или военной мощи недостаточно для того, чтобы фактически занять их, так что по их покинутым залам свободно бродит весь спектр других жителей Подземья.

КАЗАРДАЭРН

Эти туннели - практически последние из защищенных владений Илтказара за пределами самого города. Расположенные примерно в 2 милях от города, эти в большинстве своем пустые шахты хизагкуура обеспечивают самый легкий доступ к Илтказару с поверхности или с запада. Дварфы строго патрулируют эти проходы и строят смертельные и умные ловушки, чтобы воспрепятствовать нежелательным посетителям, так что проникновение через эту область без проводника - безрассудство. В последнее время в эту область все чаще забредают патрули золотых дварфов из Великой Трещины и серых дварфов из Дунспейррина, и столкновения между этими двумя группами угрожают полномасштабной войной на пороге Илтказара.

ПАУКИ-ОХОТНИКИ

Хотя дроу региона обычно остаются в эти дни в Гуаллидарте, пауки всех видов процветают в заставах и цитаделях, оставшихся после Ночных Войн в Горах Омларандин непосредственно выше и севернее Илтказара. Примерно раз в год дварфы посылают несколько подразделений для их уничтожения, но область наводняет гораздо большее количество пауков, чем дварфы могут надеяться уничтожить.

Кураголомш (Средние Глубинные Пустоши)

Дестрачанов настолько повсеместно ненавидят, что они могут жить лишь среди своих. Название этого торпа - искаженное слово на Нижне-общем, которое переводится примерно как "несчастное супер-логовище". Никто не знает, как его называют дестрачаны, и никто не старается узнать. В любой момент в лишенных света глубинах Кураголомша скрывается от пятидесяти до восьмидесяти дестрачанов.

Дестрачаны - необщительные существа, бросающие даже свои личные интересы, чтобы сделать другим что-нибудь злое или чтобы просто оскорбить других существ, которых они встречают. Средний дестрачан столь же умен, как дроу, и, возможно, настолько же порочен. Эти монстры демонстрировали способность понимать несколько различных языков, хотя никогда не говорят ни на одном из них.

Кураголомш находится в самой восточной части Глубинных Пустошей, под Горами Земная Шпора в Васте. Сам торп состоит прежде всего из ряда дыр, выбитых с интервалами в туннеле длиной 320 футов и шириной 15 футов. В одном из концов туннеля - плоская область, где дестрачаны, похоже, устроили себе грубый амфитеатр.

Некоторые из лордов дроу с близлежащих застав задумывались о том, чтобы послать отряды рабов и убить или по крайней мере отогнать дестрачанов, но они боятся, что существа могут сплотиться против их нападения. Так что они умудрились вместо этого использовать дестрачанов в качестве своего инструмента, вытесняя к Кураголомшу тех, кого они желают уничтожить.

Несмотря на свою способность причинять вред, дестрачаны обычно не нападают, если их не спровоцировать. Иногда они убивают существ, слишком близко подбирающихся к их логовищу, но эти aberrации, похоже, более заинтересованы тем, как вылезти из нужды, чем смертью. Независимо от того, что важно для дестрачан, их можно встретить где угодно, потому что часто существа покидают область охотничьими группами по 10-20 индивидуумов, не возвращаясь десятидневками. Такие группы никогда не возвращаются с сокровищами, но иногда приводят гномов или людей, которых мучают перед тем, как убить.

Похоже, что размер - главная определяющая черта для власти среди дестрачан, исходя из того факта, что самый большой из них управляет Кураголомшем с ревом и фурором. Патрули, подходившие к Кураголомшу, называли это существо "Ууурууии" - из-за звука, который он чаще всего производит. Ууурууии (NE мужчина продвинутый дестрачан 20 HD) Огромны и, похоже, у него есть несколько партнерш, хотя брачные ритуалы дестрачанов как минимум неясны. Он управляет своим логовищем со злостью и мелочностью, которые оценила бы даже клерик Лолс.

Лабиринт (Верхний и Средний Нортдарк)

К юго-западу от Темного Озера в Верхнем и Среднем Нортдарке находится обширная область, известная как Лабиринт. Протянувшись более чем на 100 миль с севера на юг и более чем на 50 миль с востока на запад, Лабиринт затрудняет путешествие из Скуллпорта и других мест Подземья близ Уотердипа к Граклстагу, Мензоберранзану и к остальной части Нортдарка.

Лабиринт состоит из относительно маленького количества когда-то небольших пещер, заметно расширенных давно прорытыми бесчисленными туннелями и проходами. Вся область испещрена многочисленными трещинами, так что нет ничего необычного в том, что туннель упирается в огромную пропасть, а затем продолжается в нескольких сотнях футов вверх или вниз на другой ее стороне. Гигантские лестницы перекинуты через некоторые из этих пропастей, но у других - возможно, более современных - нет столь легких обходов. Торговцы, направляющиеся в Скуллпорт, Граклстаг и в другие города, используют несколько из более прямых и хорошо размеченных дорожек, но любой, кто отклонится от известных маршрутов, скорее всего умрет от голода, безнадежно заблудившись.

Лабиринт, что неудивительно, известен как территория минотавров. Жестокие банды этих диких воинов и так достаточно опасны, но вдобавок большинство кланов минотавров возглавляют бафитауры - извергские существа, объединяющие в себе наихудшие черты минотавров и демонов. Когда-то давно минотавры высекли здесь могучее царство, но дикари, ныне занимающие Лабиринт, ничего не знают о своем прошлом.

Изгнанники и одиночки всех рас находят в более тихих частях Лабиринта хорошее место, где можно скрыться. Так, не далее чем пятьдесят лет назад сосланный из Мензоберранзана Дом Джаэрл имел в самом сердце этой области маленькое феодальное владение. Но теперь Джаэрлы ушли, построив *порталы*, ведущие в их новый дом в покинутом Эльфийском Дворе.

Ллурт Дрейр, Проклятый Город (Средний Великий Баэринден)

Почти в 10 милях под полями Шаара и далеко на западе от Великой Трещины есть группа обширных, мелких пещер. Они были вырезаны великим подземным озером, питаемым рекой, постепенно слабеющей по мере движения от поверхности, и водный уровень пещер за тысячелетия постепенно спал, оставив за собой намного меньшее водное тело, окруженное огромными, протяженными пространствами грязи.

Ллурт Дрейр - мрачное и ужасное место, которому не хватает культуры и самовлюбленной секретности большинства других городов дроу. Столетия назад дрейрины каким-то образом оскорбили Лолс, и Паучья Королева отвернулась от города. Последовавшая вражда Домов бушует и по сей день, и ей не препятствуют чувства уместности или почтения. Различные Дома обратились к другим богам, включая Ваэрона, Киарансали и даже Илистри - но божеством, потребовавшим лояльности большинства дрейрин, было ужасное отвращение, известное как Гонадор. Когда чудовищный аватар Того-Который-Скрывается восстал из глубин Ллуртогла, многие Дома предпочли уважать проявившегося бога, надеясь (в основном напрасно) на силу для уничтожения своих противников.

Когда Лолс отреклась от Ллурт Дрейра, он был большим и мощным городом. В трех его великих убежищах все еще живет почти 60,000 дроу и более 100,000 жалких и несчастных рабов. Темные эльфы не уделяют внимания свои рабам, которым приходится защищаться кто как может, пока их владыки отсиживаются в безопасности своих черных башен. Дома дроу просто устраивают набеги на поля враждебных Домов для захвата продовольствия, рабов и жертв Гонадору, давая кое-какую защиту любым негодям, выплачивающим им дань.

Если бы Ллурт Дрейр находился поближе к каким-либо конкурирующим городам или цивилизациям заметного размера, он скорее всего был бы уничтожен сотни лет назад. Однако, Ллуртогл лежит в относительно отдаленной части Подземья, и поблизости нет враждебного царства, всерьез способного разграбить город. По правде говоря, Ллурт Дрейр уже и не стоит того, чтобы его захватывать. В башнях темных эльфов есть кое-какое богатство, но за пределами их стен остальная часть Проклятого Города живет в абсолютной нищете. И никакая армия не станет противостоять Тому-Который-Скрывается, если он встанет на защиту своих последователей.

ЛублиШар, Город Долгожданной Тьмы

(Средние Темные Земли)

Граждане этого города куо-тоа отвернулись от Блибдулуп ради поклонения Шар. Свет в этом полуподводном городке не позволен никогда, и посетители должны смириться с тем, что они могут видеть не дальше, чем позволяет их темновидение. Любой, у кого нет темновидения, Слепого Видения или неких компенсирующих сенсорных органов, не только слеп, но также будет добычей.

ЛублиШар (маленький городок): Магический; AL LE; 800 gr предел; Активы 74,960 gr; Население 1,974; Изолированный (куо-тоа 97%, пожиратели разума 2%, дроу 1%).

Фигуры у власти: Иллибулоп (NE женщина куо-тоа клерик Шар 15/иерофант 2), Высокая Ночная Владычица Шар и ведущий клерик города.

Важные персонажи: Керл Оойл (СЕ мужчина куо-тоа жулик 14), мастер-шпион ЛублиШара; Врушном (LE пожиратель разума псион 9/клерик Шар 4), прихожанин Шар, также шпионащий за городом в пользу Ориндолла; Ксотед Тризз'Лорллин (СЕ мужчина дроу волшебник 11/адепт тени 6), передовой волшебник и пользователь Теневого Плетения города.

Захороненный приблизительно в 9 милях под южным концом Озера Длинной Руки, ЛублиШар - палата секретов. Шарранская догма заявляет, что темнота - время для того, чтобы действовать, а не ждать. Таким образом, в вечной темноте куо-тоа ЛублиШара постоянно собирают секреты, строят схемы и заговоры точно так же, как шахтеры-свирфнеблины собирают драгоценные камни.

Город всегда кишит деятельностью, и всплески ее зыбью отзываются во тьме, словно куо-тоа, тайно бродящие по Фаэруну. ЛублиШар разбит на два уровня - верхний уровень, состоящий из глиняно-кирпичных домов на вершинах террасоподобных утесов, возвышающихся из великого темного озера, и нижний уровень, состоящий из полуподводных погруженных пещер на уровне воды и ниже. Лестницы, сделанные из перевязанных узлами и переплетенных водорослей, бегут по краям утесов, но в общем-то они используются только для подъема. Чтобы достичь нижней части города, куо-тоа просто ныряют в холодную, черную воду.

Секрет ЛублиШара - в существовании множества *порталов* к поверхностному миру, большинство из которых было построено еще до куо-тоа некими давно ушедшими жителями пещеры, первоначально жившими здесь. Эти *порталы*, скрытые в самых темных туннелях и проходах нижнего города, открываются, только если их умиротворить древними зловещими молитвами Шар. Четыре из них открываются в поверхностные воды в различных частях Моря Упавших Звезд, один - в Лунное Море, пять - по Побережью Меча, два - в Озеро Пара, один - в Сияющее Море и один - в Великое Море близ Халруаа. В ЛублиШаре нет такого жителя, который знал бы местоположение или необходимые молитвы для открывания всех четырнадцати.

Куо-тоа общаются с прихожанами Шар на поверхности, по ночам обмениваясь секретами и вывода на континент маленькие ценные объекты или народ. Если плохие новости и идут быстро, отчасти это происходит благодаря бдительности куо-тоа на службе своей богине. Из-за этого ЛублиШар стал приютом для шпионов нескольких рас, включая дроу, пожирателей разума и случайных людей-шарран.

Торговые караваны и военные партии часто останавливаются здесь, потому что ЛублиШар - лучший источник пригодной для питья воды на многие мили вокруг. Город принимает множество гостей из Нижнего и Среднего Подземья, и любого приветствуют посетить Великие Колодцы и взять столько воды, сколько нужно. Такое движение облегчает куо-тоа сбор секретов и передачу их другим шарранам на поверхности.

Хоть они и сменяли божество, эти куо-тоа не менее религиозны, чем их кузены, поклоняющиеся Морской Матери. На ежедневных церемониях, проводимых в амфитеатре у воды, преданные и любопытные собираются и обмениваются секретами и плетут заговоры для сокрушения добра в мире. Клериков поклоняющихся Шар куо-тоа не называют кнутами, но они сохраняют способность заряда молнии, как у их более ортодоксальной семьи.

Защита ЛублиШара действует через разумный шантаж. У куо-тоа есть маленькая компания охранников для сдерживания немыслимых угроз типа пурпурных червей, нежити и илов. Рабы здесь умирают настолько быстро, что попытки поддерживать большое их количество бессмысленны. Полное отсутствие света и надежды столь сокрушительно, что долго здесь могут выживать лишь те, кого поддерживает поклонение Темной Богине.

Краткая история

В 531 DR племя куо-тоа обнаружило силу Теневого Плетения. Следуя Шар, они покинули свой город в Верхнем Подземье и последовали за струйками воды вниз, в странные и редко посещаемые места в южных Темных Землях, ища самую черную тьму. Ведомые напештываниями Шар, куо-тоа обнаружили давно покинутый город, построенный вокруг связки *порталов*, ведущих во все уголки Фаэруна.

Куо-тоа назвали свой новый город ЛублиШар, что значит "Забытый для Шар", и продолжили высекать себе нишу среди иллитидов, аболетов, илов и других теневых существ, живших поблизости. В течение 300 лет они постоянно боролись против других существ, утверждаясь в качестве владельцев своего нового дома. В конечном счете они накопили достаточно магических секретов и скрытых знаний, чтобы держать своих врагов на расстоянии.

Лоросфир, Бесящая Тьма

(Нижние Глубинные Пустоши)

Под Замученными Землями к востоку от Анорача находится пропасть, известная как Лоросфир. Простирающаяся почти на 90 миль с востока на запад и составляющая в среднем 10 миль в ширину, эта огромная пустота, по слухам, в глубину достигает почти 40 миль. Горько-холодные и противостоественно неподвижные глубины Лоросфира никогда не одолевали

даже самые смелые из авантюристов, потому что в них рыщет некое неизвестное безумие. Шепот ужаса льется в уши тех, кто слишком долго находится в ужасной тишине Лоросфира.

Хорошо сделанная дорога окружает пропасть с ее западной стороны, опускаясь на тысячу футов ниже потолка. Этот проезд широк и крепок и с необычными интервалами переходит в циклопические лестницы, зигзагами уходящие вниз, в темноту, вдоль стен пропасти. Некий древний народ умело и смело копался здесь, но никто не знает, кем или чем он мог бы быть, и не осталось никаких других признаков этой цивилизации.

Хотя Лоросфир связан с системой пещер Захороненных Царств, он фактически находится за пределами Стены Шарнов и не является частью царства фаэриммов.

Маэримидра (Средние Глубинные Пустоши)

Самый большой город дроу в Глубинных Пустошах, Маэримидра находится под Долинами. В ушедшие времена его солдаты завоевали Шэдоудейл и основали поверхностные заставы в местах типа Хэптус Хилла. Но Маэримидра более не угрожает поверхностному миру (или, по крайней мере, характер угрозы, которую он представляет, значительно изменился). Город недавно был разрушен в борьбе, связанной с безмолвием Лолс.

Мощная жрица Киарансали по имени Ирэи Т'сарран захватила контроль над центральной цитаделью города, в то время как орда огненных гигантов и гоблиноидов под управлением полуизверга Кургота Адского Отродья разграбила остальную часть города. Большинство прихожан Лолс Маэримидры теперь либо мертвы, либо в цепях, хотя некоторые сумели сбежать из города и найти укрытие в различных тайных местах по всем Глубинным Пустошам.

Мантол-Дерит (Средний Нортдарк)

Учитывая дефицит ресурсов и строгость, с которой они обычно охраняются в Подземье, место, подобное Мантол-Дериту, просто обязано существовать. Немногим более чем в 4 милях и вниз менее чем в дне ходьбы от Темного Озера находится Мантол-Дерит - нейтральная земля, где существа со всего протяжения Нортдарка встречаются для торговли. Расы, которые обычно с удовольствием прирезали бы друг друга за пределами рынка, встречаются для обмена товарами, рабами и информацией в змеящейся пещере Мантол-Дерит.

Мантол-Дерит занимает большую естественную пещеру. Сводчатый потолок поднимается на высоту 40 футов в центре палаты, но пещера тянется от этого места на сотни ярдов. Струйки воды стекают в палату, выбивая крошечные ручейки в дне пещеры. Грубо осеченные каменные плиты формируют проходы по убежищу в обход прудов собравшейся воды и каменных колонн. Здесь не нужно много света, поскольку стены покрыты отражающими кристаллами и полудрагоценными камнями.

Здесь представлены торговцы четырех главных фракций: свирфнеблины, дуэргары, дроу и обитатели поверхности. Каждая фракция контролирует одну из сторон пещеры, которая служит для них местом для разбивки лагеря. Рощи гигантских грибов служат коммерческими киосками, складскими площадями, местом для сна и комнатами для переговоров. Независимых покупателей и продавцов недолюбливают и препятствуют им, но любой, кто сможет найти место и у кого есть чем торговать, может протиснуться сюда и попытаться вести свое дело.

Лишь определенные торговцы или гильдии каждой из рас знают точное местоположение Мантол-Дерита и пароли, позволяющие им без проблем миновать охрану. Эти пароли - ценный торговый секрет; любой торговец, имеющий возможность торговать в Мантол-Дерите, имеет доступ к товарам, которые иначе недоступны, ну разве что при вторжении.

В Мантол-Дерите правят три соглашения, поддерживаемые простой угрозой смерти: воровство, маскировка товаров и использование магии или псионики при торговле запрещены. У каждой из четырех торговых делегаций есть свои штурмовики, но для наказания нарушителей соглашения все они работают совместно. В таких случаях никакая лояльность предпринимателя не дается и не ожидается.

Главный метод торговли в Мантол-Дерите - бартер. Торговцы приносят большие количества того, что производит их родной город, для обмена на изделия других городов. Сделки тихи и обычно занимают часы или даже дни торговли. Переговоры ведутся в киосках продавцов, обычно - в приватной комнате для переговоров. Процесс торговли остер и изнурителен.

Четыре главных дилера в Мантол-Дерите - Кассавар Пликенстинт, Мурколк Сзолт, Хараммамил Х'тисет и Ларал Кроул.

Кассавар Пликенстинт (LN мужчина свирфнеблин клерик Сегожана 10): Кассавар ранее представлял Блингенстоун, но *де факто* стал представителем Серебряных Кордонов. Глубинный гном угрюм из-за судьбы своего родного города и проводит долгие дни, просто глядя в никуда. Глубинные гномы-экспатрианты, живущие в Сильверимуне и в Мифриловом Зале, производят крошечную долю от тех торговых товаров, которые ранее экспортировал Блингенстоун, и просто у Кассавара здесь не так уж много дел.

Мурколк Сзолт (LE мужчина дуэргар боец 8): Мурколк был продвинут в прошлом году, когда его бывший торговый босс, Градрок Рокханд, был связан своими собственными штурмовиками и брошен в Темное Озеро Ларалом за тайное обладание *медальоном мыслей*. Мурколк известен своим бесстрастным лицом. Он спит менее 4 часов в сутки и, кажется, легко разделяет свои предпочтения и эмоции.

Хараммамил Х'тисет (СЕ женщина дроу боец 3/жулик 6): Представляя младший торговый Дом Х'тисет, Хараммамил плохо знакома со своей работой - она недавно убила прежнего представителя, Иссисирил Х'титет. Она тщательно скрывает

Город Паучьей Королевы

Приключение Забытых Царств "Город Паучьей Королевы" с большой детализацией описывает город дроу Маэримидра и предлагает игровым персонажам шанс не дать Ирэи Т'сарран достичь ужасной победы во имя Киарансали, ведущей к магическому бедствию для всех Долин. Приключение предназначено для партии персонажей 10-го уровня, но при минимальном труде со стороны Ведущего его можно адаптировать для партии более низкого уровня.

свое естественное для дроу презрение ко всем не-дроу вокруг себя, и обнаружила, что изобразить некоторую теплоту - значит пойти по пути заключения сделок. Хараммамил находится почти в такой же ситуации, как и свирфнеблин Кассавар, поскольку война Граклстага с Мензоберранзаном отрезала торговлю с Городом Пауков, и она мало что может предложить.

Ларал Кроул (NE мужчина полуорк боец 8/жулик 10): Скупой и лукавый, Ларал наслаждается своей его ролью "практически чужака" и ведет переговоры агрессивно. Кроул искушен, как и любые два других торговца в Мантол-Дерите, и забирает большой кусок от каждой из сделок, которые он заключает. Однако, где он держит все наличные деньги - остается тайной.

Мензоберранзан, Город Пауков (Верхний Нортдарк)

Мензоберранзан - типичный город дроу, разделяемый множеством благородных домов и управляемый жрицами Лолс. Здешний жизненный путь - предательство и убийство, и жестокий и подозрительный характер - знак хорошей породы.

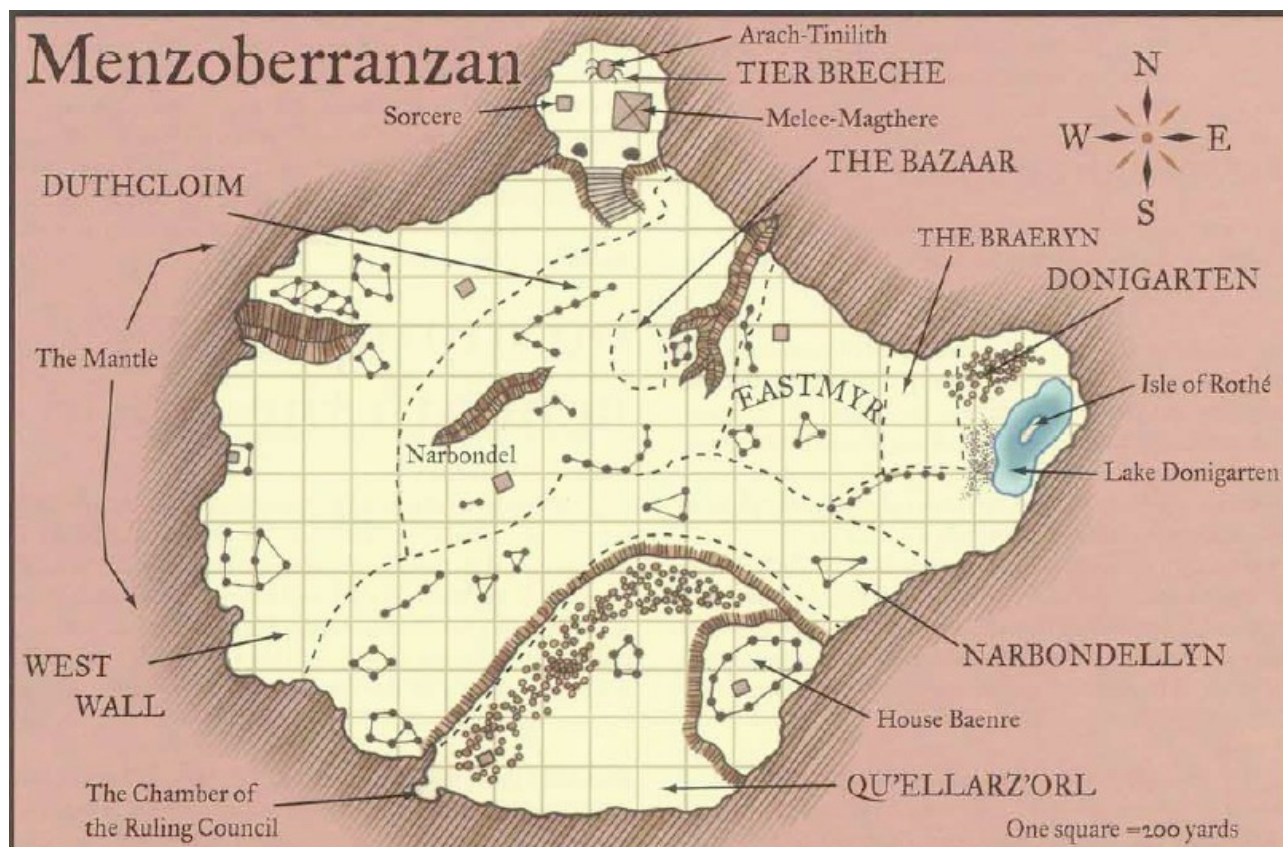
Мензоберранзан (метрополис): Магический; AL CE; 100,000 gp предел; Активы 159,495,000 gp; Население 11,439 свободное; Изолированный (дроу 98%, люди 1%, орки 1%); 20,460 рабов (гоблины 17%, гримлоки 17%, кобольды 15%, орки 13%, квагготы 9%, багбиры 7%, люди 7%, огры 4%, свирфнеблины 4%, минотавры 3%, тролли 2%, сумерки 1%, тифлинги 1%).

