Содержание

Создатели
Узрите гибель Нетерила
- Как использовать это дополнение
  - Веселье для всех
- Взлёт и падение империи
  - Изобилие волшебства
  - Недовольное низшее сословие
  - Подземная угроза
  - Безумие перед падением
  - Возвращение Нетерила
- Разделение империи
  - Верхний Нетерил
  - Нижний Нетерил
- Расцвет Нетерила

Приключения в Нетериле
- Приключение в прошлом
  - Изобилие магии
  - Мода и эстетика
  - Язык
  - Реакция на путешественников во времени
- Менталитет нетерильцев
- Эйленар
  - Обзор Эйленара
  - Районы Эйленара
  - Места в Эйленаре
- Конха
  - Обзор Конхи
  - Сектора города
  - Места в Конхе

Магические аномалии Нетерила
- Эффекты окружающей среды
  - Зона коллективной телепатии
  - Зона приглушённой магии
  - Зона зловещих песнопений
  - Зона концентрированной силы
  - Зона низкой гравитации
  - Зона нестабильной гравитации
- Магические опасности
  - Примеры магических опасностей

За вратами времени
- О вратах времени
  - Параллельные врата времени
  - Другие врата времени
  - Местность вокруг врат времени
- Игла Дурака
  - Подъём на Иглу
  - Вершина Иглы
  - В Эйленар
- Приключение на Игле Дурака

- Укол гордости
- Забытая Котловина
  - Самоцветная дорога
  - Кальдера
  - В Конху
- Приключение в Забытой Котловине
  - Пропавший гном

Побег из прошлого
- Приключения во времени
  - Нападение фаеримов
  - Беспорядки на улицах
  - Роковое вознесение

Магические предметы
- Волшебный заряжатель
- Брошь стихий
- Камертон призыва воронки
- Шляпа вихрей
- Колокольчик магена
- Маска преображения
- Мифаларовый браслет
- Мифаларовый плащ

Бестиарий
- Мистическая воронка
- Магены
  - Калдрон маген
  - Терран Маген
  - Вирвос Маген
- Фаеримы
  - Личинка фаеримов
  - Разведчик фаеримов
  - Посланец фаеримов
  - Древний фаерим

Создатели

Ведущий разработчик: Аманда Хамон

Разработчики: Рон Ландин, Дэвид Сомервилл

Разработка правил: Макензи Де Армас

Редакторы: Адриан Энг Ди Спалтро (руководитель), Айла Бондора, Аманда Фречин, Сэйди Лоури, Джеймс Вайатт

Арт-директор: Джош Герман

Графические дизайнеры: Тристан Фальконе (руководитель), Мэтт Коул

Иллюстрация на обложке: Оливье Бернар

Внутренние иллюстрации: Лука Банконе, Адам Кук, Альваро Кальво Эскудеро, Джулиан Кок, Алехандро Пачеко, Сэмюэл Перин, Джон Тедрик, Зузанна Вузик

Карты: Майк Шлей

Консультанты: Самир Юзиф, Алисса Вишер

Продюсеры: Роб Хоукай (руководитель), Дэн Товар (руководитель), Билл Бенхэм, Сиера Брюггеман, Ванесса Хоскинс



Оливье Бернар Передняя обложка

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, амперсанд в форме дракона, *Player's Handbook*, *Monster Manual*, *Dungeon Master's Guide* и прочие названия продуктов Wizards of the Coast, их логотипы — торговые марки Wizards of the Coast в США и других странах. Все персонажи и их узнаваемые образы являются собственностью компании Wizards of the Coast. Этот материал охраняется законами об авторском праве Соединённых Штатов Америки. Любое копирование или неавторизованное использование текста или изображений из этого издания без прямого письменного разрешения запрещено.

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

Узрите гибель Нетерила



Альваро Кальво Эскудеро Жители Нижнего Нетерила поражены видом летающего города

Нетерил — исчезнувшая в песках времени могущественная магическая империя, достигшая вершин магии и невиданного упадка общества. Две тысячи лет назад её невероятные летающие

города, недостижимое искусство волшебства и могущественные архимаги наводили ужас на весь Фейрун. И когда Нетерил пал — мир содрогнулся. Огромная полоса земли превратилась в пустыню Анорач.