Фигуры у власти: Триэль Бэнр (СЕ женщина дроу клерик Лолс 20), Матрона Дома Бэнр; Мез'Баррис Армго (СЕ женщина дроу боец 9/клерик Лолс 9), Матрона Дома Баррисон Дел'Армго; Вадалма Тлаббар (СЕ женщина дроу клерик Лолс 9), Матрона Дома Фазн Тлаббар; Зирит Ку'Ксорларрин (NE женщина дроу клерик Лолс 17), Матрона Дома Ксорларрин; Миз'ри Миззрим (СЕ женщина дроу клерик Лолс 13), Матрона Дома Миззрим; Биртин Фей (СЕ женщина дроу клерик Лолс 12), Матрона Дома Фей-Бранч; Прид'исот Туин, (СЕ женщина дроу клерик Лолс 12), Матрона Дома Туин'Тарл. Правящий Совет обычно состоит из выдвиженцев от восьми Домов, но недавнее предательство Дома Агратч Дирр (см. ниже) оставило одно из мест в Совете свободным.

Важные персонажи: Громф Бэнр (NE мужчина дроу прорицатель 16/архимаг 4), Архимаг Мензоберранзана, в настоящее время отсутствует; Джарлаксл (NE мужчина дроу боец 18), лидер наемной банды Бреган Д'аэрт; Дирр Личдроу (NE мужчина дроу лич колдун 20/волшебник 3/клерик Велшаруна 1), реальная сила за Домом Агратч Дирр и автор предательства Дома.

Мензоберранзан имеет сомнительное отличие - он является одним из немногих городов дроу, расположенных в Верхнем Подземье. Он находится примерно в 2 милях под Долиной Сарбрин, между Лунным Лесом и Морозными Холмами. Город занимает пещеру неправильной формы шириной более 2 миль в самом широком месте. Потолок достигает высоты в 1,000 футов, и в пещере полно сталактитов, сталагмитов и колонн. Все из них обработаны или осечены, и непрерывный их эффект по всей пещере может поддействовать на непосвященных гипнотически. Некоторые из больших сталагмитов были превращены в замки и домам для благородных Домов дроу. Они искрятся постоянными эффектами *огня фейри*, создающими мягкое многоцветное свечение, заливающее пещеру.

Рабство в Мензоберранзане законно и социально одобрено, и оно проникает во все уголки города. Разнообразие рабов удивительно. Поработать других дроу-мензоберранир незаконно, но рабские договора осуществляются с ликующей злобой.



Посещение Мензоберранзана

Дроу - жителей Мензоберранзана абсолютно ненавидят и боятся по всему Нортдарку, и они в свою очередь смотрят на своих соседей со снисходительностью и жадной амбиций. Однако, их торговая система является лучшей в Подземье. В других городах лучше рынки, в некоторых - больше ценностей, но с точки зрения золота вообще ни одно другое поселение Нортдарка не может тягаться с коммерческой мощью Города Пауков.

Эта фокусировка на коммерческой выгоде означает, что Мензоберранзан открыт (если не сказать - ужасно гостеприимен) для любого, кто хочет покупать или продавать. Сюда прибывают не-дроу всех рас, вер и взглядов на жизнь. Город угрожает этим иностранным торговцам настолько, насколько это необходимо для получения их денег, но не более. Любой, кто вступит в город - хорошая фишка в играх враждующих благородных Домов, и посетители часто становятся заложниками в их планах борьбы за власть. Многие из посетителей действуют опорными точками для различных планов дроу, даже не зная, что, как и почему. Помимо парада торговцев и покупателей с Материального Плана, в районе Базара регулярно появляются *сменной плана* демоны и дьяволы, чтобы покупать и продавать свою благосклонность.

Область вокруг Мензоберранзана плотно прошита *фаэрзресс*, что делает телепортацию трудной в лучшем случае и смертельной - в худшем. Торговцы с большим количеством груза должны или прийти сюда с поверхности в караванах (двухнедельное путешествие туда и обратно, с учетом того, что оно обойдется без проблем), или прибыть через близлежащий *портал*.

Краткая история

Мензоберра Безродная, мощная жрица Лолс, основала город, носящий ее имя, в -3917 DR. По воле Паучьей Королевы она привела семь семейств дроу в Нортдарк из более южных владений дроу в Великом Бээриндене. При отсутствии непосредственного внешнего врага семейства начали нападать и подрывать силы друг друга ради большей славы своей богини. В -3864 DR, всего пятьдесят лет спустя после основания города, ужасная битва между Домом Насадра и Домом С'срил привела к изгнанию первых (которые потом основали город Чед Насад) и возвышению Дома Бэнр в качестве Первого Дома Мензоберранзана.

Внутренние махинации города неустанно продолжались тысячелетиями. Дома, которые становились слабыми, уничтожались, а новые возвышались, завоевывая расположение во множестве глаз Лолс. Вся их история составила бы почти бесконечный дневник предательств, злости и голых амбиций. В пределах последнего столетия этот поток явно ускорился: Дом До'Урден поднимался к статусу Девятого Дома Мензоберранзана со стремительностью метеора, уничтожил Четвертый Дом (ДеВир) и казался предназначенным для величия, но был поколеблен рядом бедствий, приведших к разрушению Дома. В 1359 DR Дом Облодра, Третий Дом города, был уничтожен очевидным проявлением гнева самой Лолс, и вновь изменились ряды правящих Домов.

Что еще хуже, Мензоберранзан недавно испытал свое первое за бесчисленные столетия поражение на поле битвы, когда атака темных эльфов на Мифриловый Зал была отброшена с огромными потерями, а Дом Бэнр потерял свою Мать-Матрону. Матрона Бэнр столь долго правила Мензоберранзаном с такой жестокой тонкостью и совершенным злом, что превосходство Дома Бэнр казалось совершенно непреодолимым. Когда ее старшая дочь Триэль стала владычицей Дома Бэнр, эта ситуация изменилась.

Триэль Бэнр умна и всецело предана Лолс, но ей не хватает чрезвычайной секретности, решительности и силы, которыми обладала ее мать. Стараясь обеспечить себе поддержку в Совете и для того, чтобы стереть пятно неудачи Дома Бэнр из-за бедствия в Мифриловом Зале, Триэль в 1371 DR направила убийственный ответный удар на город глубинных гномов Блингденстоун. По ее команде сотни жриц и волшебников вызвали демонов и швырнули их в городок свирфнеблинов. Блингденстоун был стерт, и Триэль получила сдержанное одобрение других великих Домов.

Но Мензоберранзан недолго наслаждался своим триумфом. В последние месяцы Года Дикой Магии Лолс необъяснимо замолкла. Лишенные своих заклинаний, жрицы Паучьей Королевы скрывали свою слабость столько, сколько могли, но за несколько десятидневков лишение их магии стало известно всем. Поскольку десятидневки сливались в месяцы, а покровительство Лолс не возвращалось, враги Мензоберранзана начали надвигаться на город. Сначала враги города сформировали заговор по поддержке восстания рабов, которое было гораздо ближе к успеху, чем мог представить кто-либо из дроу. А затем, прямо по пятам восстания, на город собирались пойти дуэргары Граклстага.

Все еще бессильные, Матери-Матроны предпочли послать армию навстречу дуэргарам, планируя сдержать серых дварфов в трудном проходе, известном как Столбы Горя. Но и здесь армия Мензоберранзана была побеждена. Дом Аграч Дирр тайно был переманен врагами города, и его солдаты покинули ключевую позицию перед продвижением дуэргаров. Что еще хуже, на поле битвы появились танарукки Зачищающего Легиона Каанира Вхока. Мензоберранир попали в Столбах Горя в засаду, и их армия в беспорядке отступила.

В настоящее время Мензоберранзан находится в осаде. Армия Граклстага и полудемоны Каанира Вхока обложили город, а Аграч Дирр укрепился внутри его стен. Враги Мензоберранзана объединили свои силы, и Город Паучьей Королевы ныне в ужасной опасности.

Важные места

Несмотря на недавнее восстание рабов и поражение армии Мензоберранзана, Город Пауков пока еще не сломен своими противниками, и дроу по возможности продолжают свои дела так, словно угрозы нет. Далее идет примерный краткий обзор городской пещеры.

РАЙОНЫ ГОРОДА

Мензоберранзан состоит из нескольких различных районов. Бизнес заводит различных индивидуумов в различные районы, но, если ошиваться не там, где надо, можно получить неудачные порезы и ушибы.

Донигартен: Эта область поставляет большую часть продовольствия города. Центр Донигартена - маленькое глубокое озеро с тем же названием, берега которого окружены грибными фермами, ухоженными рабами. В озере есть угри и рыба, а глубинных ротов держат на острове в его середине. Район точно не определен, но здешняя охрана внимательно присматривает за происходящим, особенно с учетом восстания.

Бразрин: В поверхностном городе это считалось бы "бедной" частью городка, домом лишенных благосклонности и низкокласовых членов других рас. Бедные ремесленники, чернорабочие, корабельники и жулики всех мастей переполняют сдаваемые квартиры и вонючие ночлежки этого района.

Истмир: Здесь живут дроу-обыватели, наемники и меньшие торговцы. Благородные Дома тесно вплетены во многие из дел этого района, и Истмир регулярно то получает благосклонность, то ее лишается в качестве убежища или трамплина для различных схем.

Дусклойм: Здесь живут простые дроу, у которых есть деньги и связи, а также важные торговцы-недроу.

Базар: В этой области происходит открытая торговля города. Члены прокитически всех рас Фазруна проходят через либо в качестве торговцев, либо в качестве рабов. Здесь можно купить, продать или по крайней мере ознакомиться с любыми предметами или обслуживанием, имеющими какую-либо ценность. Посетители-торговцы знают, что торговля с дроу может быть столь же опасной, как и бой с ними.

Западная Стена: Эту область занимают старшие благородные Дома. Заговоры и планы этих Домов настолько тонки, что вряд ли их можно проследить до этого места, и в этой области немного тише, чем в низком гуле остальной части пещеры.

Нарбонделлин: Более новые, более нахальные благородные Дома, жаждущие власти, стоят вдоль стены под плато Ку'элларз'орл. Рискованные комбинации исходят от этих Домов, утверждающих, что они всего лишь желают служить своей богине, убивая тех, кто выше их.

Ку'элларз'орл: Это приподнятое плато в южном конце пещеры известно как Место Знати. Лес гигантских грибов скрывает действия на этом плато от более низкой части города. Дома Ку'элларз'орл - самые старые и богатейшие в городе.

Плато Бэнр: Самая высокая точка города, расположенная выше и позади Ку'элларз'орл - это плато, на котором стоит Дом Бэнр. Наблюдая за городом, Дом Бэнр правит с непревзойденным политическим изяществом. Когда-то Бэнр был достаточно силен, чтобы биться с любыми тремя меньшими Домами и победить, но смерть старой Матроны Бэнр сделала Дом более уязвимым, чем он был многие столетия до этого. Впервые на живой памяти Матрона Дома Бэнр не может управлять Мензоберранзаном простым личным указом.

ТИЕР БРЕЧ

Эта академия гордо возвышается в одной из боковых пещер города. Все благородные дроу и многие из незнатных, демонстрирующие хорошие задатки, проводят здесь долгие годы изучения перед тем, как вернуться в свои Дома. Тиер Бреч состоит из трех отдельных школ: Мили-Маггир, школа боя, Сорцере, школа волшебства, и Арах-Тинилит, школа клерической магии. Нынешняя владычица Арах-Тинилит - Куэнтил Бэнр, а Громф Бэнр, как Архимаг - глава Сорцере.

НАРБОНДЕЛЬ

Эта толстая каменная колонна близ центра пещеры - главная веха в городе и единственная частица камня, оставшаяся в своей естественной форме. Колонна - прибор для отсчета повседневной жизни. Отмечая конец старого дня и начало нового, Архимаг зажигает камень огнем, ползущим от основания к вершине. Этот ритуал - нечто вроде часов для граждан Мензоберранзана.

Окружающая область

Мензоберранзан расположен близ нескольких интересных областей, но наиболее известны из них две, описанные ниже.

ТЕМНЫЙ ДОМИНИОН

Туннели в радиусе 5 миль вокруг Мензоберранзана известны как Темный Доминион. Патрули дроу блуждают в этой области постоянно, но пропускают они почти всех существ, даже бродячих монстров. Патрули могут бросить вызов встреченным в Темном Доминионе существам, а могут и нет - это зависит от их прихоти. Патрули вряд ли будут третировать караваны, но гораздо более вероятно, что они бросят вызов любому, кто хотя бы напоминает поверхностного эльфа.

Более сотни известных туннелей связывают Темный Доминион с поверхностью. Самый известный - длинный, но довольно-таки безопасный маршрут до Мифрилового Зала в Серебряных Кордонах, проходящий мимо главных ворот Блингденстоуна. Другой, на западном конце Высокого Леса - непрерывная головная боль для рейнджеров и трентов этого леса.

УЩЕЛЬЕ МЕРТВОГО ДРАКОНА

Из-за *фазрзресс* любой, кто хочет телепортироваться к городу, обычно нацеливается на Ущелье Мертвого Дракона - большую, свободную от *фазрзресс* пропасть примерно в шести днях пешком от Мензоберранзана. Многочисленные туннели соединяют это ущелье с Подземьем, а близлежащий водопад обеспечивает всех бесплатной водой.

Из этой пещеры ведет несколько *порталов*. Один двухсторонний управляемый *портал* ведет в Магазин Старый Монстр в Уотердипе, и за ним присматривает его владелец, Фелдрин Гоадофлин (N мужчина человек жулик 8). Другой позволяет проход к и от рынка в Скалде, столице Мулхоранда. Похоже, что мензоберранир не уделяют особого внимания движению через ущелье, но на самом деле у нескольких благородных Домов и торговых компаний там есть постоянные сенсоры наблюдения. Дроу всегда знают, что за посетители прибыли, задолго до прихода этих посетителей.

Нуур Трот, Великая Дверь (Нижний Нортдарк)

Под Горами Меча на западном краю Нортдарка находится убежище Нуур Трот. Это место - один из самых мощных существующих земных узлов, о которых известно. В сердце этой пещеры находится искривленная копьеподобная скала или обнажение черной, плотной железной руды, представляющая собой земной узел Класа 6.

Нуур Трот связан с шестью подобными узлами, идущими по примерной линии от Долины Ледяного Ветра до Леса Криптарден. Все они находятся на глубине 12 миль и относительно доступны из нескольких мест Среднего Подземья, особенно из Глубинного Королевства дуэргаров. Сила других узлов варьируется от Класса 2 до Класса 5. Заклинатели, использующие заклинание *дверь узла*, могут перемещаться к любому из этих связанных земных узлов, даже если они прежде никогда не посещали место назначения.

Пещера Нуур Трот - странное место. Занавесь волшебного огня постоянно танцует в ее верхних пределах, и круглые рощи деревьев суссур окружают сверхъестественные рябые камни, покрывающие собой глубокие черные колодцы. Когда-то здесь было заточено нечто ужасное, но никто не знает наверняка, что это могло быть - и даже никто не знает, ушло ли это нечто.

Оаксаптупа, Мир-Под-Миром (Верхний Старый Шанатар)

Великая колония жал (или *тлинкали*, как они сами себя называют) заняла руины дварфского королевства Ксотаэрин, и ее угроза день ото дня становится все сильнее. Жала восстановили царство по собственному отвратительному образу, но одного города им недостаточно. Теперь жала используют это место в качестве организационной базы для агрессивных экспедиций, забирающихся в соседние части Старого Шанатара в поисках легкой добычи и мест для новых колоний жал.

Оаксаптупа (большой городок): Магический; AL NE; 3,000 gr предел; Активы 703,500 gr; Население 1,690; Изолированный (жала 94%, саламандры 3%, азеры 2%, дуэргары 1%).

Фигуры у власти: Тлуипакал (NE мужчина жало клерик 10), Лорд-Прорицатель Гнезда.

Важные персонажи: Хуитзолпутл (SE мужчина жало боец 4/рейнджер 5), Военный Руководитель Оаксаптупы; Поаксала (NE женщина жало жулик 6), лидер партии налетчиков Черная Жемчужина; Ахксалли (LE женщина жало боец3/жулик 4), Хранитель Гнезда.

Прорицатели тлинкали: Клерик 9, клерик 8 (2), колдун 8 (2), клерик 7 (2), колдун 7, клерик 6 (3), колдун 6 (2), клерик 5 (4), колдун 5 (2), клерик 4 (6), колдун 4 (5), клерик 3 (9), колдун 3 (5), клерик 2 (14), колдун 2 (4), клерик 1 (31), колдун 1 (8). Все жала-заклинатели, тайные или божественные, упоминаются как прорицатели. Эти существа служат лидерами колонии жал.

Немногим менее чем в 3 милях под Маленькими Зубами в Амне гудит деятельностью город-улей Оаксаптупа. Заняв покинутый Ксотаэрин, тлинкали обнаружили, что дварфские постройки слишком малы для их потребностей и полны ненужного барахла типа лестниц, так что они немедленно стали их перестраивать.

Легкость в использовании - вторичное соображение в планировании жал. Важнее всего, чтобы здания в пределах сообщества стояли в надлежащем отношении друг другу. Жала нуждаются в совершенной архитектурной геометрии ради своих мистических сетевых систем для максимизирования магии прорицания. Поэтому целые кварталы были снесены и либо перемещены, либо вновь использованы в качестве строительного материала для других проектов.

Чтобы приспособить многоэтажные здания к своему росту, жала просто убрали в них все полы. В одноэтажных постройках они подняли (или кое-где просто убрали) крышу. Другие необходимые изменения включали в себя расширение дверей, превращение больших публичных зданий в частные жилища и превращение частного жилья в хранилища.

Результат - грубые трущобы, заполненные горами щебня, когда-то бывшего дварфскими домами и цехами. Хотя и нечувствительные к архитектуре, жала легко понимают, которые из построек являются несущими, так что, несмотря на свой уродливый вид, город-улей в основном стабилен. Жала обычно исследуют свою работу дополнительными предсказаниями, чтобы понять, если здание соберется падать.

Тлинкали - фаталистичный народ, с огромной важностью относящийся к знаменам и предзнаменованиям. Поскольку они полагают, что час их смерти предопределен, они бьются с дикостью, редко встречаемой даже в Подземье. Жала чувствуют, что они должны следовать судьбе ежедневно, день в день. В результате лидеры города проводят много времени в предсказаниях.

Жала не поддерживают особой формальной защиты. Колония организована в тридцать или около того дискретных "кланов", которые чужаки могли бы назвать бандами или военными партиями. Примерно половина этих кланов - налетчики и разведчики, проводящие свое время, обыскивая близлежащее Подземье на предмет противников и добычи. Остальные заняты непрерывным строительством города жал, выпасом и сбором, наблюдением за пленниками или поддержкой касты Прорицателей города.

У жал нет особого интереса к захвату рабов, так как они считают процесс обучения и мотивации других слишком муторным. Однако, Прорицатели неплохо используют пленников, регулярно принося их в жертву.

Краткая история

Когда Амн открыл торговлю с Мазтикой, наемники и торговцы страны привезли с нового континента много диковинок, но кое-что они и пропустили. Город-улей жал увидел странных посетителей из далекой земли, и их лидеры, сочтя появление фаэрунцев знаком предсказания, начали трехлетний массовый ритуал по следованию за вновь прибывшими и завоеванию их земель. Прорицатели закончили свой ритуал в 1365 DR и успешно перебросили более тысячи жал в пещеры и туннели под Амном. Эти экспедиционные силы быстро углубились в Подземье и запленили покинутое дварфское королевство Ксотаэрин, где и основали Оаксаптупу.

Тлинкали обнаружили близ Ксотаэрина множество огненных элементаров и аутсайдеров и немедленно набросились на азеров, ифритов и саламандр, живших поблизости. Беспечно-убийственная тактика борьбы жал вскоре сокрушила других жителей разрушенного Ксотаэрина и отогнала их от старого дварфского города. Отпраздновав свою победу сотнями пожертвований и великих предсказаний, жала начали долбить останки дварфского города, переделывая его на свой вкус.

Важные места

Оаксаптупа - опасное для посещения место. Чужеземцы должны пережить исследование клерическими предсказаниями Тлуипакала, и если Лорд-Прорицатель обнаружит намерение шпионить за тлинкалли или сообщить об их присутствии кому не надо, посетителей быстро бросят в загон для будущих пожертвований. Тлуипакал знает, что его народ не может сделать своими врагами всех на Фазруне, но любые посетители должны доказать, что живыми они будут для тлинкалли ценнее, чем мертвыми.

Площадь Видений

В центре этой огромной каменной площади - чудесный фонтан. Этот горячий источник когда-то питал энергией водяные колеса, приводившие в действие механизмы на всем протяжении города, но жала распотрошили это чудо древней dwarфской инженерной мысли. Теперь по блестящей плиточной мозаике на 100 футов во всех направлениях струится горячий источник.

Круг разделен на одиннадцать секций, соответствующих одиннадцати членам скорпиона (две клешни, восемь ног, одно жало), одиннадцати зодиакальным знакам тлинкалли, девяти главным и двум младшим богам тлинкалли, каждому из животных - аватаров богов, и шести достоинствам и пяти недостаткам из легенд тлинкалли. Каждое из представлений взаимодействует с остальными все более и более сложными узорами, и последующие символы не просто добавляются к общему значению, но и изменяют все предыдущие значения.

Когда пузыри лопаются, капельки воды приземляются на различных секциях мозаики. Наблюдение за тем, где и когда они приземлятся - самая публичная форма предсказания в городе. Отдельные жала проводят дни, наблюдая за падением воды на мозаику, поддерживая себя лишь сернистой водой из самого фонтана и ожидая, когда сочетание символов и значений на поверхности сообщит им их судьбу.

Цех Корантллил

В бывшем колизее Ксотаэрина тлинкалли основали большой цех для клериков, почти каждый день делающих лечебные микстуры. Корантллил - божество непрерывной деятельности жал. Эти микстуры распределяются среди тлинкалли по номиналу, но неграждане должны платить за них нормальную цену.

Храм Хуоксопики

Почти один на каждые пять жал - либо клерик, либо принадлежит кланам, поддерживающим касту клериков. Жалам требуются огромные объемы лечения и предсказания и множество посвященных священников для исполнения многократных ежедневных пожертвований в Храме Хуоксопики.

Хуоксопика и его жена Икстилли, два главных бога жал, требуют постоянной крови и деятельности для своего пресыщения и развлечения. Хотя любая производительная деятельность жал успокаивает богов, лишь кровь, пролитая в храме, идет в их глотку напрямую. Таким образом, в ближайшем загоне всегда держат жертв наготове. Посетители, способные защититься, не ставя под угрозу Оаксаптупу, редко принимаются в качестве жертв, просто потому, что атаковать их вне храма - значит впустую проливать их кровь. Однако, если запас жертв невелик, посетителям по-доброму советуют поскорее покинуть Оаксаптупу.

Огранн

(Верхнее Подземье, Равнины Тун)

Еще одно древнее dwarфское царство, ныне лежащее в руинах, Огранн был одним из первых основанных царств щитовых dwarфов, когда народ этой расы начал расширяться на север из Глубинного Шанатара. Огранн находится под великой долиной между Далекими Холмами и Штормовыми Рогами Кормира. Его знак, эмблему из охотничьего рога и шестиконечной звезды, все еще можно встретить в глубоких пещерах по всему региону.

Огранн не полностью покинут. На его самых западных кордонах, под Далекими Холмами, щитовые dwarфы все еще удерживают ряд из пяти великих "колодцев", могучих убежищ, предоставляющих кров большим поселениям летучих мышей и ужасных летучих мышей. Dwarфы этого клана - квалифицированные наездники на летучих мышах, широко бродящие по своим древним пещерам и залам.

Аролуррин, центральный город старого Огранна, находится под Болотом Тун. Его удерживает семейство черных драконов, ведущих свой род от Тоглориморгоруса Черная Поибель, знаменитого Пурпурного Дракона Кормира. Эти драконы не переносят никаких вторжений в свой домен.

Оолтул, Город Тиранов

(Верхние Захороненные Царства)

Под Анорачем процветает нация бехолдеров, тайно управляемых сатрапами-фаэриммами. Большинство поверхностных обитателей не живет достаточно долго, чтобы увидеть влияние правителей-фаэриммов, но три фаэримма, известных как Триумвират, удерживают полное влияние над каждым из бехолдеров города.

Оолтул (маленький город): Чудовищный (магический); AL NE; 15,000 gp предел; Активы 5,475,000 gp; Население 444 свободное; Изолированный (бехолдеры 71%, бехолдеры-маги 28%, фаэриммы 1%); 6,852 рабов (гоблины 44%, орки 30%, асаби 14%, огры 12%).

Фигуры у власти: Финдоунма Отвратительный (NE фаэримм колдун 20); Скалмарел Мудрый (LE фаэримм колдун 23); Игнарот Некровидец (CE фаэримм колдун 25).

Важные персонажи: Ирикис Колдосфера (LE бехолдер 20 HD/бехолдер-маг 4), служащий помощником Скалмарела и тайно составляющий заговор по свержению фаэриммов; Гоуршнакт (СЕ гоугер 22 HD), убийца и штурмовик Триумвирата; Зоммист (NE бехолдер 18 HD), Владыка Секретов.

В колоколообразной пещере Оолтула есть сотни огромных полых сталактитов, в которых живет бехолдерское население. Эти сталактиты усеяны светящимися драгоценными камнями, выделяющими достаточно люминесценции для смутного освещения всей пещеры. Зоркс, песчаный остров на дне пещеры, окружен пресноводным "рвом", называемым Песчаным Озером. Посетителям приходится пересекать его на плоскодонных паромах, движимых бехолдерами при помощи телекинеза. Паромы движутся с регулярными интервалами, и проезд на них в одну сторону стоит 1 gp.

Посещение Оолтула

Учитывая, что Оолтул - город злых гениев, находящихся под властью чудовищно нечеловеческих аберраций, он весьма разумно приветствует чужаков. Хотя его, возможно, и нельзя охарактеризовать как дружелюбный, путешественникам и торговцам не стоит волноваться о нападении, съедении или попадании в рабство, пока у них есть специальный пропуск и пока они не провоцируют кого-либо из бехолдеров.

Пропуск - тяжелый прямоугольный кусок бронзы с вырезанными на поверхности рунами. Он вручается каждому из посетителей при входе. Пока посетители открыто демонстрируют свой пропуск, они могут свободно проходить на Зоркс, но не на или в Зоркс-ка. Согласно городскому закону, любой посетитель, пропуск которого утерян или украден, может быть провозглашен рабом любым, у кого есть силы захватить этого индивидуума.

Главный торговый товар Оолтула - информация, играющая роль своеобразной валюты. Фаэриммы изобрели сложную формулу для определения стоимости информации, включающую оценку продавцом стоимости информации в золоте, то, чьи секреты она в себя вовлекает, насколько всесторонне ее эффекты могут распространиться, если она станет известна, вовлекает ли она магию и, самое важное - известна ли она Триумвирату. Зоммист, Владыка Секретов - хранитель формулы, и он лично назначает стоимость в золоте любой информации, которую ему представляют.

Любым бехолдерам, взаимодействующим с чужаками, остается лишь сдерживать свою ненависть. К счастью всех заинтересованных, доминион фаэриммов мощнее, чем ненависть бехолдеров, хотя последние постоянно стараются вырваться из-под контроля. Они не понимают принуждения открывать свой город существам, которые настолько ниже них, но повинуются этому с плохо замаскированным отвращением.

Ирикис Колдосфера, бехолдер-маг - помощник Скалмарела, понимает это слишком хорошо. Бехолдер-маг строит схемы свержения фаэриммов, поддерживая восстание рабов через Кроннака Глазокуса, недавно захваченного вождя орков, из которого еще не выбили волю к борьбе. Кое-какие другие бехолдеры также хотят сломить фаэриммов и готовы включиться в заговор. Фаэриммы знают об изменническом характере Ирикиса, но продолжают свою игру с бехолдером-повстанцем. Но они не знают о Кроннаке, способном стать неожиданной картой при внезапном восстании рабов.

Краткая история

Оолтул обычно был восточной заставой Ксун'Оорота, великой нации бехолдеров под тем, что теперь является Анорачем. Когда фаэриммы уничтожили древние земли Нетерила своими заклинаниями *иссушения жизни*, они делали это из безопасности своих подземных цитаделей. Такая заклинания могли распространиться и опустошить весь Фаэрун, но шарны остановили фаэриммов и заточили их за Стеной Шарнов, магическим барьером, не позволявшим им пройти или сделать что-либо через него.

Стена Шарнов пересекала большую часть Ксун'Оорота, исключая Оолтул, так что лукавые фаэриммы поработили бехолдеров Ксун'Оорота. Затем они использовали своих новых рабов для связи и прохода к тем немногим фаэриммам, которые остались вне Стены. Среди горстки фаэриммов за пределами Стены были три старших, составивших Триумвират. Эти могучие колдуны ниспровергли бехолдеров Оолтула в -350 DR и с тех пор жили и правили в нем.

Когда возвращение Города Шейд ускорило падение Стены Шарнов, Триумвират понял, что свои цели придется изменить. Прежде он был главным проводником от фаэриммов, запертых за Стеной Шарнов, к миру вовне. Когда Стена Шарнов пала, Триумвират стал действовать быстро, стараясь сохранить Оолтул в роли самого доступного из управляемых фаэриммами городов бехолдера. Открыв свои двери жителям Подземья под северной частью Фаэруна, Оолтул стал конкурировать с Шшаматом в роли рынка магии и магнита для торговцев информацией.

Важные места

Бехолдеры живут в верхних пределах пещер Оолтула, куда не допускаются чужеземцы. Их рабы и рынки города лежат на дне пещеры.

БАЗАР ЗОРКСА

Зоркс - песчаный остров у основания колоколообразного города. Большинство его поверхности покрыто лачугами и навесами, в которых живут рабы.

Вдоль восточного края Зоркса бехолдеры на маленьком базаре продают ошеломляющее множество изделий. Помимо стандартных изделий типа неограниченных драгоценных камней, редкой руды, рабов, смертельных тиранов (с прилагающимися амулетами контроля), воды и магии нетерезов, на базаре можно найти товары столь странные, как продукцию с поверхности, шелк и изобразительное искусство. Бехолдеры не вдаются в подробности о том, где они находят эти диковинки, и они, похоже, не имеют ни малейшего представления об их ценности, поскольку обычно просят за них дико несоответствующие цены - либо слишком высокие, либо слишком низкие.

ЗОРКС-КА

Зоркс-ка - центральный столб, бегущий от Зоркса до потолка пещеры. Эта могучая каменная колонна имеет диаметр почти 900 футов. Ее внешняя часть покрыта рунами, а ее внутренность - беспорядок туннелей, комнат и вертикальных шахт.

Члены Триумвирата живут и правят из скрытых палат в центре колонны и держат свою армию смертельных тиранов в ее нижней части.

КВАРТИРЫ ДЛЯ ГОСТЕЙ

Спартанские, но сухие и хорошо освещенные, своеобразные "квартиры для нездешних" состоят из трех рядов из девяти тупиковых туннелей шириной в 20 футов, высотой 20 футов и длиной 60 футов каждый, стоящих друг на друге. Владельцу, Ксениксу Закупоренному (LE бехолдер), Триумвират приказал сделать кварталы для размещения посетителей, но, подобно всем бехолдерам, он глубоко ненавидит небехолдеров. Поэтому он выбирает самое быстрое и жестокое решение для удовлетворения потребностей клиентов и позволяет своим рабам-гоблинам досажать чужакам по максимуму. Те, кто слишком много жалуются или укоряют Ксеникса в невежливом обслуживании клиентов, могут обнаружить, что им заказана комната вместе с группами иллитидов или что их важные выючные животные "случайно" были дезинтегрированы.

ПОРТАЛ КСУН'ООРОТА

Вход в этот *портал* расположен внутри основания Зоркс-ка и тщательно скрыт за скальным фасадом. Он был построен на уровне земли, чтобы через него было легко пропускать рабов и материалы, но скрыт, чтобы не дать прокрасться сквозь него посетителям. Двухсторонний *портал* ведет к Ксункуаку, столице Ксун'Оорота. Регулярный поток рабов, несущих свитки, драгоценные камни, малые артефакты нетерезов и новые формы бехолдеров, проходит через *портал* каждую ночь. *Портал* был более ценен, когда существовала Стена Шарнов, но он все еще полезен и сегодня, и фазриммы в критическом положении могут воспользоваться им как аварийным лазом.

Окружающая область

Вертикальные шахты в туннелях вокруг Оолтула уходят вверх и вниз в темноту. Очень немногие из них сами выходят на поверхность, но многие соединяются с идущими туда другими туннелями. Захороненные Царства - густонаселенная область Подземья; города бехолдеров Ксун'Оорота лежат на западе, в то время как орки, огры, гоблины и весь спектр других гуманоидов занимают шахты Тетиамара на севере и Каменные Земли на юге.

Триумвират посылает регулярные патрули бехолдеров по всем туннелям в 5-мильном радиусе, с приказом убивать любое существо, которое не заявляет, что ведет бизнес с Оолтулом. Эта тактика держит окрестные области практически пустыми. Свободно бродящие гоугеры, не контролируемые фазриммами, заполняют эту область, ища бехолдеров, которых можно убить.

КСУН'ООРОТ

Состоящий из полудюжины городов бехолдеров, в каждом из которых живет по несколько сотен тиранов глаза, Ксун'Оорот находится под юго-восточной частью Анорача. Другие города бывшей нации бехолдеров включают Аикслинтар, Гинсунликс, Куинтарот, Висканмак и Ксункуак. Эти города занимают убежища, подобные Оолтулу, хотя ни в одном из них нет рта у дна пещеры.

Марионеточный правитель Ксун'Оорота - великий бехолдер, известный как Рилатдул, живущий в Ксункуаке. Единственное реальное различие между Оолтулом и другими городами Ксун'Оорота - то, что фазриммы открыто управляют Оолтулом, но скрывают свое господство в других местах. Таким образом, бехолдеры Ксун'Оорота полагают, что бехолдеры Оолтула заражены, и стараются уничтожить их, едва увидев. Фазриммы позволяют продолжаться таким капризам, поскольку "конкуренция" - хорошая самореализация для заряженных ненавистью бехолдеров, и удачно рассчитанные битвы бехолдеров могут обеспечить покрытие для хитрых действий.

Ориндолл, Город Берущих Знание (Нижние Темные Земли)

Влекомые собиранием исключительного знания, усики Ориндолла корчатся по всему Подземью, проникая и в поверхностный мир. Нет такого места, которого не может достичь этот могучий и ужасный город пожирателей разума.

Ориндолл (метрополис): Обычный (чудовищный); AL LE; 100,000 gp предел; Активы 129,470,000 gp; Население 7,344 свободное (пожиратели разума 59%, полуиллитиды 40%, другие 1%); 16,550 рабов (лизардфолки 40%, троглодиты 25%, дуэргары 12%, гримлоки 9%, люди 7%, квагготы 5%, дроу 2%).

Фигуры у власти: Энцефалитид (старший мозг псион 20), старший мозг города и лидер Старшего Соглашения.

Важные персонажи: Нурр'Корзаг (LE пожиратель разума волшебник 7); Тарцерели (LE пожиратель разума псион 18), Мастер Кредо Берущих Знание; Сефалосск (LE пожиратель разума клерик Илсенсин 18), Мастер Кредо Благоговеющих и высокий священник Илсенсин.

Защитники: Пожиратели разума вероучений Возникающего и Укротителя - первичные защитники Ориндолла, а много их городу и не надо. Типичный патруль состоит из 1-3 пожирателей разума (зачастую - укротителей тела), 6-10 рабов типа лизардфолков или троглодитов, и 2 или 3 полуиллитидов или пожирателей интеллекта, обученных распознавать и калечить заклинателей и персонажей-псиоников.

Ориндолл гнездится под Сияющими Равнинами, приблизительно в 90 милях к северо-западу от Ормата, на глубине чуть более 26 миль. Этот город - один из самых мощных и устрашающих в Подземье, и его досягаемость расходится далеко за пределы области его непосредственного влияния. Разведчиков и агентов Ориндолла можно встретить почти где угодно в Подземье.

Иллитиды Ориндолла сконцентрированы не просто на сборе знания, но и на исключительном доступе к нему. Как только они собирают какой-либо существенный объем информации, они уничтожают все записи о ней и убивают всех, кто о ней знает, буквально стирая эту частицу знания с лица Фазруна. Знание о местоположении города также усердно охраняется

тем же самым способом. Хотя многие индивидуумы в Подземье знают о местоположении города, любого, кто расскажет об этом на поверхности, ждет быстрая и ужасная смерть.

Ориндолл обладает необычно богатой религиозной культурой и предпочитается среди других городов пожирателей разума, потому что аватар Илсенсин появлялся здесь дважды - в первый раз во время восстания дуэргаров (известного как Восстание Порабощенных), и потом - в течение Времени Неприятностей. Оба появления сопровождалось взрывами изобретательности и изменениями в социальном порядке и псионических методах, что приводило к защите традиций кредо города.

На случай атаки здешние пожиратели разума хорошо подготовлены. Специальные кристаллы, несущие различные защитные заклинания, рассеяны вокруг города в 20-мильном радиусе и на 2 мили вверх и вниз. Старший мозг постоянно использует телепатию, просматривая все направления вокруг города на 5 миль. Он знает о каждом интеллектуальном существе, входящем на эту территорию или проходящем по ней, и приводит в готовность своих Благоговеющих стражей, когда в его телепатический радиус входят мятежные или неожиданные умы. В-третьих, множество рабов в верхнем уровне города всегда находятся в боевой готовности и отзываются на каждую мысль своих владык. Эту армию рабов можно мобилизовать и координировать с пугающей эффективностью благодаря усилиям дежурных Укротителя.

Порабощенные в Ориндолле сдерживаются подавляющим контролем разума тысяч иллитидов. Эта исключительно агрессивная форма рабства настолько закоренелась в культуре, что пожиратели разума не понимают, как меньшие существа могут продуктивно жить без нее.

Посещение Ориндолла

Посетители в Ориндолле не то чтобы обычны, но они появляются здесь чаще, чем в других общинах иллитидов, где их сразу бы съели. Все посетители - те или иные торговцы, обычно торговцы рабами. Илликиды любят торговаться за новых рабов, так что они редко нападают на торговцев, приводящих рабов на продажу. У пожирателей разума обычно есть для торговли магические изделия и драгоценные камни, главным образом отобранные у существ, которых они съедают, разыскивая новую информацию.

Краткая история

Старейшее сообщество иллитидов под Фаэруном, Ориндолл был основан 12,000 лет назад пожирателями разума из отдаленных миров, из-за пределов неба. После прибытия на Фаэрун эти существа немедленно зарылись под землей и стремились углубиться настолько, насколько возможно.

В течение Войн Охотников за Разумом с Глубинным Шанатаром 10,000 лет назад пожиратели разума из Ориндолла уничтожили dwarфское королевство Баракуир и поработили Клан Дуэргар. Экспериментируя со своими пленниками в усилиях по созданию совершенных рабов, они обеспечили дуэргаров своей склонностью к псионике и другими способностями, таким образом создав целую подрасу dwarфов - дуэргаров. К сожалению, с их точки зрения, иллитидам не удалось вывести из dwarфов их склонность к борьбе, и дуэргары в конечном счете восстали против них примерно за четыре тысячи лет перед началом Отсчета Долин. Эти Восстания Порабощенных почти уничтожили Ориндолл, но пожиратели

Кредо Ориндолла

Большинство общин пожирателей разума организовано в виде сторонников различных кредо. Эти подразделения в чем-то подобны структурам гильдий, которые можно встретить в других городах Фаэруна, но более широки социально, затрагивая и военные, и религиозные функции. В большинстве общин есть два-три сильных кредо, которые борются за господство, а в Ориндолле достаточно хорошо совместно работают аж девять. Кредо Ориндолла - следующие.

Плачевные: Члены этого кредо специализируются в наведении разрушающего разум ужаса и отвращения среди не-иллитидов. Плачевные реализуют свои методы лишь после того, как ментально уничтожат множество рабов в испытаниях с ужасами - и ужасами настолько извращенными, что только у иллитидов есть слова для их описания.

Возникающие: В других городах пожирателей разума Возникающие стремятся доминировать над поверхностным миром. Ориндоллская ветвь этого кредо стремится уничтожить его, узнав о том, как миновать защиты жителей верхнего мира.

Творческие: Творческие работают в цехах, добывая новую информацию, попадающую в город, и используя любые найденные самородки для создания новых псионических дисциплин и оснащения. Их цеха обычно покрыты псионическими кристаллами, выращиваемыми для экспериментальных целей.

Собиратели: Собиратели работают внутри большого общества иллитидов, объединяя знание и деятельность пожирателей разума. Собиратели Ориндолла сделали свою работу слишком хорошо - большинство обществ иллитидов в пределах нескольких сотен миль от города было поглощено.

Влияющие: Используя псионические пруды наблюдения, Влияющие наблюдают за другими обществами по всему Фаэруну и решают, которые из них следует подорвать и уничтожить шантажом и тонкими манипуляциями. Они тесно работают с Берущими Знания для изолирования области знаний в нескольких индивидуумах, которых затем можно будет легко уничтожить, таким образом стирая их знания с лица мира.

Берущие Знание: Кредо Берущих Знание уникально для Ориндоллу и, возможно, является самым мощным в городе. Те, кто следуют этому кредо - владыки знания, которое они отбирают у другим. В своих цехах (известных как скрипториумы) Берущие Знание бесконечно работают, чтобы каталогизировать всю новую информацию.

Взрачивающие: Это кредо ухаживает за населением порабощенных. Взрачивающие экспериментируют с размножением и собирают новых полезных рабов на сотни миль во всех направлениях, включая поверхность.

Укротители: Вероятно, самое маленькое кредо в Ориндолле, это кредо наблюдает за физическими военными дисциплинами. Некоторые из Укротителей - превосходные бойцы, но главным образом члены этого кредо проводят время, поддерживая запасы оружия и натаскивая порабощенных в боевых методах. Они тесно работают вместе с Взрачивающими.

Благоговеющие: Это священническое кредо сближается с Энцефалитидом в Гроته Священных Мыслей и исполняет религиозные церемонии для сообщества. Его члены соперничают с Берущими Знание за титул самого большого и самого мощного кредо Ориндолла.

разума сумели отбиться благодаря появлению аватара Илсенсин. Однако, даже в этом случае большинство дуэргаров сбежало и построило свои собственные цивилизации в других местах Подземья.

Чтобы оправиться, Ориндоллу понадобилось много столетий. Пожиратели разума потихоньку привыкли использовать для достижения своих целей более тонкие, более косвенные действия. На Темных Землях не было силы, способной всерьез угрожать городу иллитидов, так что пожиратели разума не чувствовали потребности повторять свои ранние ошибки, забирая слишком много рабов при обширных новых завоеваниях. Вместо этого пожиратели разума предпочли шпионить за секретами и силами своих соседей.

Эта практика продолжалась до Времени Неприятностей, когда вновь появился аватар Илсенсин и разгорелось восстание кредо Благоговеющих, бросивших вызов господству Берущих Знание. Благоговеющие верят в более непосредственное действие, чем Берущие Знание. Под руководством старшего мозга они за последнее десятилетие более часто вели иллитидов к прямому действию.

Недавно внимание Энцефалитида привлекло тревожно частое исчезновение разведчиков в пещерах Старого Шанатара. Он высчитал, что нечто новое и опасное заняло старое dwarфское царство Торглор, но еще и не подозревает, что это вторжение гитианки.

Важные места

Ориндолл, подобно многим городам пожирателей разума, испытывает недостаток серьезных укреплений царства дуэргаров или темного великоления города дроу. Его верхний слой состоит из протяженного лабиринта троглодитов, и единственное предупреждение, которое случайный посетитель этой области может получить о ее истинной цели - странная смесь в ней лизардфолков и троглодитов. Порабощенные других рас менее очевидны, поскольку их держат изолированными в малоизвестных пределах области.

Скрытые спиральные лестницы (Поиск DC 27) спускаются на 150 футов вниз, к главному городу иллитидов, где большинство пожирателей разума живет и работает в кольцевых пещерах - закругленных туннелях, окружающих центральную открытую полусферическую площадь. В большинстве случаев на такой площади есть неглубокий бассейн, заполненный водой или пищевой слизью. Иллитиды часто собираются в этих пещерах для общественных целей, хотя одна из них отдана процветающему рынку рабов. Кольцевые пещеры сцепляют их, соединяя различные "окрестности" города вместе.