Однако осколки древнего Нетерила всё ещё существуют в мире. Анорач и окружающие земли усеяны останками летающих городов. Многие искатели приключений готовы преодолеть любые сложности, чтобы поживиться лежащими в них богатствами и магией. Учёные и маги ищут знания Нетерила, чтобы пролить свет на его историю или обрести частицу силы его заклинателей.

Безумные эксперименты древних нетерильских магов с темпоральной магией исказили поток времени, сделав возможными приключения в павшей империи. А обнаруженные в наши дни врата времени упростили путешествие в прошлое. Кроме того, бесчисленные опыты с нетерильской магией в прошлом или настоящем порой переносят героев нашего времени в древний Фейрун.

Приключения в прошлом безграничны и опасны. В них персонажи могут возвыситься до легендарных героев древности, столкнуться с хаотичными мистическими бурями и жестокими злодеями, выкачивающими магию Нетерила. Награды, которые ждут искателей приключений в Нетериле, такие же невероятные, как и сама сказочная империя.

Как использовать это дополнение

В данное дополнение включены все необходимые инструменты для создания приключений Dungeons & Dragons в древнем Нетериле — давно исчезнувшей империи Забытых Королевств. Упомянутые блоки параметров чудовищ встречаются в *«Энциклопедии чудовищ»* или в приложении Б.

Во введении кратко описывается древний Нетерил и его история. Эта информация предназначена для всех игроков, а остальная часть дополнения — только для глаз Мастера подземелий.

В этой книге вы найдёте:

В главе 1 содержится информация о приключениях в древнем Нетериле, включая сведения о летающем городе Эйленаре и портовом городе Конха. В ней вы также найдёте карты городов и инструменты для создания приключений, происходящих в них.

В главе 2 описаны эффекты окружающей среды и опасности древнего Нетерила, появившиеся из-за чрезмерного использования волшебства.

В главе 3 описаны сохранившиеся до наших дней врата времени, с помощью которых персонажи могут отправиться в древний Нетерил. В ней вы также найдёте карты врат и описания приключений, происходящих около них.

В главе 4 представлены карты древнего Нетерила и приключения, происходящие в нём.

В приложении А описаны магические предметы из Нетерила, которые персонажи могут приобрести во время приключений.

В приложении Б представлен бестиарий существ из древнего Нетерила.

Веселье для всех

Дополнение затрагивает темы, которые могут быть болезненными или неприятными для некоторых игроков. Прежде чем включить материалы из дополнения в свою игру, внимательно прочтите его, ознакомьтесь с разделом «Веселье для всех» в *«Руководстве мастера подземелий»* и обсудите с игроками темы из раздела «Запреты».

Взлёт и падение империи

Пять тысяч лет назад люди, жившие в нескольких рыбацких деревушках Альянса Семиградья, заключили союз с эльфийским королевством Ирлан. Эльфы научили людей волшебству. После

этого Альянс назвал себя Нетерилом в честь короля Нетера Старшего. Каждый житель овладел основами элементарной магии.

Триста лет спустя нетерильцы обнаружили древнюю коллекцию знаний. На листах драгоценных металлов были записаны многочисленные тексты о природе волшебства. Благодаря *Нетерильским Свиткам* древние арканисты овладели невероятной магией, во много раз превосходящей ту, которой пользовались раньше. После столетий магического прогресса и имперской экспансии нетерильцы, подчинившие себе силу *Свитков*, стали правящим сословием.

На протяжении более 2 500 лет Нетерильская магия доминировала над Фейруном. Однако несколько факторов привели к трагическому падению империи во времена Мрачной эпохи.

Изобилие волшебства

В период расцвета империи самые могущественные маги Нетерила обитали в огромных летающих городах, поддерживаемых особыми магическими сферами. Мифалары — разновидность мифалов — содержали в себе огромную магическую силу. Пытаясь утолить жажду знаний, маги проводили всё более безумные эксперименты с волшебством. К началу Мрачной эпохи они нанесли опасный ущерб ткани Плетения — гобелену из чистой магии, нити которого тянутся по всему миру. Число магических происшествий росло, и в конце концов летающие города начали падать один за другим.

Недовольное низшее сословие

Тем временем из живущих на земле образовалось низшее сословие слуг, у которого не было богатства и возможности заниматься изучением волшебства. Крестьяне едва сводили концы с концами и нанимались на работу к состоятельным магам, владевшим землёй и управлявшим экономикой империи. Низшее сословие было возмущено царящей в Нетериле несправедливостью, но высокомерные и властолюбивые маги не обращали внимания на гнев крестьян.