Под кольцевыми пещерами лежат Нижние Убежища, доступные через магию телепортации или псионические эффекты, или копанием. Собранная информация хранится здесь, в прудах, называемых Бассейнами Мысли, заполненными энцефалической жидкостью. Старший мозг расположен в центре Нижних Убежищ, что ограничивает доступ к нему даже со стороны иллитидов. Однако, Благоговеющие и Берущие Знание имеют доступ к старшему мозгу при помощи магических изделий, даже если у них нет псионических дисциплин, необходимых для телепортации туда по желанию.

В городе Берущих Знание есть несколько мест, важных для пожирателей разума, но, само собой, здесь не так уж много соблазнов для не-иллитидов.

Грот Священных Мыслей

В этой центральной пещере Нижних Убежищ есть пруд, в котором покоится Энцефалитид, старший мозг Ориндолла. Пруд Энцефалитида сформирован из окаменевших мозгов и окружен каменными скульптурами корчащихся щупалец. Старший Мозг постоянно сопровождает дюжина или более пожирателей разума из кредо Благоговеющих.

Нижние Убежища

Энцефалитическая жидкость Бассейнов Мысли псионически пронапечатана знанием, взятым у остальной части мира. Для доступа к этому знанию искателям придется использовать магические или псионические способности, типа заклинания *обнаружение мысли*, или подобные способности чтения разума. Но если такой искатель и сможет понять систему каталогизации иллитидов, высеченную на стенах, написанную письменами пожирателей разума, известными как куалит, любая информация, полученная таким образом, случайна и не обязательно понятна. Не-иллитидов, встреченных здесь, убивают немедленно и очень болезненно.

Рынок рабов

У этой кольцевой пещеры-площади есть приподнятая центральная платформа, на которой продаются и покупаются рабы. Через эту область проходят самые разные существа: клерики Латандера, гиганты, свободоискатели дуэргары и даже редкие гитианки. При случае посетителей-неиллитидов, натыкающихся на эту пещеру, пугают тем, что пожиратели разума расценивают кого-либо слишком слабого, чтобы защититься здесь, как потенциального раба - или как пищу.

Ментальное вторжение в этой комнате обычно, так как иллитиды всегда предпочитают проверять товар. Любые рабы, выставяющие ментальную защиту, сразу возбуждают огромный интерес.

Ришов

(Нижний Нортдарк)

Это сообщество grimлоков - настолько же крепость, насколько и городок, и его жители верят, что им постоянно угрожают ужасные противники. После уничтожения захвативших их пожирателей разума основатели городка поклялись, что ни они, ни их дети никогда не будут рабами. Жители Ришова все еще цепляются за свою свободу не только со свирепостью, но также и с коварностью, обычно незаметной в grimлоках.

Ришов (маленький городок): Обычный; AL N; 800 gr предел; Активы 73,520 gr; Население 1,838; Смешанный (grimлоки 79%, квагготы 15%, лизардфолки 4%, троглодиты 2%).

Фигуры у власти: Гренел Горлокус (N мужчина grimлок варвар 12), вождь городка.

Важные персонажи: Шепсурлеттс (CN мужчина лизардфолк рейнджер 7), лидер фракции лизардфолков; Злурпунвт (N копатель), друг и союзник городка; Чарт Ловушечник (N женщина grimlock жулик 8), главный изготовитель ловушек.

Приблизительно в 12 милях под Змеиными Холмами крепость grimlockов Ришов также служит городком. Эти grimlockи не намереваются быть пленниками кого-либо или чего-либо, и доказывают это головы иллитидов на кольях. Это сообщество характеризуется культурой паранойи и злобы к чужеземцам.

Городок расположен в просторной, круглой пещере высотой всего в 20 футов. Воду дает река, падающая прямо из отверстия в центре потолка. Затем сеть труб-водопроводов несет воду к различным хранилищам вокруг сообщества, а избыток выливается в мелкую общую ванну в центре городка. Здания построены из огромных каменных плит, прислоненных друг к другу или к поддерживающим столбам. Потолки встречаются редко, но низкая пещера сама по себе является неплохой крышей.

Туннели вокруг городка заполнены ловушками на расстояние в четверть мили, и на барельефах по краю зоны ловушек высечены grimlockи, нацеливающие копыя в склоненных иллитидов. В пределах отмеченной области находится переменное количество ям, ловушек с шипами и обваливающихся ловушек. Жители, покидающие городок, запоминают эту зону, чтобы иметь возможность благополучно вернуться, но кому либо еще, кто желает войти, придется потратить часы в поисках и разоружении ловушек.

У Ришова нет ворот, но есть узкие стены от пола до потолка, заходящие друг за друга. Любому входящему приходится пройти сквозь этот змеящийся лаз. При нападениях grimlockи покрывают пол лаза маслом и поджигают его.

Народ Ришова видит в посетителях угрозу. Жители встречаются с незнакомцами и торговцами за пределами зоны ловушек, а внутрь приглашают лишь тех, кто сослужил для городка великую службу. Пожиратели разума пытались проникнуть в город, используя доминируемых рабов, так что жители осторожны к любому, кого они не знают.

Новых жителей испытывают по крайней мере два поколения. Всем grimlockам и почти всем квагготам, живущим здесь, доверяют граждане с семьями в несколько поколений, и они довольно хорошо уживаются. Лизардфолки были частью города всего лишь два поколения, а троглодиты - всего одно. Этим существам позволяют жить здесь, но все еще считают их чужеземцами, которые могут оказаться шпионами или предателями. Но даже в этом случае рептилианы смогли заслужить и удержать сдержанное уважение grimlockов. Выживание в обществе лизардфолков первостепенно, и некоторых из самых эффективных (и откровенно прагматичных) тактик выживания происходит от их племенной мудрости. Троглодиты, хотя и будучи злыми, используют свою клерическую магию для выгод всего городка.

Главный вклад лизардфолков в защиту городка - концепция способности индивидуума к жертве. Для сохранения безопасности города можно отказаться от нескольких его членов, даже если для этого понадобится их предать или солгать им. Кроме этого, армия городка (большинство пригодных мужчин и многие из женщин) готова совершить самоубийство ради защиты города. Ришовиты не против обменять одну из своих жизней на две или несколько врагов. Шепсурлеттс первоначально представил эту идею в интересах сохранения большего количества лизардфолков, и пока что его план работает. Множество grimlockов было пожертвовано перед различными угрозами, и при этом не было потеряно ни одного лизардфолка.

Горлокус командует grimlockами и квагготами, но ему приходится проявлять некоторую осторожность при общении с жителями-рептилианами. Вождь для сдерживания лизардфолков и троглодитов обещает им богатства, продовольствие или особые привилегии. Недавно он заключил союз с копателем по имени Злурпунвт. В обмен на его периодическую помощь ришовиты скармливают его любые монеты и драгоценные камни, которые находят. Городская экономика работает на бартере, но Горлокус поощряет граждан торговать за монеты, чтобы осчастливить Злурпунвта.

Рабство в Ришове не просто незаконно, это - однозначное преступление. Любого, кто приведет сюда рабов, немедленно убивают. Только что освобожденным рабам предлагают воду и продовольствие на несколько дней и указывают направление к любому месту, куда они пожелают отправиться. Неразумных или жестоких освобожденных рабов убивают в знак милосердия.

Ловушки города Ришов

Большинство ловушек вокруг и в пределах города - скорее механические, чем магические. Такое господство механических ловушек лишь отчасти происходит оттого, что в городке не так много заклинателей. Главная причина в том, что grimlockи полагают, будто магические ловушки можно рассеять с расстояния, а немагические ловушки вынуждают врагов разоружать их в пределах дальности действия других ловушек. Ловушку внутри городка включают следующие.

Разваливающиеся дома: Примерно 40% зданий города можно обрушить, переместив внутри тяжелый камень. Получив начальный урон, жертвы припиливаются и продолжают получать урон, как отмечено в Обвалах и обрушениях в "Руководстве Ведущего".

Рушащийся дом: CR 6; механическая; срабатывание на местоположение; ручной перевзвод; Рефлексы DC 15 - вползину; падающие камни (8d6, крушащий); Поиск (DC 15); Поломка Устройства (DC 20).

Ямы: Эти шипастые ямы-ловушки прямо за входным лазом обычно закрыты металлическими решетками. Как только grimlockи слышат, что сработала ловушка в зоне ловушек, они сразу же убирают решетки.

Ловушка - шипастая яма (20 фт. глубиной): CR 2; механическая; срабатывание на местоположение; без перевзвода; Рефлексы DC 22 для избежания; 20 футов глубиной (2d6, падение), Атака +10 рукопашная (1d6 шипов, 1d4+2 пунктов урона при успешном попадании); Поиск (DC 13); Поломка Устройства (DC 20).

Отравленные дротик: Эта чувствительная к вибрации ловушка помещена рядом с заплатой визгунов у потолка туннеля рядом с лазом. Когда гриб от света или движения срабатывает, из-за вибрации от воплей срабатывают дротик, заполняющие туннель дождем отравленных шипов.

Ловушка с отравленными дротиками: CR 6; Атака +15 дальнобойная (2d6 плюс яд, дротик); многократные цели (все в пределах 10 футов); яд (Стойкость DC 18 - отменяет, 1d6 Ловкость/1d6 Ловкость); Поиск (DC 26); Поломка Устройства (DC 25).

Грибосвет: Потолок пещеры покрыт чувствительными к прикосновениям светящимися грибами. Будучи потревожены, грибы ярко светятся в течение 10 минут, создавая эффект, эквивалентный таковому заклинания *дневной свет*, затем исчезающий. Grimlockи держат вокруг города длинные палки, которыми легко можно ударить по грибам в случае атаки со стороны чувствительных к свету существ.

Краткая история

Застава пожирателей разума, известная как Суруптик, была возрастающей угрозой другим общинам Подземья в Нортдарке. Поначалу она была достаточно скромной, но в 1099 DR Суруптик заметно расширил свое население рабов-квэгготов и гримлоков, что многие расценили как подготовку к войне.

Война действительно произошла, но не такая, какую ожидали иллитиды. Война Разорванных Цепей (как называли ее гримлоки) была восстанием рабов, в котором рабы Суруптика наголову разбили своих владык. Продемонстрировав варварство с опаленной землей, они съели всех иллитидов и сожгли все, что могло гореть. После этого все и началось.

Последние 270 лет были почти постоянной битвой за выживание для выживших гримлоков и их потомков. Волны пожирателей разума, аболетов, дерро и дроу пытались захватить ришовитов в рабство или подчинение, но жители отбивались от них. За последнее десятилетие они даже сумели расширить свои охотничьи угодья и стать сильнее.

Лизардфолки и троглодиты добавились к населению городка почти пятьдесят лет назад, когда нападение рабов пожирателей разума было отражено, как только гримлоки убили самих управляющих пожирателей разума. Злоба только что освобожденных лизардфолков и троглодитов, разметающих остальных своих владык, напомнила гримлокам их собственную историю.

Важные места

Так как нападения на городок часто заканчиваются внутри Ришова, в самом городке есть множество ловушек для отражения захватчиков. Жители считают свои дома частью поля битвы, и жить среди смертельных ловушек - для них нормально. Кроме того, в каждом доме на стенах висят копья, а длинные палки установлены позади домов в пределах легкой досягаемости, так что любой может биться в любое время. Важные места города - следующие.

ВАННА СООБЩЕСТВА

Хоть акведуки и несут воду к окрестным прудам вокруг Ришова, самый большой водоем - избыток из акведуков в центре городка. Ванна сообщества - социальный центр городка. Опекуны семейств постоянно приносят сюда детей и стирают здесь. Здесь же Горлокус встречается со своим военным советом, а троглодиты проводят свои религиозные церемонии во влажной пещере под прудом.

МАГАЗИН ЛОВУШЕК

Удивительное разнообразие инструментов и крепких материалов усеивает этот однокомнатный цех. Среди материалов - дюжина пружин, несколько катушек шнура для капканов и силков, и внушительный выбор ядов. Гримлоки и квэгготы вместе работают здесь над созданием и ремонтом ловушек, и их усилия держат все ловушки в городе и вокруг него в рабочем состоянии.

Рринглор Норот, Город Вздымающихся Теней (Верхний Старый Шанатар)

Расположенный под Марширующими Горами в Калимшане и в пределах Трещины Дхалнадар, это сообщество плащевиков можно назвать городом лишь в самом мягком смысле этого слова. Однако, это лучше всего известное сообщество плащевиков Фаэруна и самое большое за пределами Нижнего Подземья.

Рринглор Норот (большой городок): Чудовищный (Магический); AL CE; 0 gr предел; Активы 0 gr; Население 3,921; Изолированный (плащевики 99%, лорды-плащевики 1%).

Фигуры у власти: Тайное Совещание Теневой Сферы, сбор из 12 лордов-плащевиков; Эмиссар (СЕ полуизверг продвинутый лорд-плащевик 20 HD), темная сущность, которая, похоже, дает советы или рекомендации лордам-плащевикам города.

Важные персонажи: Саибх ии Саэлмур (CN мужчина человек волшебник 8/адепт тени 3), мудрец, изучающий природу теневой сущности.

Касты: Плащевики Рринглор Норота разделены на четыре главные касты: Охотники Трещины, охотящиеся в близлежащем Подземье за добычей; Теневые Охотники, охотящиеся на Планах Тени; Мантии Сферы, поддерживающие структуру теневой сущности города; и Плетущие Тень, изготавливающие изделия из сырой теневой сущности. Охотники Трещины, насчитывающие около 1,500 индивидуумов, служат охраной города.

Плащевики Рринглор Норота много своего времени в непрерывных стонах и полетах по великим стремительным орбитам вокруг моста теневое камня - скально-теневого вещества, в котором сосуществуют Материальный План и План Тени. Этот мост теневое камня, называемый Теневым Размахом - примерно четверть мили в длину и 100 футов шириной и в глубину. Сотни комнат, высеченный по его длине, и составляют город Рринглор Норот.

Теневая часть моста поддерживается непрерывными стенами, которые держат его на Материальном Планах полутвердым. Эти стены, которые в Подземье можно услышать за мили, могут быть тревожны для непривычных к ним.

Вход в город - ряд трещин и плоских проходов не более 4 дюймов в ширину в пределах Теневого Размаха. Плащевики со случайными интервалами отрываются и протискивают свои тела в трещины, проползая в свой город. Комнаты внутри моста имеют полусферические потолки и иззубренные полы, полные острых неравных выступов. С одним исключением (Шар Теневой Сферы), комнаты варьируются только по размеру.

Плащевики могут в пределах города вызвать теневые объекты по желанию. Когда они получают объект, они стонут рядом с ним в течение какого-то периода, и затем либо рассеивают его, либо сохраняют на полу комнаты. Иногда плащевики просто лежат на потолке и часами смотрят на пол; в другое время они оставляют орбиту, чтобы поохотиться и вернуться с продовольствием.

Горстка мудрецов пыталась изучать плащевиков, но ни один не делал этого столь глубоко или целеустремленно, как Саибх ии Саэлмур (CN мужчина человек волшебник 8/адепт тени 3), волшебник из Калимшана, мечтающий о бессмертии в

видк живущего теневого существа. Саибх живет в Трещине Дхалнадар среди плащевиков. Он делает попытку выстроить их хаотический, инородный склад ума и фактически умеет говорить с несколькими из них. Саибх не безумен, но настолько глубоко погружен в склад ума плащевиков, что не способен легко возвращаться и продолжать последовательные беседы на Общем или Нижне-общем.

Терминология, окружающая касты плащевиков - достижение Саибха, и даже он признает, что слово "каста" - несовременное приближение. Каждый из плащевиков проводит некоторое время, исполняя все задачи, но определенные плащевика, похоже, специализируются. Каста Охотников Трещины охотится за продовольствием на Материальном Плате в туннелях, смежных с Трещиной Дхалнадар, и ниже - в Озере Сияющей Мглы. Каста Теневых Охотников охотится на Плате Тени и возвращается с теневыми существами на съедение. Каста Мантий Сферы непрерывно кружится и стонет вокруг Теневого Размаха. Каста Плетущих Тень обрабатывает сырую теновую сущность в формы, подходящие для использования гуманоидами за пределами Рринглор Норота. Плащевика в общем торгуют за продовольствие, но иногда они принимают и необычные изделия, которые уносят на План Тени для неизвестных целей.

Изделия из теновой сущности обычно рассеиваются за пределами Рринглор Норота в пределах десятидневки, но, по словам Саибха, плащевика могут делать более долговечные изделия, если потратят на их изготовление надлежащее время. Объекты, сделанные из теновой сущности, не имеют никакого веса. Оружие, сделанное из теновой сущности Рринглор Норота, функционирует так, как будто имеет способности блестящей энергии и касания призрака, за исключением того, что создает темноту вместо света в 20-футовом радиусе.

Саибх также рассказывает о теневом существе, которое называет Эмиссаром, появляющемся приперно раз в полгода. Лорды-плащевика полагаются на Эмиссара, но обычные плащевика действуют так, словно представления не имеют о его существовании. Саибх предполагает, что Эмиссар - некая связь с Планом Тени, но ни один из плащевиков не желает говорить об этом.

Краткая история

Общеизвестная мудрость гласит, что плащевика появились в Подземье в течение нескольких последних столетий, но дварфские истории открытия Трещины сообщают, что Рринглор Норот существовал так же, как и сейчас, более 10,000 лет назад. Это противоречие привело мудрецов к размышлениям о том, что город существует вне времени.

Важные места

Рринглор Норот - не из тех городов, которые обычно посещают путешественники Подземья. Помимо простой негостеприимности расположения города, в нем нет никаких магазинов, гостиниц или хотя бы узнаваемых черт. В редких случаях чрезвычайно любопытный индивидуум может понаблюдать за деятельностью города, будучи в эфирной форме, но вряд ли у него найдется о чем рассказать. Гораздо чаще посетители приходят торговать с плащевиками ради объектов и оружия из теновой сущности. Однако, проход в город для таких сделок необязателен, и обычно они происходят вне его.

ШАР ТЕНЕВОЙ СФЕРЫ

Единственная палата в Рринглор Нороте, существенно отличающаяся от остальной части города - Шар Теневого Сферы, совершенно сферическая комната в центре Теневого Размаха. Двенадцать правящих лордов-плащевиков с нерегулярными интервалами собираются здесь, формируя Тайное Совещание Теней. На таких встречах они формируются в Теновую Сферу - странное смешение их разумов и физических форм - для принятия решений для города.

Окружающая область

Область вокруг Города Вздыхающих Теней зачастую более интересна авантюристам, чем сам город.

ТРЕЩИНА ДХАЛНАДАР

Эта огромная пропасть была названа по имени золотого дварфа, первым обнаружившего ее, когда дварфское царство Глубинный Шанатар вышло к ней тысячелетия назад. Более полумили шириной в своем самом широком месте, трещина имеет 2 мили в глубину и идет в длину на 250 миль. Вода стекает по ее сторонам сотнями водопадов, поддерживая по пути весь спектр растительной и животной жизни. На дне вода превращается в тонкий туман, собирающийся в Озеро Сияющей Мглы.

Сотни или даже тысячи туннелей выходят к Трещине Дхалнадар, но лишь два моста пересекают ее: Теновый Размах и Размах Дхалнадар, построенный дварфами Глубинного Шанатара. Пересечение Теневого Размаха может быть рискованным - плащевика иногда атакуют, иногда нет. Мост также кое-где без видимых признаков становится нематериальным.

Размах Дхалнадар, примерно на миле ниже и в дюжине миль на запад - каменная полоса 50 футов шириной. На южном конце он выходит в просторную комнату, которую дварфы называют Залом Светлого Топора. Эта палата была тронной комнатой Глубинного Шанатара, великого царства, состоящего из всех шанатаранских королевств, но теперь в ней устроил свое логовище Дхеупурквенпил, также известный как Малла Харл Валшаресс (СЕ великий вирм глубинный дракон). Глубинный дракон и плащевика - жестокие конкуренты за добычу в окресных туннелях, но атака любой из сторон даст в лучшем случае пиррову победу, так что дракон и плащевика продолжают жить в нелегком перемирии.

Те, кто регулярно пересекают Трещину Дхалнадар, предпочитают использовать *портал* или летучие перевозки, вместо того чтобы пересекать ее по какому-либо из мостов.

ОЗЕРО СИЯЮЩЕЙ МГЛЫ

Это огромное овальное естественное озеро находится в Среднем Подземье, прямо под Трещиной Дхалнадар. Оно занимает огромный склеп длиной в 300 миль и шириной в 200, хотя потолок в общем менее чем в 200 футах над водой, и глубина озера редко достигает более чем 150 футов. Многочисленные колонны формируют окруженные рифами острова по всему озеру, создавая лабиринтоподобные архипелаги, способные поспорить с таковыми поверхностного мира.

Озеро Сияющей Мглы получило свое название из-за синей люминесценции растущих в нем кораллов, отбрасывающей глубокий синий свет на мглу наверху. В озере живет множество мелких водных существ наряду с некоторыми очень большими. Город икзанов (зловещей расы интеллектуальных скатоподобных водных существ), называемый Малидрен, провозглашает озеро своей территорией, и более никто здесь не оспаривает господства этих существ.

Рриннорот, дварфский город-призрак (Верхний Старый Шанатар)

Эта покинутая цитадель щитовых дварфов - город-призрак. Он находится на вершине длинного склоняющегося прохода, ведущего до Драккалора, одного из старых городов Глубинного Шанатара. Все ценные предметы утащил из города его одиночка-житель, Чарвеканнатор Алый, древний красный дракон. Множество слоев оберегов окружает просторное городское логовище Чарвеканнатора, а еще больше их защищает его персональное хранилище, где теперь покоятся утащенные из города сокровища. Некоторые из этих оберегов взрываются и наносят урон, но большинство их - запутывающие ловушки *телепорта* или эффекты *страха*. Сам город жутко безжизненный. Чарвеканнатор не хочет видеть никого около своих запасов. Вместо того, чтобы привлекать к нему внимание, охотясь в близлежащих туннелях, дракон охотится на поверхности на расстоянии более 100 миль, путешествуя туда окольным маршрутом через Подземье. Любому, кто попытается проследить его до логовища, придется пройти по поселениям троллей, гигантов и зловещих, а также через пещеры, населенные очень большими токкуа.

Земли Шарнов (Нижний Нортдарк)

Приблизительно в 16 милях под Нижней Долиной Делимбайр лежат причудливые глубины, известные как Земли Шарнов. Эти протяженные пещеры идут на мили по самой глубокой части Нортдарка. Целые пещеры, сделанные из кристаллов, в этой области обычны, и такое место более всего похоже на внутренность массивного геода. Область заполнена большим количеством шарнов, чем можно встретить где-либо еще на или под Фаэруном, хотя даже здесь шарны - редкие и ускользающие существа. Авантюристам, исследующим глубины, шарны досаждают редко, но в этом странном мире скрываются и другие, менее гостеприимные создания.

Многие из здешних кристалльных пещер - фактически узлы земли (обычно Классов 2-4).

Слупдилмонполоп, Город Прудов (Средний Старый Шанатар)

Святой город для куо-тоа со всего Подземья, Слупдилмонполоп - центр религиозной жизни прихожан богини Блипдулпулп. Пруды города питаются свежей (хотя иногда солоноватой) водой из двух источников. Освещенные люминесцирующими кораллами и рыбами, потолки отражают жуткий водянистый свет.

Слупдилмонполоп (маленький город): Чудовищный (Магический); AL CN; 25,000 gr предел; Активы 13,596,250 gr; Население 8,339 свободное; Изолированный (куо-тоа 92%, дроу 5%, дуэргары 2%, слайты 1%); 2,538 рабов (троглодиты 69%, куо-тоа 29%, гоблины 2%)

Фигуры у власти: Король-Священник Ва-Пул-гол Дагагург (СЕ мужчина куо-тоа жулик 5/клерик Блипдулпулп 13); Сефалополоп (NE женщина кракен волшебник 14).

Важные персонажи: Оорг-Пул-Гуп Вибулкупург (NE мужчина куо-тоа жулик 6/клерик Блипдулпулп 9), Герцог-Священник торговли; Оорг-Пул-Гуп Гибулпагул (CN мужчина куо-тоа жулик 7/клерик Блипдулпулп 9), Герцог-Священник войны; Курплархагун (LE мужчина куо-тоа монах 13), Главный Монитор; Виллезенет Магри'Тзорнил (NE женщина дроу жулик 5/колдун 6), мастер торговли дроу.

Расположенный почти в 8 милях под Заливом Огненного Дрейка, прямо у побережья Тетира, Слупдилмонполоп - величайший город куо-тоа в Подземье. Паломники-куо-тоа путешествуют сюда из многих частей Фаэруна для поклонения Морской Матери, Блипдулпулп, в ее святыне в центре города. Слупдилмонполоп находится на благожелательном перекрестке туннелей в Среднем Подземье, где проходит много торговых караванов.

Город выглядит пустым. Хотя и ухоженный, он явно видал лучшие дни. В течение периодов бездеятельности звук воды отдается заметным эхом. Возможно, по этой причине посетителям позволено свободно блуждать во внешнем кольце, фактически игнорируемом жителями-куо-Тоа. Охрана Монитора позволяет лишь куо-тоа продвигаться вглубь города, где активные храмы проводят ежедневные услуги поклонения.

Богатство Слупдилмонполопа водой и полное невнимание куо-тоа к защите этого ресурса привлекает путешественников и торговцев всех мастей. Пять различных торговых компаний поддерживают полупостоянные владения в пределах города или около него, и их присутствие значительно увеличивает количество доступных богатств. Дроу контролируют большинство здешней торговли под проницательным взором Виллезенет, но торговые компании дуэргаров также регулярно посещают это место.

Король-Священник Дагагург ясен, но дико безумен. Он проводит много времени, обсуждая вопросы с голосами в своей голове и иногда отдавая непостижимые приказы своим подчиненным. Его болезнь - результат контакта со здешними водами, оказывающими на определенных куо-тоа эффект дестабилизации мыслей. (Этот эффект обычно воспринимается как касание божественности). Однако, гораздо хуже Сефалополоп, кракен, живущая в глубоком, широком пруду под городом. Кракен связывается с Королем-Священником телепатически, добавляя свой голос к тем, которые он уже слышит в своей голове. Иногда кракен даже говорит от имени Блипдулпулп. Для Сефалополоп Дагагург - совершенный простак, которого можно использовать по-своему, так как он может безнаказанно отдавать команды, которые иначе показались бы необъяснимо безумным.

Постоянная армия приличных размеров защищает город от любых неблагоприятных угроз и предотвращает активную враждебность во внешнем кольце города. Большинство интеллектуальных жителей Среднего Подземья оценивает ценность Слупдилмонполопа в качестве нейтральной зоны, так что они не беспокоят куо-тоа. Те немногие, кто не уважают суверенитет города (особенно оаксапутанские жала) быстро понимают, что куо-тоа Слупдилмонполопа не забыли своих военных традиций.

Рабство в городе банально, и у куо-тоа нет никаких проблем с порабощением своего собственного вида за долги или в наказание. Большинство нынешних рабов - троглодиты, после успешного набега несколько лет назад, возглавляемого самим Оорг-Пул-Гупом Гибупагулом.

Краткая история

Более четырех тысяч лет назад пророк-куо-тоа Слупдилмонпол основал город, носящий его имя, как центр поклонения своей любимой богине. Благородная линия королей-священников (многие из которых были весьма безумными) последовала за ним, строя королевство куо-тоа, процветавших в пещерах на милях вокруг центрального храма. Многочисленные другие города и городки куо-тоа возникали в других местах, но их жители приходили в Город Прудов каждые несколько лет, чтобы воздать должное богине.

В конечном счете куо-тоа стали достаточно мощными для привлечения внимания dwarфов Глубинного Шанатара, лежащего над ними. Dwarфы Ксотаэрина и Сондарра в конечном счете отразили налеты куо-тоа на свою территорию, истощив армию куо-тоа и отогнав их к Слупдилмонполопу. Население города никогда не возвратилось к количеству, которого оно достигало в течение этой эры, но его религиозное значение никогда не было поколеблено.

Важные места

Город Прудов - ряд высеченных пещер тремя кольцами, обработанных так, чтобы выглядеть естественными на стенах и потолках. Каждое кольцо имеет в центре большой квадратный пруд с водой, окруженный плоским каменным полом. Пирамидальный храм поднимается из центра каждого из прудов. Каждый пруд связан с другими подводными туннелями.

Храм Морской Матери

Никому, кроме куо-тоа, не позволяется даже разглядывать центральный храм Блипдулпулп. Эта огромная постройка полностью была высечена из окружающего камня и увенчана 40-футовой статуей Морской Матери. Пол вокруг пруда сделан ступенями, подобно амфитеатру, чтобы вмещать несколько тысяч куо-тоа в дополнение к тем, что плавают в самом пруду. Священники проводят здесь религиозные церемонии круглосуточно. В любое время здесь заняты поклонением несколько сотен куо-тоа. Внутри храма живет Король-Священник, проводя свои приватные медитации и молитвы богине. Внутри этого храма находятся сокровища города - раковины, украшенные резьбой, работа которых столь тонка и детальна, что заставляет мутнеть от зависти даже эльфийские глаза.

Паучья Сеть

Эта таверна угождает дроу, но высокомерно допускает всех, у кого есть деньги. Меню составляют дары моря, пойманные в близлежащем пруду и приготовленные с большим количеством специй, и густые вина дроу. Владелец, Вескран МагриТзорнил (NE мужчина дроу боец 3/жулик 3) - племянник мастера торговли дроу, и он позволяет этой связи придавать оттенок своей важности в городе.

Поверхностные эльфы, посещающие это место, могут получить здесь обслуживание, но завсегда-дроу сделают все возможное, чтобы спровоцировать их атаку и "защитаться".

Шшамат, Город Темных Переплетений (Среднее Подземье, под Далекими Холмами)

Шшамат - город дроу, управляемый волшебниками; клерики Лолс играют здесь весьма незначительную роль. Абсолютно контрастируя со многими другими городами Подземья, особенно управляемыми дроу, религия в Шшамате считается второстепенной и даже презирается. Здешний король - Искусство, и волшебники все оправдывают своей избранностью. Поиски персональной силы сделали этот город таким, каким он является сейчас, и продолжают вести его. Эта гордыня и порождаемое ей чувство превосходства делают Шшамат среди других общин дроу подозрительным, но сбросить его силу со счетов невозможно. В Шшамате также находится один из самых больших рынков магических изделий Фаэруна.

Шшамат находится в регионе, известном как Гроты Гаута, приблизительно в 30 милях к югу от Даркхолда и в 7 милях вниз от него. Гроты лежат близко к Захороненным Царствам, Темным Землям и Нортдарку, но непосредственно не связаны ни с одной из этих областей.

Шшамат (метрополис): Магический; AL NE; 100,000 gp предел; Активы 127,160,000 gp; Население 12,047 свободное; Изолированный (дроу 98%, люди 1%, глубинные имаскарцы 1%); 13,385 рабов (гоблины 39%, гримлоки 19%, орки 12%; огры 10%, минотавры 9%, люди 6%, аутсайдеры 5%).

Фигуры у власти: Городом управляет Тайное Совещание Шшамата. В эту группу входят Мазой Дуунил (LE мужчина дроу отрекающийся 18); Урлрин Калазза (NE мужчина дроу призывающий 19); Селдсзар Элпр'аг (CN мужчина дроу прорицатель 18); Малаггар Ксаранн (CE мужчина дроу чародей 20); Фелиндиира Торг (CE женщина дроу иллюзионист 17); Крондорл Ваэглоссз (NE мужчина дроу воплощающий 19); Цабрак Кровавый (CE мужчина дроу вампир некромант 18); Шурдриира Хелвириин (CN женщина дроу превращающий 17); Гулдор Заувиин (NE мужчина дроу волшебник 20/архимаг 2), Владыка Магов; Антатлаб из Трясушихся Камней (LE мужчина дроу волшебник 13/элементный ученый 7).

Важные персонажи: Нурисса Виллшан (НЕ женщина дроу иллюзионист 8/адепт тени 6), ведущий сторонник Школы Теневого Плетения; Ним Млеззиир (СЕ мужчина дроу боец 6/волшебник 7), Боевой Мастер Восточных Кордонов и поэтому командующий патрулями города в Гротах Гаута и в руинах Огранна.

Защитники: Каждая из школ волшебства, представленных в Тайном Совещании, поддерживает свою собственную постоянную армию из воинов дроу в пределах от 100 до 800 бойцов, бойцов/волшебников и волшебников. Большинство солдат имеет уровень с 1-го по 5-й.

Шшаматом управляет Тайное Совещание, в которое входит по одному представителю от каждого из колледжей тайной специализации и тех, которые представляют не специализирующихся волшебников (также известных как маги) и тех, кто изучают необычные пути магии (типа глубинных прорицателей, элементных ученых и т.п.).

Недавно прошение о включении в Тайное Совещание подал колледж адептов тени, но каждое новое дополнение к Тайному Совещанию ослабляет силу других членов, так что все не желают позволять это. Еще хуже то, что некоторые из адептов тени почитают Шар, и большинство членов Тайного Совещания усматривает в их демонстрации религиозной веры дурной тон. Однако тайная сила, которой владеют адепты тени, бесспорна, и некоторые в Тайном Совещании предпочли бы иметь волшебников Теневого Плетения в поле зрения, а не скрытыми из виду.

Шшамат испытывает недостаток благородных Домов, как в большинстве других городов дроу, но тайные колледжи играют практически ту же самую роль. Каждый колледж принял в городе определенные привилегии и обязанности, и эта договоренность произвела запутанную паутину ответственности, распутать которую нелегко. Например, Колледжу Отречения надлежит заниматься непосредственной защитой города, так что он поддерживает городскую охрану и обеспечивает солдат для гарнизона ворот Шшамата. Колледж Воплощения занят рассеиванием угроз вне городских стен, так что он поддерживает солдат, патрулирующих окрестные туннели. Колледж Зачарования отвечает за рынки рабов и за надзирателей, так что он поддерживает отделения охраны, обыскивающие Шшамат внутри на предмет признаков волнения рабов или для поиска сбежавших.

Близлежащих врагов, угрожающих Шшамату, нет, так что защита не доставляет Тайному Совещанию особого беспокойства. Как следствие, постоянная армия города мала по сравнению с таковыми других общин подобного размера в Среднем Подземье. Каждый колледж посвящает защите определенных членов и каждый считает вопросом гордости превзойти другие колледжи в защитных мерах. Слои магических защит в скалах вокруг города делают Шшамат почти неприступным. Самая устрашающая из них состоит в эпическом заклинании, укрепляющим камень, запирающим город непрерывным *якорем измерений*, перенаправляющим заклинания *телепорта*, прочитанные чужаками, и причиняющим парализующую боль любому в пределах радиуса в 1 милю, кто всерьез задумается атаковать город или его граждан.

Рабство в Шшамате распространено широко, но жители могут держать рабов лишь тех рас, которые дроу считают слишком "примитивными" для практикования волшебства, типа читайнов, гоблинов, гримлоков, минотавров и огров. Члены этих рас, способные использовать тайную магию, считаются аномалиями и обманщиками, не допуская признания расы способной к волшебству.

Здесь достаточно обычные големы, щитовые стражи, элементалы, вызванные существа, оживленные объекты, нежить и гомункулы. У ведущих волшебников каждого из колледжей обычно есть на службе по несколько таких созданий.

Поверхностные эльфы, люди и глубинные имаскарцы не только никогда не становятся рабами граждан Шшамата, но любой индивидуум одной из этих рас, демонстрирующий знание волшебства, считается свободным, независимо от того, кто приходит на его поиски. Поскольку гражданами Шшамата могут быть лишь дроу, эта политика создала маленькое второразрядное гетто жителей-людей и глубинных имаскарцев, которые свободны, но не являются гражданами. Тайное Совещание не позволяет этому сегменту общества расти, но безмолвно признает ценность этих неграждан в качестве козлов отпущения или жертвенных ягнят.

Барды, колдуны и практикующие божественную магию считаются в Городе Темных Переплетений гражданами второго сорта. Темные эльфы Шшамата рассматривают силу, происходящую естественно или из-за служения другому существу, как низшую по отношению к силе, полученной личными достижениями.

Почти полное отсутствие *фаэрзресс* вокруг города делает Шшамат легким местом назначения для заклинаний *телепорта*. Телепортация в пещеру города является преступлением и обычно наказывается конфискацией магических изделий, хотя определенным важным личностям позволяется телепортироваться туда без штрафа. Однако, большинство путешественников предпочитает прибывать во входную пещеру над городом и спускаться через главный вход вокруг столба, известного как З'орр'баут.

Краткая история

Традиционные дроу Дома Шшамат, поклоняющиеся Лолс, основали город, носящий их имя, в -4973 DR. В течение двух тысяч лет город существовал как типичный управляемый Домами пример общества дроу. Но затем совпадение событий повлекло за собой радикальное изменение. Во-первых, *фаэрзресс* вокруг города исчезло, значительно ослабив защиту Шшамата. Во-вторых, набрало силу поколение, в котором было огромное количество волшебников и сравнительно немного клериков. Два этих события привели к быстрой и кровавой гражданской войне, уничтожившей всех матриархов, и волшебники Дома захватили управление.

Через какое-то время влияние волшебников на общество выдвинуло магические школы магии в выдающееся положение, сделав систему Домов неуместной. Дома Шшамата существуют и по сей день, но Дом дроу имеет не большую значимость, чем его портной - возможно, и заметный, но по сути незначительный.

Очевидно, что Безмолвие Лолс не оказало на этот город никакого существенного эффекта. Горстка волшебников из других городов оставила свои Дома и сбежала в Шшамат, обнаружив, что у матерей-матрон нет сил остановить их. Эти волшебники были хорошо приняты в Шшамате, но попали в школах на незначительные роли. Предполагается, что кое-кто из них - шпионы или убийцы, так что за ними тщательно наблюдают.

Важные места

Великую пещеру, в которой находится Шшамат, можно сравнить с внутренностью тыквы. Тысячи колонн вокруг города висят подобно нитям, слабо освещенным *огнем фейри*. Мосты соединяют колонны на различной высоте, создавая путаницу вертикальной и горизонтальной каменной кладки по всей пещере.

З'ОРР'БАУТ

Этот каменный столб почти 2,000 футов в диаметре доминирует над центром города. Длинный спиральный спуск обертывает его, ведя из входной пещеры города в потолок до самого дна. Сотни каменных мостов отходят от спуска, соединяясь с ближайшими колоннами.

БАЗАР ТЕМНЫХ ПЕРЕПЛЕТЕНИЙ

Этот рынок на дне пещеры подобен поверхностному базару, в котором в сотнях различных палаток продается теоретически бесконечное разнообразие изделий. Некоторые из более преуспевающих торговых домов разместили свои магазины в полых сталагмитах.

Здесь можно найти практически все, что может пожелать волшебник. Если нет - один-два высокопрофессиональных магазина специализируются в нахождении любого предмета. За огромную плату искатели могут также послать кого-либо на поиски. Иногда они любят нанимать для таких миссий приключенческие партии не-дроу.

Столбы Темного Огня

Вдоль южного края Шшамата тянется область сталагмитов и пещер, названных так из-за вечногорящего темного огня, вздымающегося над сталагмитами-дымоходами. В этой области живут величайшие кузнецы города. Как школы магии разделяют волшебников города, так ремесленные гильдии организывают его неволшебников. Эти гильдии не находятся под прямым надзором колледжей, и каждый из них работает с несколькими колледжами, непосредственно заинтересованными их ремеслами. Например, мечники и доспешники Гильдии Темного Огня тесно сотрудничают с Колледжами Отречения и Превращения.

Сфар Упра (Средний Корень Земли)

Город, колеблющийся между Материальным Планом и Планом Тени, город сумерек Сфар Упра - самое большое собрание сумерек на Фаэруне. Его область пронизана *порталами*, соединяющими Теневой и Материальный Планы.

Сфар Упра (большой город): Нестандартный; AL N; 40,000 gr предел; Активы 40,500,000 gr; Население 18,906 свободное; Смешанный (сумерки 85%, плашевики 15%); 1,350 рабов (гримлоки 69%, гоблины 25%, кобольды 6%).

Фигуры у власти: Инпри Дэй Ксеноги (CN женщина сумерки бард 13); Харпхарп (CG мужчина сумерки бард 14); Перьедух Мловен (NG мужчина сумерки рейнджер 11); Джукссел Шаллоу (CN мужчина сумерки жулик 9/теневой танцор 5); Дар-Гар-Уус Ом (CG женщина сумерки колдун 16).

Важные персонажи: Шепчущий Негодяй (NE плашевик 10 HD), связь с плашевиками; Луруфр Гроан (N мужчина сумерки боец 16), Капитан Щитов; Туум Вари Вул (CG женщина сумерки клерик Шондакула 7), Высокий Священник города; Апсал Аспа (CN мужчина сумерки волшебник 14), известный изобретатель.

Компания Щитов: Армия Сфар Упра состоит примерно из 900 сумерек - воинов, бойцов и жуликов, поддерживаемых многочисленными заклинателями.

Материальный Округ Сфар Упра существует приблизительно в 10 милях к югу от Гор Меди, между Мархомом и Мулхорандом, и в 9 милях ниже поверхности. Его Теневой Округ существует на Планах Тени примерно в параллельном месте.

Город - модель хорошо подмазанного хаоса, чем-то напоминающего компанию авантюристов, разве что насчитывающую почти 19,000 членов. Выглядит это так, словно каждый из сумерек городка решает проблемы независимо, и большинство имеет по крайней мере несколько разрядов в артистическом навыке Ремесла типа скульптуры или плетения. Почти у каждого индивидуума есть план сделать что-то большое, и любого в любое время можно найти за работой по этому плану.

Правительство Сфар Упра - переменная олигархия мощных и предприимчивых, называемая Семейной Олигархией. Ее члены набираются из пяти семейств-основателей. Каждые пять лет все набранные исполняют задания по возвращению мощных предметов. Те, кто возвращаются в пределах года, кладут свои изделия перед группой судей, которые определяют, что из принесенных изделий мощнее всего. Затем владельцам этих изделий дают места в олигархии на следующий срок.

Будучи несколько хаотичными, сумерки неглупы. Многие из позиций в городе постоянно удерживают квалифицированные индивидуумы, а не те, кто получает их через причудливую меритократию магических изделий. Защита - в руках внимательного, компетентного Луруфры Гроана. За религиозной жизнью, как она есть, наблюдает Туум Вари Вул, ведущая вселенские услуги поклонения для всех богов, даже для злых или неприятных. Она принимает особые запросы, но сторонится жертвоприношения интеллектуальных существ.

Здания в Материальном Округе города вырезаны из камня в странные, иногда физически невероятные формы. Члены Гильдии Резчиков формируют здешний камень, чтобы он походил на объекты, которые они видели в своих блужданиях или о которых слышали от других, широко путешествовавших сумерек. Таким образом, здание может походить на гриб, морской анемон, на гигантского ропера или даже на ветряную мельницу. Вся пещера выглядит скорее как огромный сад скульптур, чем как город. Недостаток цветов, тусклое освещение и непонимание природы тем для предметов придают всем им угрюмый и несколько абстрактный вид. В Теновом Округе здания - более прозаичные постройки, сделанные из теневого материала. Будучи туманными и иногда иллюзорными, эти структуры достаточно крепки для Теневого Плана. Стена 3 футов толщиной, 30 футов высотой окружает город на Теновой стороне. Этот барьер частично был построен из скал, ценимых за их долговечность, ввезенных с Материального Плана.

Хотя угрозы из Подземья иногда зачумляют город, большая часть военного внимания Сфар Упра направлена на защиту Теневого Округа. Мародерствующие ночные тени с разными интервалами осаждают эту секцию, и эти чудовища гораздо хуже, чем то, что может появиться из Подземья. Таким образом, Материальный Округ зачастую выглядит совершенно неосторожным, и иногда таковым и является. Статические защиты на Материальном Плане состоят главным образом из

маленьких, хорошо скрытых оплотов в окружающих туннелях. В любое время, когда появляются силы вторжения, типа рабовладельческой банды иллитидов или grimlockов-налетчиков, сумерки исчезают через *порталы* в Тень, оставляя лишь пустые дома.

Плащевики в городе живут главным образом на Планах Тени, но охотятся за продовольствием на Материальном Планах, питаются grimlockами и гоблинами в окрестных туннелях. Жертвы и понятия не имеют, где живут плащевики; большинство просто предполагает, что они - сверхъестественные существа, способные таять в тени. Странников извне города приветствуют входить и гулять среди домов. Сумерки-жители счастливы поболтать с чужеземцами, и многие без увертки пытаются вовлечь посетителей в свои личные проекты, спрашивая их мнение или согласие сразу после приветствий. Эта традиция может быть и причудливой, и злобной - в зависимости от того, кто именно спрашивает.

Недавно волшебники города, возглавляемые магическим изобретателем Апсалом Аспой, экспериментировали с расширением Сфара Упра, чтобы тот включал в себя еще больше планов. Луруфр считает, что эта практика откроет город на слишком многих фронтах - в конце концов, не все планы столь же легко приручить, как Материальный. Мнения Фамильной Олигархии различаются. Джукссел и Дар-Гар-Уус ратуют за проект, в то время как Инпри и Перведух согласны с Капитаном. Голос Харпхарпа колеблется в принятии столь трудного решения, поскольку он видит проблемы в обоих вариантах. Как и следовало ожидать, теперь на барда давят с обеих сторон, и он понятия не имеет, на чью сторону встать.

Краткая история

Сфар Упра начинался как сообщество сумерек в -2954 DR, когда пять семейств сумерек с Теневого Плана объединились для взаимозащиты. По мере того, как семейства росли и объединялись с другими сравнительно мирными теневыми жителями, город развивался. Сумерки по своей природе дико хаотичны, так что семейства и не пытались ограничивать город правилами сверх тех, что необходимы для общей защиты.