Подземная угроза

В Мрачную эпоху изобилие волшебства в Нетериле истончило ткань Плетения, и над империей нависла внешняя угроза. Глубоко под землями, ныне поглощёнными пустыней Анорач, обитали одержимые магией существа — фаеримы. Ослабление Плетения нетерильцами сократило продолжительность жизни существ, и те возненавидели империю.

Фаеримы начали нападать на могущественный Нетерил, используя свою способность выкачивать магию из Плетения, и уничтожили несколько летающих городов. Кроме того, отряды существ нанесли стратегические удары по наземным целям. Лишь немногие нетерильцы выжили после их смертоносных атак. Империя была в ужасе от фаеримов. Магия фаеримов способствовала превращению Анорача в пустыню, а волнения в низшем сословии только росли.

После уничтожения Нетерила фаеримы планировали воздвигнуть собственную империю, основанную на страданиях и безоговорочном господстве над другими видами. Нападения нанесли сильный удар по уже шатающимся основам империи. Нетерильские маги погрузились в отчаяние.

Безумие перед падением

В 339 году до ЛД самый выдающийся и опасный маг Нетерила по имени Карсус попытался нейтрализовать угрозу со стороны фаеримов. Он сотворил заклинание беспрецедентной силы, чтобы занять место богини магии Мистрил. Карсус считал, что абсолютная власть над Плетением поможет спасти его народ. Но в своей гордыне Карсус жаждал и божественной силы. Пока Карсус творил своё заклинание, всё Плетение пришло в движение.

Лишь Мистрил могла смягчить ущёрб, причинённый Плетению. Во время сотворения Карсусом заклинания она пожертвовала собой, чтобы разорвать Плетение. Архимаг погиб, а волшебство покинуло мир, пока богиня магии не переродилась в образе Мистры.

Летучие города Нетерила рухнули вниз, лишившись магии, что поддерживала их. Лишь Тультентар смог спастись в Царстве Теней. Многие волшебники погибли во время самопожертвования Мистрил, другие же сошли с ума. После возвращения магии оставшиеся нетерильцы осознали, что больше не могут творить свои самые могущественные заклинания. Нетерильская империя начала распадаться, а земли, породившие самую могущественную державу в мире, благодаря силам фаеримов превратились в безжизненную и лишённую магии пустыню.

Возвращение Нетерила

В 1372 году ЛД летающий город Тультентар, Город Тени, столетиями скрывавшийся в Царстве Теней, вернулся в Фейрун. Правители города, назвавшиеся шадоварами, начали восстанавливать давно исчезнувшую Нетерильскую империю и даже подарили пустыне новую жизнь. Они нарекли возрождённую державу Империей Тени. В 1487 году ЛД Тультентар рухнул на Миф Драннор в Срединных Землях. Империя Тени пала, однако пережившие катастрофу до сих пор пытаются восстановить упавший город и былое величие древней империи, искажённое влиянием Царства Теней.

Разделение империи

На протяжении почти всего своего существования Нетерил был разделён на две части: Верхний и Нижний Нетерил.

Верхний Нетерил

Общество Верхнего Нетерила состояло из волшебников, занимавших доминирующее положение в империи. Знатные семейства возглавляли могущественные маги, хотя не каждый из их членов обладал талантом к волшебству. Высшие нетерильцы заботились лишь о богатстве, образовании и привилегиях для себя и своих потомков. Однако представители Верхнего Нетерила, лишённые магических талантов, не могли претендовать на подлинную политическую или экономическую власть.

Растлевающее богатство

Богатства империи были сосредоточены в руках высших нетерильцев, которые без устали сражались между собой, чтобы защитить и приумножить свои сокровища. Правящее сословие обитало в летающих городах, но некоторые волшебники с помощью магии создавали анклавы в причудливых местах, к примеру на вершинах водопадов, в пещерах, на одиноких горных вершинах или в кальдерах вулканов.

Зависимость от магии

Тех, кто не пользовался магией, высшие нетерильцы считали неразумными детьми, которых нужно наставлять. Однако они и сами были беспомощны от избытка собственных привилегий. Типичный представитель правящего сословия не мог самостоятельно пришить пуговицу, наточить меч или развести огонь без помощи магии. Некоторые из них даже не умели ни писать, ни читать, и полагались на зачарованные перья и говорящие пергаменты.