Город расширился на Материальный План в 534 DR, когда приключенческая партия с Фаэруна пришла в Сфар Упра с дипломатической миссией - открыть *портал* в город из Мулхоранда. Фамильная Олигархия тогда решительно отказала, но была достаточно заинтригована идеей поэкспериментировать с открыванием менее рискованных с политической точки зрения *порталов*. За последнюю пару сотен лет сумерки медленно просачивались на Материальный План, возвращаясь к своим теневым братьям с историями о найденном там странном новом мире.

Важные места

Почти каждое место в городе может быть интересным для посетителей с Материального. Однозначно важные места - следующие.

Пост Щитов

Это каменное здание 30-футового диаметра, высеченное в форме шлема, служит главным караульным помещением Материального Округа города. Посетители, желающие пройти в Теневую Округу, должны зарегистрироваться здесь и объявить о своем деле. Работы у охранников немного, так что они иногда словно по обязанности задают очень много нескромных личных вопросов.

Рыночный Округ

В Теновом Округе города рынок торгует теневыми товарами со всего Теневого Плана и дает неплохую цену за хорошего качества товары с Материального Плана. Как правило, посетителей с Материального забрасывают предложениями купить все, что у них есть, где-то в полтора-два раза дороже нормальной рыночной цены.

Дом Гильдии Авантюристов

Расположенная в Теновом Округе, эта гостиница угождает посетителям с Материального Плана, увлекаемым похлопыванием по спине и бесплатным элем. Здешные сумерки хотят послушать истории авантюристов о Материальном Планах, но также желают рассказать свои приключенческие истории Теневого Плана и впутать гостей в свои последующие великие планы.

Дом олигархов

Эта внушительная постройка в Теновом Округе - зал для встреч Фамильной Олигархии. Пять украшенных орнаментом стульев поставлены звездой вокруг стола 20 футов в диаметре, а другие места - для посетителей - приносятся в зал, когда олигархи желают с кем-либо проконсультироваться. Из-за больших размеров здания крик здесь невежливым не считается - даже со стороны служителей. Шум может стать весьма громким.

Тетиамар

(Верхние Захороненные Царства)

Легендарные Шахты Тетиамара лежат под Горами Глотки Пустыни, близ северных Долин. Некогда мощное dwarфское царство, Тетиамар сто лет назад был наводнен ордой орков, огров и демонов. Кое-кто из первоначального dwarфского населения Тетиамара блуждает по Лунному Морю и Долинам со своими семьями, мечтая о том дне, когда они смогут вытеснить захватчиков из своего старого дома.

Сейчас Тетиамар удерживается капризным сборищем племен орков, гигантов, огров, фоморианов и мощных извергов. Нет такой силы, которая была бы способна спаять этих монстров в ужасную орду, подобную той, что разрушила dwarфское королевство столетие назад. Таким образом, идут постоянные ссоры за лучшее из награбленного и за главные логовища, а истинный прогресс маловероятен.

Т'линдет

(Средний Великий Баэринден)

Под Горами Гноллуотч скрывается город дроу Т'линдет. В отличие от большинства других городов дроу, у этого есть обширные владения в поверхностном мире, а именно - страна Дамбрат на Сияющем Юге. Шесть столетий назад дроу завоевали Дамбрат, и великие Дома Т'линдеты нетерпеливо рванули в него, наслаждаясь вкусом победы. Однако, через какое-то темные эльфы понемногу отказались от своих поверхностных владений, отдав управление ими младшим родственникам и сенешалам.

Хотя темные эльфы теперь редко посещают свои поверхностные владения, их более ранний интерес к области произвел множество полуэльфов с корнями дроу. Большинство великих поместий и феодальных владений Дамбрата управляется такими полудроу (и случайными чистокровными дроу), номинально лояльными одному из великих Домов Т'линдеты. Пока эти повелители-полудроу делают некоторые подношения богатств своим родительским Домам (обычно - периодически посылая золото, рабов и товары поверхностного мира), они свободны строить планы и заговоры друг против друга, как и их предки.

Троргар, Вопящая Пропасьть

(Нижнее Подземье Чионтар)

Под долиной Реки Чионтар, между Нортдарком и северными кордонами Старого Шанатара, находится огромная пропасть, известная как Троргар. Эта зияющая пропасть - приблизительно 50 миль в поперечнике, хотя могучие опоры поднимаются из ее бездонной тьмы со странными интервалами, достигая ее потолка. Несколько безрассудных индивидуумов спустились в Троргар, и возвратившиеся сообщили, что малая часть ее основания, которую они исследовали, лежит приблизительно в 15 милях ниже ее потолка.

Троргар - место жестоких, нескончаемых ветров, настолько мощных, что сильных людей-воинов, стоящих у его края, сбрасывало и кричащих швыряло в ужасный мрак пропасти. Камни, сорванные ветром и летящие в ужасном воздушном потоке, порождают глубокие стоны, и разрушающие нервы вопли кажутся почти осмысленными. Интенсивность ветра в Троргаре никогда не снижается, и зачастую он достигает ураганной силы.

Глубины Троргара пронизаны с планарными связями к Коситусу, второму слою Пандемониума. В сердце пропасти в колоннах размером с горы высечены великие замки, в которых живут слаады, демоны и странные старшие создания.

Гробница Могильных Топтунов

(Нижние Захороненные Царства)

Легенды говорят об огромном склепе на дне Нижнего Подземья под Анорачем, куда могильные топтуны сносят магические изделия, собранные ими со всего Фаэруна. Действительно ли это место - легендарная гробница всей магии или нет, но оно, конечно же, содержит огромное количество магических изделий - настолько много, что любым авантюристам, сумевшим пробить его защиту, придется выбирать изделия "на выброс" - даже заполнив свои *портативные дыры и мешки хранения*.

Много смелых авантюристов, отправившихся на поиски этого легендарного хранилища, потерпели фиаско, поскольку им было неизвестно, что Гробница фактически существует вне пределов Фаэруна. Это - демиплан, созданный древними арканистами-нетерезами, давным-давно создавшими таалуд. Демиплан Гробницы обладает следующими чертами.

- Нет гравитации.
- Беспорядочное время.
- Конечный размер. Гробница - загроможденное хранилище приблизительно 2 мили в диаметре и полмили в высоту.
- Переменно морфирующий.
- Воздушное доминирование. Атмосфера несвежая (см. Слабый воздух в Главе 7).
- Нет черт мировоззрения.
- Препятствование магии. Чтобы использовать заклинание или подобную заклинанию способность, персонаж в Гробнице должен преуспеть в проверке уровня заклинателя (DC 20 + уровень заклинания).

Раз в 1d10 дней планарный *портал*, ведущий в Гробницу, перемещается на другое место в 2d6 милях от своего предыдущего местоположения, хотя он всегда располагается в глубине земли под Анорачем. Могильные топтуны могут без затруднений ощущать местоположение *портала* и легко находить его. *Портал* всегда открывается в некий туннель, проход или пещеру, но иногда фаэрунская сторона может быть аристо пустым местом в земле, полностью изолированным от любых близлежащих систем пещер.

Портал выглядит как великие ворота, запечатанные иссеченной рунами каменной дверью. Он открывается только для могильных топтунов или для тех, у кого есть очень редкий и определенный ключ - короткая адамантиновая палочка, исписанная ужасными рунами. Очень немногие знают о *портале* Гробницы или о его ключе, и никто не знает, у кого есть (если вообще есть) адамантиновый ключ. (По усмотрению ДМа можно сделать еще один ключ - при соответствующих специальных исследованиях и усилиях).

Внутренность Гробницы залита серым тусклым светом. Дюжина или более сверхъестественных летучих замков дрейфует по медленным, сложным орбитам, каждый окружен тысячами парящих валунов. Могильные топтуны перемещаются по пещере, используя свою естественную способность *каменной формы*, чтобы собирать дрейфующие валуны во временные мосты, так как похоже, что магия таалуд в этом месте усилена. Любое живущее существо без крыльев быстро обнаруживает, что препятствование планом магии затрудняет попытки достижения замков.

В хранилищах этих построек запечатано то, что награблено могильными топтунами Фаэруна. Каждый охраняется дюжиной или более могильных топтунов, плюс древние ловушки-заклинания, нежить и другие конструкции. Живых

вторгшихся сразу же атакуют, и могильные топтуны часто посылают в близлежащие замки за подмогой. Самый опасный житель Гробницы - древний демилч, известный просто как Хранитель Таал (NE мужчина человек демилч волшебник 31). Хранителя сопровождает комитет из нежити (включая личей и привидений), которую он создал из редких авантюристов, нашедших путь в демиплан. Похоже, что это существо - высший владыка могильных топтунов, и все конструкции исполняют его команды.

Трааскл Торог (Средние Темные Земли)

Эта область, широкий лабиринт пещер, свободно управляемых неизвестным количеством троглодитов, находится в 3-6 милях под Чессентой. Его лидер, Друккул (СЕ мужчина троглодит варвар 7/клерик Лаогзеда 2), вроде бы не заинтересован объединением троглодитов в отдельное племя или хотя бы связную банду. Фактически, у него самого интеллект ненамного выше, чем у животного, хотя он исключительно силен, быстр и безжалостен.

Когда он решает, что чего-либо хочет, Друккул просто собирает столько троглодитов, сколько сможет найти, и совершает набег на поверхность. Они совершают набеги на широкую область, от Аканамира до Реки Аддер, редко возвращаясь на одно и то же место более чем раз в год. Они никак не планируют свои набеги, но в общем-то ценностями не интересуются. Вместо этого они обычно хватают стальные изделия, пищевые продукты и людей.

Троглодиты знают очень быстрые маршруты к поверхности по узким лазам и рискованным дымоотводам. Так как они живут в Среднем Подземье, ни у кого на поверхности не нашлось навыков или храбрости, чтобы проследить их до самого их дома. Даже если некая бесстрашная партия авантюристов последует за ними, троглодиты разбегутся по столь большой территории, что обнаружение их всех потребует недель работы и практически никакой награды взамен.

Ундрек'тоз, Сегментированный Город (Средний Корень Земли)

Этот метрополис - фактически собрание из десяти городов дроу (известных как сегменты), распространенных по Среднему Подземью под Тэем и связанных друг с другом *порталами*. Власть Матрон в городе проверяется орденом монахов-дроу, действующих в качестве служителей своих соответствующих Домов, но также и хранящих верность своему ордену.

Ундрек'Тоз (метрополис): Магический; AL СЕ; 100,000 gp предел; Активы 302,015,000 gp; Население 20,748 свободное; Изолированный (дроу 94%, люди 2%, дерро 1%, иллитиды 1%, куо-тоа 1%, тифлинги 1%); 39,655 рабов (орки 39%, халфлинги 29%, люди 19%, гоблины 5%, хобгоблины 4%, щитовые дварфы 2%, огры 1%).

Фигуры у власти: Джестфлетт Трун'Зойл'Зл (СЕ женщина дроу клерик Лолс 20), Матрона Дома Трун'Зойл'Зл; Хартел Врас (NE женщина дроу лич клерик Лолс 18), Матрона Дома Врасл; Зоррата Дрезз (СЕ женщина дроу клерик Лолс 14), Матрона Дома Дрезз'Линур; Орисста Шшурлиндер (СЕ женщина дроу боец 8/клерик Лолс 9), Матрона Дома Шшурлиндер; Уфрезза (NE женщина дроу жулик 6/клерик Лолс 11), Матрона Дома Нанитарин; Варр'та Зек (СЕ женщина дроу клерик Лолс 15), Матрона Дома Фиврек'Зек; Итрилда Фаундал (СЕ женщина дроу колдун 8/клерик Лолс 10), Матрона Дома Фаундал; Джазминдиира Брундаг (NE женщина дроу клерик Лолс 17), Матрона Дома Брундаг; Локсса Дженнер'Иксир (СЕ женщина дроу клерик Лолс 11), Матрона Дома Дженн'Иксир; Куэмм Мезрил (NE женщина дроу бард 6/клерик Лолс 10), Матрона Дома Мезрилорнил.

Важные персонажи: Хазнин Теллен'хез (LE мужчина дроу монах 18), лидер Почерневшего Кулака; Нуримм Зек (CN мужчина дроу призывающий 15/архимаг 4), Архимаг Города.

Почерневший Кулак: Почерневший Кулак - организация, насчитывающая около 200 монахов, большинство которых - по крайней мере 6-го уровня. Почерневший Кулак также приветствует присоединение мультиклассовых теневых танцоров и убийц, и многие из его членов также имеют уровни в этих престиж-классах.

Все сегменты, составляющие Ундрек'Тоз, распространены по всему Среднему Подземью на различных глубинах под Плато Тэй, и каждый из них - сам по себе маленький город. Надежные *порталы*, соединяющие города, по сути стирают географическое расстояние между ними, делая их одним большим метрополисом.

Эта договоренность изначально предназначалась для того, чтобы позволить городам-членам объединиться, не угрожая ресурсам отдельных городов. Но каждый дроу, достигший зрелости, знает, что в сложных политических маневрах расы сегодняшний друг - завтрашний конкурент. Таким образом, в качестве предосторожности дроу построили эти *порталы* так, чтобы сквозь них не проходил никакой металл. Это ограничение было предназначено для того, чтобы не дать богатству слишком легко перетекать между городами, и, что более важно, сократить убийства и вторжения, не давая проходить оружие и доспехам. Таким образом, когда путешественник вступает в один из этих *порталов*, любой металл, который был на его теле, с грохотом падает на пол в том городе, который он только что покинул.

Это ограничение фактически не остановило ни экономический поток, ни попытки убийств, хотя значительно изменило их. Теперь каждый сегмент выпускает свою собственную доверенность на возмещение платежей между городами. Доверенности, полученные от любого города, принимаются по всему метрополису, кроме тех случаев, когда продавец считает это нецелесообразным не делать так. Также для оплаты широко используются драгоценные камни и одобрение.

Искусство убийства прогрессировало более окольными путями. Каменное или костяное оружие посчитали смехотворным и невероятно слабым, но живые убийцы - совершенно другая история. Все Дома держат опасных домашних животных для обеспечения "портативной смертности", и важные дроу всегда носят с собой домашних любимчиков. Чудовищные пауки - естественные фавориты, но также вполне обычны змеи, ящерицы-шокары и ядовитые паразиты. Также недавно вошли в моду стирджи, хотя в черноте Среднего Подземья достать их трудновато.

Также в Ундрек'Тоз поднялась новая традиция военного искусства - Почерневший Кулак. Члены этого ордена фактически составляют в городе еще один социальный класс, в дополнение к традиционным жрицам, волшебникам, торговцам и солдатам. Монах Почерневшего Кулака покрывает свою правую руку до предплечья смолой или хной, затемняя

даже тот цвет кожи, который имеют дроу. (Это различие известно дроу, но персонажам любых других рас требуется сделать DC 30 проверку Обнаружения, чтобы хотя бы заметить отличие правой руки такого монаха). Все Дома дроу вводят в орден своих маленьких детей, чтобы каждый из них мог иметь кадры лояльных убийц, способных путешествовать сквозь *порталы* для исполнения убийств. Монахи Почерневшего Кулака также клянутся в преданности на меньшем уровне своему ордену в Доме Лишенной Света Правды, расположенном в сегменте Брундаг.

Поскольку законная монашеская традиция угнездилась в Ундрек'Тоз, она своеобразно окрасила лояльность практикующих ее. Хотя они могут понять жажду силы, эти созерцательные монахи часто подвергают сомнению самоубийственное преследование своих владычиц. Они обычно осмотрительны в преданности своим товарищам, поскольку им ясно, что Матроны Дома уничтожат их, если начнут подозревать, что возглавляемый мужчинами законный орден может бросить вызов традиционной элите. Однако, продолжающееся безмолвие Лолс дает Почерневшему Кулаку возможность, слишком соблазнительную, чтобы упустить ее.

Пока что монахи связаны своими присягами, оставаясь лояльными и своим Домам, и Паучьей Королеве. Но лидеры ордена потихоньку стали науськивать некоторых из более видных мужчин - волшебников и бойцов Ундрек'Тоз - против Матрон. Почерневший Кулак подготовил план захвата контроля над городом и правления из монастыря на случай, если представится фактическая возможность.

Краткая история

Более тысячи лет назад различные сегменты Ундрек'Тоз были независимыми городами дроу, рассеянными по всему восточному Среднему Подземью. По отдельности они были слабы и восприимчивы к нападениям различных врагов. Так что в 114 DR представители нескольких из сегментов встретились и решили объединить свои города сетью *порталов* для взаимозащиты. Они мудро решили, что отдаленные союзники - лучшие.

В последующие две сотни лет к сети присоединились другие города дроу с более далекого запада, типа Мезрилорнила и Шшурлиндера, способствуя усилению метрополиса Ундрек'Тоз. Различные сегменты по мере необходимости помогали защищать друг друга против нападений, и метрополис крепчал. Так как *порталы* расположены глубоко внутри различных городов, враги редко понимают, что тысячное подкрепление может подоспеть через минуту.

Хотя города все еще сохраняют некоторые из своих первоначальных отличительных черт, политические махинации и браки заставили их потерять большую часть своей индивидуальности. Сегодня города - скорее один огромный метрополис, чем собрание союзнических городов.



Важные места

Каждая доля Ундрек'Тоз работает подобно району большого поверхностного города, хотя они намного менее гомогенны. Различные части внешне подобны, но местная политика и обычаи несут на себе оттенок предпочтений каждой из Матрон и физического местоположения сегмента. Посетители могут не получать даже намека на правила и особенности определенного сегмента, пока что-нибудь на нарушат.

Следующие сегменты составляют собой Ундрек'Тоз.

Дрезз'Линур (под Сюртэем): В этом сегменте запрещен свет - для защиты светочувствительных грибов, растущих на стенах и потолке центральной пещеры. Подвергание свету заставляет их белеть, лишая их ценности в качестве выгодного галлюциногена. Обычное наказание за разорение грибов - штрафы и тюремное заключение, в зависимости от того, сколько урожая потеряно.

Брундаг (под Амрутларом): Здешние дроу отобрали город у продвинутого племени хобгоблинов, и это наследие задает общую архитектуру сегмента и какой-то дух, не характерный для дроу. Здешние дроу более военизированны и менее открыто хаотичны, чем обычно. Здесь находитесь главный монастырь Почерневшего Кулака, и успокаивающее влияние его членов чувствуется по всей полудожине пещер сегмента. Шумных, грязных или непочтительных посетителей выпроваживают за черту города (а не к *порталу*) и предупреждают их об "острие меча" на случай, если они не прекратят (по сути это смерть).

Нанитаран (под Делумайдом): Этот сегмент пронизан бардской культурой, и навыки публичных речей на здешних улицах столь же эффективны, как нанитаранский нож под ребро. Здешние дроу открыто оскорбляют друг друга, и нарастающие битвы на оскорблениях часто можно услышать на улицах или заметить в письмах, полных умной клеветы, расходящихся по городу. Направленное физическое насилие в ответ на оскорбление - наказуемое нарушение, обрекающее обидчика на день или более в заключении в центре сегмента. Дроу особенно любят насмехаться и провоцировать недроу, приходящих через *порталы*, надеясь заставить их нарушить этот закон.

Шшурлиндер (под Высоким Тэем): Орки и огры с поверхности и из Верхнего Подземья уже год держат дроу Шшурлиндера в борьбе. Словно этого мало, через городок течет устойчивая струйка авантюристов. Дроу научились использовать лишние авантюристов в качестве пешек против конкурирующих Домов в других сегментах, посылая глупцов через *порталы*, чтобы раздражать, отвлекать своих врагов или вредить им. В результате часть этих дроу фактически выглядят счастливыми, если встречают авантюристов, прогуливающих по их залам.

Фиврек'Зек (под Горой Тэй): Геотермические отдушины круглый год держат в Фиврек'Зек температуру в 90 градусов, и сегмент пахнет серой. Многие дроу либо ходят почти голыми, либо носят слишком откровенную одежду. Граждане этого городка используют жар отдушин для механических работ - практически так же, как и дварфы. Однако, некоторые из отдушин всегда остаются широко открытыми, и бывало, что посетители "случайно" падали в них, ошпариваясь до смерти.

Джени'Иксир (под Пиарадосом): Здешний король - торговля рабами. Джени'Иксир обеспечивает рабов для большинства Домов большой области метрополиса по разумным ценам. Дроу использовать в качестве рабов нельзя, но не-дроу, входящие в этот сегмент без доказательств того, что они живут или имеют собственность где-то еще в Ундрек'Тоз, считаются вполне подходящими целями для работорговцев.

Фаундакулзан (под Горами Теска): Самая западная часть Ундрек'Тоз, этот сегмент находится примерно на полпути между Горой Тэй и Горами Теска. Его благородные Дома мощны в колдовстве, столь необычном среди дроу, ибо большинство тайной магии в обществе дроу, как правило, представляют мужчины-волшебники. Множество высокопоставленных женщин Фаундакулзана - мощные мультиклассовые клерики/колдуны, а некоторые посвящены пути колдуна полностью. Дом Фаундал, Первый Дом сегмента, удачно использовал Безмолвие Лолс для нанесения нескольких серьезных ударов по своим конкурентам, испытывавшим недостаток тайной мощи, предполагая, что Паучья Королева может вознаградить инициативу и смелость, когда ее безмолвие окончится - если это когда-либо произойдет.

Врасл (под Рассветными Горами): Некромантия - одобренное выражение Искусства в этом сегменте. Скелеты превосходят своей численностью рабов, и служители-нежить здешних жителей иногда нападает на не-дроу. Убийство или уничтожение такого существа расценивается как убийство раба, и любой, кто сделает это, должен предоставить владельцу репарации.

Мезрилорнил (под Озером Тэйламбар): Волшебники Мезрилорнила защищают и обслуживают междугородные *порталы* Ундрек'Тоз. Для финансирования этих усилий посетители Ундрек'Тоз, путешествующие в этот сегмент, должны оплатить пошлину своего первого вхождения и после любых последующих. Количество зависит от прихоти сборщика пошлин, но цена обычно для авантюристов слишком велика. Сборщики пошлин Мезрила иногда собирают подати и за *порталы* других сегментов, если знают, что богатые посетители много путешествуют по городу.

Трун'Зойл'Зл (под Тиратуросом): Клерики любого божества, помимо Лолс, здесь незаконны. Конечно, ни один дроу из Ундрек'Тоз открыто не поклоняется другому богу, но от этого закона не освобождаются даже посетители. Клерики или друиды, встреченные в этом сегменте, схватываются и казнятся за ересь, если надлежащим властям не будет выплачена взятка в несколько тысяч золотых.

Дом Лишенной Света Правды

Эта большая, квадратная постройка районе Брундага размещает Почерневший Кулак. В здании все еще есть многочисленные статуи военачальников хобгоблинов, живших здесь столетия назад. Студенты используют их в качестве чучел для отработки ударов, укрепляя свое тело многократными ударами по гранитным статуям. Монастырь внутри - неосвещенный дом более чем для трехсот монахов. Крыша - широкая и плоская, поднимающаяся на четыре этажа от пола пещеры. Монахи используют крышу для спарринга, и те, кто делают это у ее края, получают дополнительный опыт обучения медленному падению.

Поставленная Нога

Эту архитектурно нелепую гостиницу в Шшурлиндере содержит и использует Мернен Харфред (CN мужчина человек боец 4/жулик 4), дружелюбный, но осторожный житель города. Со своими деревянными стенами и каменным камином Поставленная Нога выглядит в точности подобно любой гостинице на поверхности. Мернен угождает авантюристам, забредающим в город и проходящим через него, предлагая дружественные (и заумно завуалированные) советы о

путешествии по метрополису. Также известно, что он предупреждал дроу - жителей Шшурлиндера, когда обнаруживались вероятные кандидаты для некоего заговора.

Письмена Червей (Верхний Нортдарк)

Считается, что большая область перекрученных туннелей к северу и к западу от Блингенстоуна - Письмена Червей - туннели, за долгие годы оставленные множеством пурпурных червей. В этих туннелях живет несколько больших банд кобольдов, и они соединяются с поверхностным миром где-то около источника Реки Гоблинского Прилива.

Йатчол (Средний Нортдарк)

Дом самого большого и связанного собрания читайнов и чолдритов в Подземье, Йатчол остается темным, мрачным местом, где правит ужасный гнев Лолс. Читайн день ото дня живут без особых планов или структуры, но, однако, численность их потихоньку возрастает. Правящим чолдритам вскоре придется решать проблемы роста и расширения.

Йатчол (деревня): Магический; AL CE; 40 gr предел; Активы 844 gr; Население 422; Изолированный (читайны 92%, чолдрит 8%).

Фигуры у власти: Шелвен Темная Паутина (СЕ женщина чолдрит клерик Лолс 7), Матрона Чортоя; Куэд Поедатель Слабых (НЕ женщина чолдрит клерик Лолс 6), Матрона Иечита; Круанил Обертыватель Тел (СЕ женщина чолдрит клерик Лолс 6), Матрона Влорска; Люравен Лижущая Клинки (CN женщина чолдрит клерик Лолс 5), Матрона Лортча; Роасвен Ждущая в Паутине (СЕ женщина чолдрит клерик Лолс 5), Матрона Отмо; Нелвен Подрубающая (СЕ женщина чолдрит клерик Лолс 4), Матрона Аткаратча; Куор Поражающая Шелком (СЕ женщина чолдрит жулик 4/клерик Лолс 4), Матрона Темчтора.

Важные персонажи: Креллум Трехрукий (мужчина читайн эксперт 3/жулик 2), чортойский тренер отвратительных пресмыкающихся.

Воины: В каждой из семи деревень Йатчола размещено 3-6 чолдритов и от 40 до 80 читайнов. Все они бьются на защите своих родных деревень.

Примерно в 4 ½ милях под южной оконечностью Далекого Леса и в дне ходьбы от Чед Насада группа деревень, вместе известных как Йатчол, сидит подобно пауку на своей паутине. Хотя Йатчол обычно называется деревней, технически это семь отдельных торпов читайнов, сгруппированных вместе в пределах примерно 5-6 миль друг от друга. Общее население их эквивалентно таковому деревни среднего размера, но торпы не имеют общей экономики, так что ценность активов и золота для этой области низка.

Каждый торп - ряд тесно связанных пещер и туннелей, почти сплошь затянутых паутиной, исключая пространство в полтора фута у пола. Ни одна из деревень не освещается, но каждый из постоянных жителей знает свой торп и при передвижении полагается на темновидение. В центральном торпе, называемом Иечит, есть самый большой в сообществе храм Лолс - огромная, темная естественная пещера с паутиной по всем скальным поверхностям, включая алтарь. Внутри храма находится общая пищевая паутина. В настоящее время здесь закатаны в коконы четырнадцать живых дроу-насадран, ожидающих того момента, когда они станут пищей.

Не особо зная, как функционируют нормальные города дроу, торпы собрались в "Дома", которыми чолдриты управляют подобно жрицам дроу. Дроу-насадране ранее считали это забавным, но их отношение изменилось после падения Чед Насада. Так как читайны прекратили жить в страхе от набегов насадран, они собирают дроу-насадран в свои кладовые - фактически у них там уже закатано в коконы три дюжины их. Чолдриты потеряли связь с Лолс, как и жрицы дроу, но этот факт не нарушил социальный порядок Йатчола, как это произошло в городах дроу. Чолдриты - естественные правители общества читайнов, неважно - есть у них заклинания или нет.

Каждым из торпов управляет от трех до шести жриц-чолдритов. Таковые с большим количеством чолдритов сильнее во внутренней иерархии деревни, чем таковые с меньшим количеством. Самая старая чолдрит, Шелвен Темная Паутина, действует в качестве посредника в спорах и считается плотнее всего настроенной на Лолс. Конечно, Шелвен не имеет исключительной власти, и другие чолдриты постоянно делают попытки перетянуть к себе покровительство. Убийство и другие формы принудительного удаления - неприемлемые методы для продвижения среди чолдритов, так что смещенным приходится ждать и вымещать свое расстройство на более низкой касте - читайнах.

Защиты Йатчола смехотворно слабы по сравнению с таковыми более организованных общин Подземья. У деревни нет никакой постоянной армии, но от каждого читайна ожидается приход на борьбу в любое время. Кроме того, в каждом из торпов держат горстку отвратительных пресмыкающихся для использования как в качестве охраны и сборщиков мусора. Забота об этих стражах отнимет у читайнов много времени, и в каждом торпе есть свой собственный посвященный тренер, работающий с несколькими помощниками. Пресмыкающихся оберегают; хотя даже существа с высоким сопротивлением к яду или параличу в конечном счете увядают от укусов множества отвратительных пресмыкающихся.

Рабства в Йатчоле нет, главным образом потому, что у жителей нет оснащения или социальных структур для поддержки рабов. Но с ростом сообщества чолдриты обсуждают варианты введения в общество читайнов рабства. Однако, пока этого не произошло, они предпочитают свежевать и съедать чужаков, попадающих в их объятия. Посетителей развлекают в исключительно редких случаях.

Краткая история

Город читайнов Йатчол существует как завешание презрения. Дроу-насадраны, создавшие читайнов, решили, что их слишком тяжело использовать в качестве рабов, и что они слишком угрюмы, чтобы обучать их как рабов-солдат Дома. Так

что они вышвырнули существ из своего города около семидесяти лет назад, позволив своим созданиям жить своей запущенной несущественной жизнью, словно их никогда и не существовало.

С тех пор читайны жили на удивление хорошо и заняли свою собственную нишу в тени Чед Насада.

Приключения в Подземье

В Подземье располагаются бесчисленные логовища монстров, зловещие города, забытые руины и планарные подпространства. Независимо от того, являются ли герои поверхностным народом, рискующим забраться в неотмеченные на картах глубины, или аборигенами Подземья, просто старающимися защитить свои дома и расстроить планы своих врагов, Подземье обеспечивает множество возможностей для приключений.

Подземелья в Подземье

"Подземелье" традиционно расположено под землей, и в Подземье нет мест, неспособных подпасть под это определение. С точки зрения приключений в Подземье, подземелье - любое место или протяженная область, предлагающая возможности для приключений, опасности и сокровища. По этому определению в Подземье есть буквально сотни подземелий. Несколько из самых печально известных или опасных описаны ниже.

Крепость Гурзз'ота: Изначально застава города дроу Шшамата, построенная для защиты от могучих королевств дуэргаров, расположенных в Темных Землях, эта крепость и все, кто жил в ней, была одолена сильной некромантской болезнью. В 1279 DR покинутую крепость занял волшебник из верхнего мира по имени Мампруси (LE мужчина тифлинг волшебник 9) и его когорты, включая двух братьев-полуорков, Дага и Омбу (оба - SE мужчина полуорк боец 7). Мампруси стремится открыть нижние сокровищницы Гурзз'ота, в которых, возможно, содержится магическое оружие, никогда не использовавшееся в битве. Между делом Мампруси также восстановил магическую и мирскую оборону крепости.

Мост Иреан: Построенный над трещиной в полумиллю шириной для соединения старого торгового маршрута дуэргаров, Мост Иреан вышел из употребления, когда обрушилась цельная скала. Мост взломало, и его центральная часть упала в лаву внизу. Теперь оставшиеся секции моста с обеих сторон пропасти тянутся друг к другу, словно пара рук. В каждой из секций моста были пустоты, формирующие комнаты для путешественников, бараки для dwarфов, склады и тюрьмы. После того, как скала отрезала торговый маршрут, Мост Иреан потихоньку был забыт, хотя меньшие существа Подземья могут все еще занимать одну или обе его части.

Шпиль Равал: Руины пожирателей разума, запечатанные тысячу лет назад, Шпиль Равал - глубокая тайна. Возможно сами пожиратели разума запечатали шпиль после того, как секретный эксперимент по скрещиванию произвел ужасный и прожорливый результат. Не готовые к столь ошеломляющей неудаче, находящиеся снаружи иллиитиды запечатали своих соотечественников вместе с отродьем, произведенным от крови демонов, дроу, иллитидов и некоего неназванного четвертого источника. Ментальные вопли пойманных иллитидов все еще отзываются телепатическим эхом в близлежащих туннелях и пещерах. Никто не путешествует к Шпилю Равал, страшась кошмаров, порождаемых одним лишь созерцанием высокой скалы.

Сорат-Ну-Сум: Некогда политический центр куо-тоа, Сорат-Ну-Сум был щедро снабжен прудами для отдыха и размножения и содержал много святынь и храмов Блибдулупл, Морской Матери. Ненавидящая дроу фракция куо-тоа, возглавляемая клериком Лу, свергла правящий совет и затем устроила на улицах резню торговцев-дроу. Возмездие было быстрым и смертельным. Наемники-дроу и ужасающие водные пауки всеми силами обрушились на Сорат-Ну-Сум. Теперь святыни пусты, и преданные Сорат-Ну-Сум более не поют гимны Морской Матери. Водные пауки и те, кто приручили их, остаются здесь, устроившись в одном из уголков города, но у них есть приказ убивать любых возвращающихся куо-тоа, которых они увидят.

Ватикос: Великая библиотека украденных знаний была названа Ватикосом его хранителем, волшебником - дерро-полудраконом по имени Бэритес. Поднимаясь к личеству, он перетаскивал всю свою библиотеку в другое измерение, которое нелегко будет найти с Материального Плана. Теперь единственный подход к Ватикосу - длинный туннель, в котором вторгшихся сдерживают чудовищные стражи и смертельные ловушки. Те, кому удастся достичь Ватикоса, обнаруживают, что Бэритес совершенно не рад видеть тех, кто желает ознакомиться с его коллекцией, включающей и мирские, и тайные тома.

Рутстальк ("Следящий Корень"): В пещере Великого Базриндена приблизительно 1 мили в диаметре скрывается колоссальный гриб, заполняющий все укромные уголки и трещины, корневища и летучие споры которого расходятся на мили по окресным проходам. Рутстальк - единый живой грибной организм, тело которого расчистило немало проходов и палат для гуманоидов. В настоящее время люди делят это место с грибным народом и другими грибными паразитами. В центре тела Рутсталька лежат его сердце и разум, нагроможденная масса корневищ, куда его жители могут прийти для общения с ним. Рутстальк связывается с такими просителями дуновением специально синтезируемых спор.

В отличие от Аромикоса из Нортдарка Рутстальк, похоже, обладает самосознанием и потихоньку злорадствует. Все исследователи и исследовательские партии дроу и иллитидов, делавшие попытку войти в него, либо повернули обратно, либо были приняты и затем поглощены. Возможно, что Гдуар (см. ниже) соединена с Рутстальком.

Цитадель Извергского Убийцы: Эта старая крепость дуэргаров лежит на острове в нижних пределах Мерцающего Моря. Цитадель названа по имени экстрапланарного паразита, обрушившегося на серых dwarфов в 1317 DR, убив одних и обратив себе на службу других. Внешние слои крепости патрулируются бандитами-дуэргарами, возглавляемыми магом-воином бафитауром по имени Румин (SE мужчина бафитаур боец 5/колдун 6). Его мародеры изводят и тех, кто плывет по лишенному солнца морю, и тех, кто путешествует по близлежащим туннелям. Румин знает, что его положение безопасно

лишь до тех пор, пока он приносит подходящие жертвы во внутренние палаты цитадели, где Извергский Убийца нежится в плоти своих прошлых жертв.

Убежище Призванного Безумия: Это убежище расположено в Среднем Подземье, под Чондатом. Некогда колледж видов, ранее он принимал волшебников и колдунов, заинтересованных изучением и улучшением ремесла призвания. Но аболеты, расположившиеся в нескольких милях под убежищем, в конечном счете утомились случайными скольжениями или неуместными призываниями, появляющимся среди них. Хотя большинство предполагает, что какое-то из призванных существ вышло из-под контроля и разрушило убежище, фактически это было аболеты, обрушившие пещеру школы сильным сейсмическим толчком. Теперь убежище состоит из разобренных руин, связанных полузасыпанными коридорами, и населено лишь беспокойной нежитью, восставшей из его прежних жителей. Глубинные палаты призвания лежат под убежищем, все еще заполненные существами, вызванными почти двадцать столетий назад.

Тумулус: В пещере приблизительно в 100 сотнях миль к востоку и в 10 милях вниз от Уотердипа лежит таинственный полузахороненный объект, названный Тумулусом. Это твердое каменное яйцо имеет размер около 2,000 футов в длину, но из земли высовывается лишь одна его изогнутая оконечность. На его поверхности начертаны символы смерти на многих известных и неизвестных языках, а также символы, глифы и знаки, означающие то же самое. Некоторые из этих символов были заряжены смертельной магией, способной убивать тех, кто смотрит на них, но большинство таких символов, не покрытых землей, уже были разряжены. Считается, что Тумулус предшествует древнему Иллефарну, и ходят слухи, что это объект - некий вид кладбища. Однако, несмотря на несколько робких попыток, никакого входа в эту гробницу - если это гробница - обнаружено не было.

Дом Темного Поглощения: Этой зловещей области нижних Глубинных Пустошей избегают все разумные существа, будь они живыми, конструкциями или нежитью. Большинство неосторожных индивидуумов и групп, забредающих в него, там и умирают, а те, кто не умер, выходят в столь ослабленном состоянии, что оказываются легкой добычей для любого жителя Подземья, встретившегося им. Дом был когда-то священным для старого и ожесточенного аспекта Шар, и малое количество чрезвычайно мощных существ нежити все еще рыскает по его коридорам. Считается, что внутри него есть огромное сокровище, хотя немногие были достаточно смелыми, чтобы попытаться разыскать его.

Дом поначалу кажется достаточно безвредным. Дверь ведет в ледяной коридор из темного, непримечательного камня, и небольшое блуждание делает для любого посетителя очевидным, что это место - экстрапространственное. Однако, хоть это и нелогично, дом также - область мертвой магии. Его внутренность подобна лабиринту, со множеством коридоров, комнат, завихрений и поворотов. Следующие факторы вносят свой вклад в смертельность этого места.

- Стены периодически перестраиваются (каждые 1d4 часа), чрезвычайно облегчая возможность заблудиться.
- Источники света тускнеют, испуская свечение лишь вполовину обычного. Таким образом, фонарь-бычий глаз освещает лишь конус длиной 30 футов и шириной 10 футов, в то время как факел освещает не более чем 10-футовый радиус.
- Брошенные изделия гниют из расчета 1 пункт твердости в час. Когда предметы достигают 0 твердости, они продолжают разлагаться из расчета 1 очко жизни в час. Таким образом, любые знаки или краска, оставленные за собой для отметки маршрута, быстро исчезают, и поддержание базового лагеря, из которого группа может периодически отлучаться для набегов, становится проблематичным.
- Несомые изделия гниют из расчета 1 пункт твердости в день. Когда предметы достигают 0 твердости, они продолжают разлагаться из расчета 1 очко жизни в день.
- После полного дня, проведенного в Доме Темного Поглощения, существо должно сделать DC 20 спасбросок Воли или получить воздействие как от заклинания *безумие*.

Филок: Руины этой древнего города нетерезов лежит в Верхнем Подземье, в регионе, известном как Пещеры Нетерезов. Подобно Анории и Хлондату, Филок был государством-преемником Нетерила, основанным в годы после падения великой империи. Город построен в большой трещине в сердце системы пещеры. Его дома тянутся по дну каньона и его нижним пределам.

Старые обвалы или оползни захоронили большинство Филока под тоннами скал. Бесстрашные авантюристы пробовали раскапывать часть руин, но без особых результатов. Лишь недавняя экспедиция дроу, хорошо оснащенная рабской рабочей силой, добилась определенных успехов, но, раскопав неповрежденный спуск, рабы, проводящие раскопки, пали от смертельного яда ингаляции (лунгрот; см. Болезни в Главе 7). Этот факт охладил страсть дроу к продолжению процесса.

Места для приключений

Следующие описания мест детализируют предыдущую секцию. Каждое из них описывает подземелье или место для приключений с картой и несколькими пометками о столкновениях для каждого из них.

Затопленный Мултум

В верхних Глубинных Пустошах лежат полузатопленные руины города Мултум. Жители этого мультикультурного торгового города были утоплены в 1304 злыми аутсайдерами, призвавшими наводнение с Элементного Плана Воды. Теперь по широким улицам Мултума плавают слепые пещерные рыбы, и темные силуэты скользят среди некогда могучих затопленных зданий. Хранилища мертвых торговцев обещают богатство любому, кто посмеет встретиться с беспокойными духами прежних владельцев.

Хранилище Затопленного Мултума более всего доступно через крутую вентиляционную шахту, ведущую вниз, в центр бывшего арсенала.

1. ЧЕРНИЛЬНОЕ ПЯТНО (EL 7)

Сырая, холодная вода заполняет эту разбитую каменную палату на глубину в 4 фута, незатопленные области видны на западе и востоке. Иногда что-то перемещается прямо под поверхностью, влача за собой воронки в воде, сопровождаемые рядом концентрических колец.

То, что свободно плавает через эту палату и в большее хранилище (непомеченное, за пределами комплекса арсенала) - черный пудинг. На первый взгляд это существо выглядит всего лишь как чернильно-черное пятно в и так уже темной воде.

Если сбежать от него в этой палате, черный пудинг преследует вторгшихся в областях 2 или 3.

Черный пудинг (1): hp 115.

2. Знаки отличия (EL 9)

Слабое грибное свечение освещает эту палату, видны несколько ступеней, ведущих из воды, заполняющей комнату, на восток. Здесь правит бал сырость, и черная лишайникоподобная растительность покрывает все, что возможно.

Успешный поиск в сырой палате (Поиск DC 21) позволяет осветить разъяденный ржавчиной железный сундук под разбитыми останками деревянного стола. Второй успешная проверка Поиска (DC 34) показывает неопределенно-гуманоидную форму под густыми грибами.

Запертый сундук (Открытие Замка DC 23) содержит шесть кристаллов циркона (стоящих по 50 гр каждый), три прохудившихся (разрушенных) пузырька микстур, *микстуру героизма*, дозу антитоксина и золотую брошь с выгравированным символом пересеченных меча и топора (стоящую 300 гр).

Эти последние предметы принадлежат Тадраку, бойцу-мумии, лежащему на полу. Он пал здесь настолько давно, что тело его сплошь заросло грибами. Он оживает, если атакован или если потревожили его брошь (см. выше), борясь со вторгшимися с отвратительным ликованием.

Тадрак: Мужчина мумия боец 4; CR 9; Средняя нежить; HD 8d12+3 плюс 4d10; hp 77; Инициатива +4; Скорость 20 футов; AC 26, касание 10, застигнутый врасплох 26; Базовая атака +8; Захватывание +15; Атака +16 рукопашная (1d6+12, хлопок); Полная атака +16 рукопашная (1d6+12, хлопок); SA отчаяние, гниль мумии; SQ уменьшение урона 5/-, темновидение 60 футов, черты нежити, уязвимость к огню; AL LE; Спасброски: Стойкость +8, Рефлексы +5, Воля +9; Сила 24, Ловкость 10, Телосложение -, Интеллект 6, Мудрость 14, Харизма 16.

Навыки и умения: Скрытность +7, Слушание +8, Бесшумное Движение +7, Обнаружение +8; Настороженность, Улучшенная Инициатива, Великая Стойкость, Молниеносные Рефлексы, Крепость, Фокус Оружия (хлопок), Специализация Оружия (хлопок).

Отчаяние (Su): Просто увидев Тадрака, зритель должен преуспеть в DC 17 спасброске Воли или быть парализован страхом на 1d4 раундов. Успешен спасбросок или нет, но на это существо нельзя вновь воздействовать способностью отчаяния Тадрака в течение 24 часов. DC спасброска основан на Харизме.

Гниль мумии (Su): Сверхъестественная болезнь - хлопок. DC Стойкости 17, инкубационный период 1 минута; урон 1d6 Телосложению и 1d6 Харизме. DC спасброска основан на Харизме.

В отличие от нормальных болезней, гниль мумии продолжается, пока жертва не достигнет Телосложения 0 (и умрет) или не будет вылечена, как описано ниже.

Гниль мумии - мощное проклятие, а не естественная болезнь. Персонаж, пытающийся наложить заклинание призывания (лечение) на существо, сокрушенное гнилью мумии, должен преуспеть в DC 20 проверке уровня заклинателя, или заклинание не окажет на сокрушенного персонажа никакого эффекта.

Чтобы устранить гниль мумии, нужно сначала снять проклятие заклинаниями *сломать зачарование* или *удаление проклятия* (требуется DC 20 проверка уровня заклинателя для любого из заклинаний), после чего нет необходимости проверок уровня заклинателя для наложения на жертву лечащих заклинаний. После этого гниль мумии можно магически вылечить, как и любую нормальную болезнь.

Сокрушенное существо, умирающее от гнили мумии, иссушается в песок и пыль, которые развеивает первый же ветерок.

Имущество: +2 цепная рубака.



3. Тайник с оружием (EL 5)

Оба входа в эту затопленную палату защищены тяжелыми, разъяденными ржавчиной железными дверями толщиной около 4 дюймов. Двери заперты (Открытие Замка DC 28) и защищены ловушкой.

Ловушка призрачного убийцы: CR 5; магическое устройство; срабатывание при приближении (10 футов перед каждой дверью); автоматический перевзвод; эффект заклинания (*призрачный убийца*, волшебник 7-го уровня, DC 16 спасбросок Воли для недоверия и DC 16 спасбросок Стойкости - частично); Поиск DC 29; Поломка Устройства DC 29.

Комната 3 затоплена на глубину в 3 фута.

Судя по гниющим стеллажам, разъяденным ржавчиной клинкам, головкам стрел, доспехам и рогам, эта область вероятнее всего была арсеналом.

Все изделия, которые на виду, разрушены. Проверка поиска DC 28, сделанная при просеивании осколков ниже уровня воды, показывает металлический шкафчик, все еще закрытый и запертый (Открытие Замка DC 30). Внутри - 2 +2 *длинных меча*, +2 *арбалет* и +3 *пламенный великий меч взрыва*.