Высшее общество

Общество высших нетерильцев состояло из прекрасных светских людей, которые скрывали свои настоящие лица, тела и замыслы с помощью чар. Их жизнь была полна политики, опасностей, наслаждений и жестокой конкуренции.

Большинство высших нетерильцев стремились создать эпатажные магические изобретения или встать во главе таких проектов, чтобы продемонстрировать свою гениальность и авангардность. Даже правительственные чиновники и военные офицеры предпочитали красочное и расточительное волшебство простым решениям.

Нижний Нетерил

Общество Нижнего Нетерила состояло из рабочего сословия на службе у знатных магов, которые упивались властью и владели всеми богатствами империи.

Трудная жизнь

Низшие нетерильцы жили в бедности и платили чудовищные налоги. Большинство из них работали и обеспечивали магов, занимаясь сельским хозяйством, рыбалкой или добычей полезных ископаемых. Низшие нетерильцы редко владели собственными домами или землями. Вместо этого они трудились не покладая рук, чтобы оплачивать постоянно растущие расходы. Для подавления зарождающихся бунтов волшебники Верхнего Нетерила время от времени проводили показательные рейды и расправы над несогласными.

Семья и магия

Вдали от взглядов повелителей-магов низшие нетерильцы продолжали следовать сложным и богатым традициям предков: передавали из уст в уста сказки и легенды и превыше всего ценили семью. Они делали татуировки, в узорах которых сохраняли историю рода, а также память о родителях, супругах и детях.

Расцвет Нетерила

Адам Кук



Карта «Расцвет Нетерила»

На карте «Расцвет Нетерила» изображена империя в период Золотого века. Летающие города отмечены на карте относительно других особенностей местности.

ХРОНОЛОГИЯ НЕТЕРИЛА

Хронология содержит краткое описание событий из истории древнего Нетерила. Даты указаны по Летоисчислению Долин (ЛД), хотя сами нетерильцы пользовались календарём, отсчитывающим время с момента основания империи в начале Первой эпохи.

Первая эпоха (с 3859 года до ЛД по 3534 год до ЛД). Эльфы Ирлана обучили магическим практикам нетерильцев, живущих в нескольких рыбацких деревнях.

Эпоха Нетера (с 3533 года до ЛД по 3316 год до ЛД). Нетерильцы обнаруживают Нетерильские Свитки, позволяющие арканистам использовать могущественную магию. Они узнают и накапливают всё больше и больше магических знаний, в конечном итоге становясь правящим сословием Нетерила.

Эпоха Мифаларов (с 3315 года до ЛД по 2759 год до ЛД). Маг Иолаум создаёт первый мифалар и летающий город. Вскоре империя разделяется на Верхний и Нижний Нетерил.

Серебряный век (с 2758 года до ЛД по 2208 год до ЛД). Империя разрастается и исследует территории, которые позже назовут Побережьем Мечей.

Золотой век (с 2207 года до ЛД по 1206 год до ЛД). Нетерил находится на пике своего могущества и создаёт подводные анклавы, известные под общим названием Подводный Нетерил. К этому времени многие Нетерильские Свитки утрачены или украдены.

Эпоха Открытий (с 1205 года до ЛД по 697 год до ЛД). Верхний Нетерил начинает экспериментировать с путешествиями в другие миры.

Мрачная эпоха (с 696 года до ЛД по 340 год до ЛД). Верховный волшебник Карсус основывает летающий город Эйленар. Последние Нетерильские Свитки украдены, а подземные фаеримы выкачивают магию и подрывают основы империи. Низшие нетерильцы организовывают гражданское сопротивление.

Безумие Карсуса (339 год до ЛД). В попытке обрести божественность Карсус творит заклинание Аватар Карсуса и почти полностью уничтожает магию. Волшебник погибает, а летающие города по всему Фейруну падают на землю. Нетерильская империя перестаёт существовать.

Возвращение Нетерила (1372 год ЛД). Летающий город Тультентар возвращается из Царства Теней в Анорач, но терпит крушение в 1487 ЛД.

Год Сияющего Мифала (1501 год ЛД). Наше время (Год, в который происходят события, представленные в книгах *«Забытые Королевства: герои Фейруна»* и *«Забытые Королевства: приключения в Фейруне»*).