4. Страж (EL 14)

Прежде чем жители города были утоплены, страж этого арсенала внимательно наблюдал за подходами к тайнику с оружием. Теперь, входя в Затопленный Мултурм с внешней стороны, приходится пройти через арсенал, прежде чем столкнуться с его стражем. Однако любой, кто стремится войти в намного более обширные руины, коими является Затопленный Мултурм, должен пройти мимо этого стойкого бронированного стража, которого не заботит ход времени.

Продвинутый глиняный голем: CR 14; Большая конструкция; HD 15d10+30; hp 113; Инициатива -1; Скорость 20 футов; AC 31, касание 8, застигнутый врасплох 31; Базовая атака +11; Захватывание +22; Атака +18 рукопашная (2d10+8 плюс проклятая рана, хлопок); Полная атака +18 рукопашная (2d10+8 плюс проклятая рана, 2 хлопка); Пространство/досигаемость 10 фт/10 фт; SA берсерк, проклятая рана; SQ черты конструкции, уменьшение урона 10/адамантин и крошачий, темновидение 60 футов, спешка, иммунитет к магии, видение при слабом освещении; AL N; Спасброски: Стойкость +5, Рефлексы +4, Воля +5; Сила 26, Ловкость 9, Телосложение -, Интеллект -, Мудрость 11 Харизма 1.

Навыки и умения: Нет.

Берсерк (Ex): Когда глиняный голем вступает в бой, есть совокупный шанс 1% в каждом раунде, что его стихийный дух вырвется на свободу и станет неистовым. Безудержный голем входит в буйство, нападая на ближайшее живущее существо или разбивая некоторый объект меньше себя самого, а если нет существ в пределах досягаемости, он перемещается, чтобы распространять разрушение. Как только глиняный голем впадает в неистовство, нет никаких известных методов для восстановления контроля над ним.

Проклятая рана (Ex): Урон, наносимый глиняным големом, не излечивается естественно и сопротивляется лечащей заклинании. Персонаж, пытающийся наложить заклинание призывания (лечение) на существо, поврежденное глиняным големом, должен преуспеть в DC 26 проверке уровня заклинателя, или заклинание не окажет на поврежденного персонажа никакого эффекта.

Черты конструкции: Глиняный голем имеет иммунитет к отравлению, эффектам сна, параличу, ошеломлению, болезни, смертельным эффектам, эффектам некромантии, воздействующим на разум эффектам (зачарование, принуждение, фантомы, образы и эффекты морали) и к любым эффектам, требующим спасброска Стойкости, если он также не работает на объектах или бесполезен. Он не подвержен критическим попаданиям, несмертельному урону, урону способностям, иссушению способностей, усталости, истощению или иссушению энергии. Он не может излечивать урон, но может быть отремонтирован.

Спешка (Su): Участвуя по крайней мере в 1 раунде боя, глиняный голем может накладывать на себя *спешку* раз в день, как свободное действие. Эффект продолжается 3 раунда и в остальном аналогичен заклинанию.

Иммунитет к магии (Ex): Глиняный голем иммунен к любому заклинанию или подобной заклинанию способности, которые позволяют сопротивлению заклинаниям. Помимо этого, определенные заклинания и эффекты функционируют против него по-другому, как отмечено ниже.

Заклинание *движение земли* сдвигает глиняного голема назад на 120 футов и наносит ему 3d12 пунктов урона.

Заклинание *дезинтеграция* замедляет глиняного голема (как заклинание *замедление*) на 1d6 раундов и наносит ему 1d12 пунктов урона.

Заклинание *землетрясение*, наложенное непосредственно на глиняного голема, не дает ему двигаться на его следующем ходу и наносит 5d10 пунктов урона. Голем не получает никакого спасброска против любого из этих эффектов.

Любая магическая атака против глиняного голема, наносящая кислотный урон, излечивает 1 очко жизни на каждые 3 пункта урона, которые оно бы иначе нанесло. Если объем лечения заставит голема превысить свои полные нормальные очки жизни, он получает любой избыток в качестве временных очков жизни. Глиняный голем не получает никакого спасброска против магических атак, наносящих кислотный урон.

Имущество: +1 полный пластинчатый доспех.

5. Великий Мултум

За арсеналом и его стражами находится водное пространство, над которым высятся влажные осыпающиеся руины великого Мултума.

Сад Гдуар

В верхних пределах Темных Земель, под Чондалвудом, лежат обширные тракты диких пещер, в которых грибы полностью задушили всю животную жизнь. Здесь безраздельно властвует медленная растительная жизнь. Красивые грибы в этих областях - часть жизненного цикла, существующего на гниющих формах животных и растений. Однако, иногда грибы не дожидаются, пока их пища умрет, что постоянно происходит в Саду Гдуар. Поскольку продовольствие для грибов находится вне их тел, они выпускают ферменты в окружающую среду, и внутренность сада медленно убивает большинство не-грибных существ, входящих в него, словно единый обширный, медленно переваривающий живот. Когда доступна особенно большая пища, сад выпускает в воздух споры из тысяч своих отростков (грибоподобной растительности). Затем дыхательное оружие Гдуар (см. ниже) выносит споры дальше в Подземье, продолжая колонизацию, в которой Гдуар видит свою судьбу.

1. Студенистый пол (EL 3)

Слой обычного ила покрывает пол и некоторые из стен этой пещеры. Сквозь этот слизистый слой прорастают маленькие, яркие желтые насыпи. Хотя они размером с палец, это всего лишь отростки. Гораздо более коварно то, что обычный ил, покрывающий пол, скрывает в себе студенистый куб, в настоящее время живущий в дыре в полу (Поиск DC 27). Существо в общем остается на месте, но старается охватить любое существо, проходящее через область, отмеченную G на карте (см. описание студенистого куба в "Руководстве Монстров"). Куб в настоящее время содержит +2 *булаву*, комплект *подбитой кольчуги* +1 и 360 gp.

Студенистый куб (1): hp 58.

2. Страж сада (EL 12)

Подобно комнате 1, в этой палате есть разнообразная грибная популяция, которая здесь еще гуще, чем в предыдущей палате.

Грибы в этой палате становятся толще и гуще, покрывая пол и поднимаясь до половины стен. Посреди всего этого возвышается масса зыбкой растительности, собранная в огромную форму, похожую на гуманоидную. Фиолетовые полипы покрывают ее тело с головы до пят.

Здесь нет никакой скрытой угрозы; единственный страж комнаты - продвинутая волочащаяся насыпь, населенная фиолетовыми грибами, предоставляющими ей способность яда фиолетового гриба. Она готова отогнать любых существ, не находящихся под защитой Гдуар, которые входят в область 3.

В массе плоти существа застряло несколько трофеев его прошлых побед: *жезл стука* (16 зарядов), *кольцо подъема* и 436 гр.

Продвинутая фиолетовая населенная грибами волочащаяся насыпь: CR 12; Огромное растение; HD 24d8+120; hp 228; Инициатива +3; Скорость 20 футов; AC 22, касание 7, застигнутый врасплох 22; Базовая Атака +18; Захватывание +35; Атака +26 рукопашная (3d8+9 плюс яд, хлопок); Полная атака +26 рукопашная (3d8+9 плюс яд, 2 хлопка); Пространство/досегаемость 15 фт/15 фт; SA сжимание 2d8+13, улучшенный захват, яд; SQ темновидение 60 футов, иммунитет к электричеству, видение при слабом освещении, черты растения, сопротивление огню 10; AL N; Спасброски: Стойкость +19, Рефлексы +9, Воля +10; Сила 29, Ловкость 8, Телосложение 21, Интеллект 7, Мудрость 10, Харизма 9.

Навыки и умения: Скрытность +15, Слушание +18, Бесшумное Движение +18; Устрашающий Удар, Раскол, Улучшенный Натиск Быка, Улучшенная Инициатива, Улучшенная Естественная Атака, Железная Воля, Молниеносные Рефлексы, Силовая Атака, Фокус Оружия (хлопок).

Сжимание (Ex): Волочащаяся насыпь наносит 2d8+13 пунктов урона при успешной проверке захватывания.

Улучшенный захват (Ex): Чтобы использовать эту способность, волочащаяся насыпь должна поразить обеими атаками хлопком. Затем она может пытаться начать захватывание как свободное действие, не вызывая атаку возможности. Если она выигрывает проверку захватывания, то удерживает цель и может ее сжимать.

Яд (Ex): Ущерб, DC Стойкости 27, первичный и вторичный урон 1d4 Силы и 1d4 Телосложения. DC спасброска основан на Телосложении.

Иммунитет к электричеству (Ex): Волочащаяся насыпь не получает никакого урона от электричества. Вместо этого любая атака электричеством (типа *шокирующей хватки* или *заряда молнии*), использованная против существа, предоставляет ему 1d4 пунктов Телосложения. Оно теряет эти пункты из расчета 1 в час.

Черты растения: Волочащаяся насыпь иммунна к отравлению, эффектам сна, параличу, ошеломлению, полиморфу и воздействию на разум эффектам (зачарование, принуждение, фантомы, образы и эффекты морали). Она не подвержена критическим попаданиям. Видение при слабом освещении.



3. Сад пищеварения (EL 9)

Фосфоресцирующие грибы растут на всех поверхностях этой огромной пещеры. Грибов здесь настолько много, что они сформировали симбиотическую массу, вместе охотятся на добычу.

Светящаяся мгла затеняет высоты этой комнаты, лениво двигаясь вместе с воздушными потоками. Биолуминесцентные хлопья поганок конкурируют с ее свечением, обеспечивая достаточно мягкого света для освещения дикого разнообразия грибной жизни. Здесь растут гигантские грибы, маленькие полипы, поганки всех размеров, дождевики, разноцветные лишайники и почвы всего обилия грибной красоты. Резкие запахи лимона и хлеба заполняют палату, смешиваясь с грязным привкусом гнили.

Все эти редкие и красивые грибы связаны с Гдуар (см. область 4), и вместе они формируют нечто большее. Вонючая светящаяся мгла, заполняющая эту палату - фактически пищеварительный туман. В каждом раунде каждое из существ в палате получает 1d4 пунктов урона от оседающих пищеварительных спор (без спасброска). Элементалы и растения к этому иммунны. Каждые 10 раундов с северо-востока на юго-запад дует легкий ветерок, снося светящуюся мглу вниз, к прихожей в области 2.

Также в этой области живет несколько подвижных грибовидных существ. По краям комнаты скрываются две нормальных волочащихся насыпи и тендрикулос (DC Обнаружения 26). Они - охотники и собиратели этой грибной колонии. Раз в 24 часа Гдуар выпускает их с приказом принести в эту палату добычу, чтобы пищеварительный туман мог покормить другие грибы. Если в этот день добыча была достаточно хороша, эти существа не двигаются с места, если вторгшиеся не начнут борьбу с Гдуар в области 4.

Волочащиеся насыпи (2): 60 hp каждая.

Тендрикулос (1): hp 94.

4. Логовище Гдуар (EL 14)

Эта палата - фактически самый удаленный слой узла Класа 3 (см. Магию узла в Главе 4: Магия и заклинания).

Подобно другим комнатам этого комплекса, эта палата заросла грибами. В словно присела одиночная плотная деревоподобная масса студенистого ила. В воздухе висит мягкое свечение.

Это существо - Гдуар. Оно похоже на трента, тело которого - полностью грибное, а не древесное. Собственное самонаправленное уникальное развитие Гдуар позволяет ей медленно расти - прозрачная, студенистая масса тела тут и там покрыта тягучими заплатами почвы. Подобно студенистому кубу, ее тело способно полностью переварить большинство того, что оно поглотило.

Пищеварительный туман соседней палаты сохраняется и здесь, нанося 1d4 очков урона в раунд подвергания любому существу (см. область 3).

Гдуар держит сокровища в черном иле, захороненном в этой палате (Поиск DC 29). Помимо "мирских" магических изделий, которые она собрала у своих многочисленных жертв (2d4 случайного +1 оружия, 2d4 случайных +1 доспехов, 2d4, случайных незначительных магических изделий и 3,342 gp) это - *клинок миссии дроу* (см. Главу 5) и *Третья Имаскаркана* (см. Главу 5). Многие умерли здесь, ища эту древнюю реликвию.

Гдуар: CR 14; Огромная aberrация; HD 16d10+112; hp 200; Инициатива +3; Скорость 20 футов; AC 25 (касание 7, застигнутый врасплох 25); Базовая атака +12; Захватывание +29; Атака +20 рукопашная (3d6+9 плюс 1d8 кислота и паралич, хлопок); Полная атака +20 рукопашная (3d6+9 плюс 1d8 кислота и паралич, 2 хлопок); Пространство/досигаемость 15 фт/15 фт; SA кислота, оживление грибов, дыхательное оружие (споры), двойной урон против объектов, охватывание, улучшенный захват, паралич; SQ слепое видение, эластичность, иммунитет к электричеству, уязвимость к огню, уменьшение урона 10/рубящий, черты растения; AL N; Спасброски: Стойкость +12, Рефлексы +4, Воля +13; Сила 29, Ловкость 8, Телосложение 24, Интеллект 12, Мудрость 16, Харизма 12.

Навыки и умения: Дипломатия +3, Скрытность -9 *, Запугивание +11, Знание (природа) +11, Слушание +14, Чувство Мотива +12, Обнаружение +14, Выживание +12; Настороженность, Раскол, Улучшенная Инициатива, Улучшенное Естественное Оружие, Силовая Атака, Фокус Оружия (хлопок).

Кислота (Ex): Кислота Гдуар не вредит металлу или камню. Кислота наносит 1d8 урона в раунд охваченным.

Оживление грибов (Ex): Гдуар может оживлять грибы в пределах 180 футов по желанию, управляя двумя или менее грибными массами одновременно. Для оживления нормальной массы грибов требуется 1 полный раунд. После этого они движутся и атакуют как волоочащаяся насыпь во всех отношениях. Оживленные грибы теряют свою способность двигаться, если Гдуар выведена из строя или уходит за пределы диапазона. В остальном способность подобна *живодубу* (уровень заклинателя 12-й).

Дыхательное оружие (Su): Споры, 60-футовая линия, урон 8d10, DC Рефлексов 25 - вполнину. Гдуар иммунна к своему дыхательному оружию. DC спасброска основан на Телосложении.

Двойной урон против объектов (Ex): Когда Гдуар делает полную атаку против объекта или постройки, она наносит двойной урон.

Охватывание (Ex): При успешной проверке захватывания на раунде после захвата Гдуар может охватывать захваченных противников своим студенистым телом. Охваченные существа подвергаются параличу и кислоте Гдуар и считаются захваченными и пойманными внутри ее тела.

Улучшенный захват (Ex): Чтобы использовать эту способность, Гдуар должна поразить своей атакой хлопок. Затем она может пытаться начинать захватывание как свободное действие, не вызывая атаку возможности. Если она выигрывает проверку захватывания, то может охватывать.

Паралич (Ex): В студеном нутре Гдуар скрывается анестезирующая слизь. Цель, пораженная рукопашной атакой или охваченная Гдуар, должна сделать DC 25 спасбросок Стойкости или быть парализованной на 3d6 раундов. Гдуар может автоматически охватывать парализованного противника. DC спасброска основан на Телосложении.

Слепое видение (Ex): Грибная сущность тела Гдуар действует как примитивный сенсорный орган, способный обнаруживать добычу в пределах 60 футов.

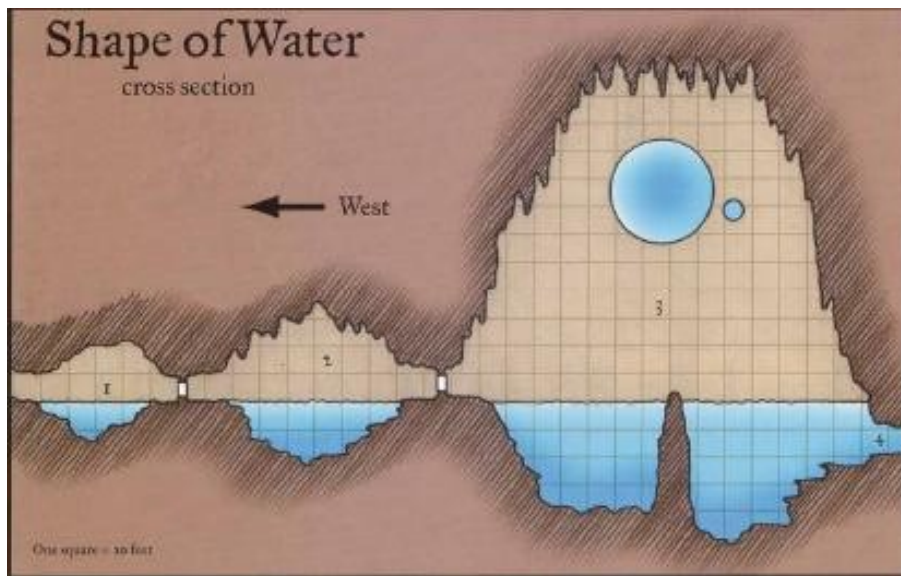
Эластичность (Ex): Гдуар имеет менее определенную форму, чем нормальные существа. В результате Гдуар нельзя замкнуть.

Черты растения: Даже при том, что теперь Гдуар - aberrация, она все еще имеет свои черты растения. Это иммунитет к отравлению, эффектам сна, параличу, ошеломлению, полиморфу и воздействию на разум эффектам (зачарование, принуждение, фантомы, образы и эффекты морали). Она не подвержена критическим попаданиям. Видение при слабом освещении.

Навыки: * Гдуар имеет +16 расовый бонус по проверкам Скрытности, сделанным в грибных областях.

Форма Воды

Нижнее Подземье изобилует скрытыми водоносными пластами и умбровыми океанами, условия которых недружелюбны для всех, где блуждают странные существа, неизвестные в других частях Подземья, и где у аболетов есть свои анклавы. Одна из самых захватывающих из таких областей - крепость аболетов, известная как Форма Воды, которая находится в пещерной заставе Мерцающего Моря.



Форма Воды - первая из нескольких застав, защищающих периметр большей территории аболетов. Те, кто защищены Формой Воды, верят, что она не сдаст своих позиций на службе стоящей за ней великой нации.

Умбра, аболет-капитан Формы Воды - последний из длинной семейной линии аболетов, размещавшихся в Форме Воды. Поскольку аболет при рождении унаследует знание своего родителя и ассимилирует воспоминания всех, кого он

поглощает, Умбра мудр, распознавая любые уловки, которыми потенциальные вторгшиеся столетиями пытались обойти крепость.

В озере внизу Умбре служит несколько рабов различных видов. В знак своей службы они имеют прозрачную кожу, но в остальном подобны другим существам своих видов.

1. Порог (EL 10)

Водоем заполняет эту пещеру 60-футового диаметра на глубину в 30 футов в самом глубоком месте. Пара мразей (искусственно рожденные рожденные гуманоиды, созданные аболетами в качестве расы рабов) живут в западном краю пруда, наблюдая за туннелем-подходом. Они обучены говорить на Нижне-общем и на Акване. Они предупреждают любое существо, которое соизволит заговорить с ними, что за этой палатой находится область, запретная для всех рас, и что РС должны повернуть обратно или будут уничтожены.

Помимо этих двух мразей, вода скрывает пятерых скрагов. Эти существа и мрази атакуют любых персонажей, прорывающихся от двери к области 2.

Мрази (2): hp 11

Скраги (5): hp 63.

2. Предпрудье (EL 8 и 13)

Западный вход в эту грубую пещеру 80 футов в диаметре запечатан каменной дверью, по которой словно высечено множество змей или усиков. Дверь заперта (Открывание Замка DC 28) и оборудована ловушкой.

Ловушка кружащихся отравленных клинков: CR 8; механическая; срабатывание при приближении; автоматический перевзвод; скрытый обход замка (Поиск DC 25, Открывание Замка DC 30); Атака +10 рукопашная (1d4+4/19-20 кинжал плюс яд), яд (яд пурпурного червя, DC Стойкости 24 для сопротивления, 1d6 Сила/1d6 Сила); многократные цели (атакует все цели в 20-фт области к западу от двери); Поиск DC 20; Поломка Устройства DC 20.

Под спокойными водами таится большое количество мразей, а также реальная угроза тем, кто пытается войти - бехолдер. Когда бехолдер атакует, мрази стараются укрыться и наблюдать за происходящим.

Мрази (2): hp 11.

Бехолдер (1): 60 hp.

3. Хранилище воды (EL 15)

Западный вход в эту огромную пещеру запечатан каменными дверьми, по которым словно высечено множество змей или усиков. Дверь заперта (Открывание Замка DC 30) и оборудована ловушкой.

Ловушка кислотного тумана: CR 7; механическая; срабатывание при приближении; автоматический перевзвод; скрытый обход замка (Поиск DC 25, Открывание Замка DC 30); эффект заклинания (*кислотный туман*, волшебник 11-го уровня, 2d6 кислота/раунд в течение 11 раундов); Поиск DC 31; Поломка Устройства DC 31.

Эта массивная палата освещена синими фосфоресцирующими грибами, покрывающими все ее стены. В этом хранилище есть глубокое озеро воды с единственным видимым островом 10-фт диаметра посередине. Однако, самая поразительная особенность комнаты - зависшая сфера воды 65 футов в диаметре, парящая в воздухе. Вокруг большой сферы со скоростью раз в шесть секунд кружится меньшая, 20-футового диаметра. Внутри большой сферы плавает рыбоподобное чудовище 20-футовой длины.

Существо внутри сферы - Умбра. Его войска в этой области включают четырех плащевиков, гнездящихся в верхних пределах, куатла, устроившегося на острове в центре озера, и трех гибберлингов-бормотунов. У этих рабов прозрачная плоть, и они готовы защитить аболета от вторгшихся, стоит ему подать им знак.

Умбра может направлять сферу, фактически являющуюся Формой Воды, как свободное действие. Форма Воды перемещается со скоростью полета 50. В каждом раунде кружащаяся маленькая сфера может атаковать любое существо в пределах 40 футов от большой сферы, которое Умбра определяет хлопком (+33 рукопашная, 4d10+14 плюс слизь). См. статью об аболете в "Руководстве Монстров" для детализации атаки слизью. Большая сфера имеет AC 23, твердость 2 и 500 hp. Приведенные к 0 очков жизни, большая сфера и ее орбитальная сфера падают. Находясь внутри Формы Воды, Умбра может атаковать на расстоянии, используя свои способности псионики или порабощения.

В центре Формы Воды плавают сокровища, взятые у тех, кто пытался пройти здесь раньше. Сокровища включают себя 4,325 gp, 1d3+2 оружия, 1d3+2 доспехов и 1d3 магических изделий средних возможностей.

Плащевики (4): hp 45.

Куатл (1): hp 58.

Гибберлинги-бормотуны (3): hp 22.

Умбра, аболет (1): hp 76.

4. Входное отверстие

Этот заполненный водой туннель невидим с поверхности озера в области 3. Он ведет сквозь все большую и большую концентрацию защит аболетов, пока наконец не заканчивается в большом анклав аболетов, существование которого настолько секретно, что его название (Ксксифу) указывается в мизерном количестве текстов.