Глава 1

Приключения в Нетериле



Лука Банконе Невероятные летающие города — вершина нетерильской магии и роскошной жизни

Отправившись на поиски приключений в древний Нетерил, вы окунётесь в историю империи, полной безграничной магии и жестокой тирании. Нетерил — уникальное магократическое

государство, существовавшее в совершенно другую эпоху Забытых Королевств. Если действие ваших приключений происходит незадолго до падения Нетерила, игроки застанут самую высокомерную цивилизацию Забытых Королевств накануне её гибели и смогут пережить трагедию вместе с её жителями.

В этой главе приведены рекомендации по созданию приключений в Нетериле и описания двух древних городов империи: летающего города Эйленара, утопающего в сказочной роскоши, и Конхи — сосредоточения конфликтов между Нижним и Верхним Нетерилом.

Приключение в прошлом

В момент, когда персонажи из нашего времени оказываются в древнем Нетериле, они замечают приметы иного времени.

Изобилие магии

В Нетериле волшебство повсюду. Здесь постоянно творят заклинания, а магические эффекты и предметы стали частью повседневной жизни нетерильцев. Куда бы ни пошли персонажи, повсюду они увидят следы широкого распространения волшебства: летающие над улицами маги, оживлённая домашняя утварь и бытовые предметы, а также парящие в воздухе картины городских художников, воплотившие в себе союз магии и искусства.

Проявления магии сильно различаются в зависимости от региона древнего Нетерила, куда прибыли персонажи. В летающем городе волшебство предстаёт в самом пышном и безудержном великолепии, а на земле лишь арканисты Верхнего Нетерила могут воспользоваться всей полнотой и пользой магии.

> **ПУТЬ В ДРЕВНИЙ НЕТЕРИЛ**
>
> Персонажи из Забытых Королевств наших дней могут оказаться в древнем Нетериле двумя следующими способами:
>
> Через врата времени, как описано в главе 3.
>
> В результате магического инцидента, который перенесёт их из настоящего в прошлое, как описано в главе 4.

Питомцы нетерильцев

С помощью волшебства нетерильские маги создавали фантастических питомцев по всей империи. Среди них есть множество странных химер, но чаще остальных встречались крылатые зайцы, ядовитые бабуины и пернатые мастифы. Порой некоторые из питомцев оказываются в домах жителей Нижнего Нетерила, и не каждый из их создателей решит спуститься вниз, чтобы вернуть своё творение.

Мода и эстетика

И низшие, и высшие нетерильцы предпочитают носить свободную и лёгкую одежду, к примеру тоги, мантии, плащи и кушаки, а в качестве головных уборов, как правило, используют шали, повязки, вуали и венки.

Мода Верхнего Нетерила

Представители правящего сословия склонны хвастаться своим богатством и поражать публику красотой одеяний. Они носят одежды из шёлка, атласа или льна ярких цветов, дополняя свой образ экстравагантными аксессуарами из меха, перьев и дорогой кожи. А в их украшениях часто присутствуют элементы магии: на обручах, кольцах, ожерельях и застёжках можно было увидеть холодное пламя, вечный лёд или чистый свет.

Мода Нижнего Нетерила

Как правило, низшие нетерильцы носят грубые домотканые туники или тяжёлые шерстяные плащи, сандалии, сплетённые из толстой бечёвки, или тканевые сапоги. Они редко красят

одежду, в основном предпочитая землистые тона. Простые украшения, такие как серьги, подвески, нарукавные повязки и пояса, обычно изготавливают из верёвки с узлами или вырезают из дерева и камня.

Язык

Общепринятый язык в империи — Нетерильский, который также указан в таблице «Распространённые языки в Фейруне» в книге «*Забытые Королевства: герои Фейруна*».

Реакция на путешественников во времени

Если выяснится, что персонажи прибыли из другого времени, нетерильцев это может удивить меньше, чем ожидают герои. Маги империи часто путешествуют с помощью волшебства, и поэтому большинство жителей относятся к перемещению во времени как к ещё одному магическому эксперименту. Вероятно, высшие нетерильцы проявят вежливый интерес или захотят узнать детали, а жители Нижнего Нетерила отнесутся к группе с подозрением и будут соблюдать осторожность при общении.

Особую опасность для путешественников во времени представляют нетерильские маги, желающие подчинить течение времени и использовать его в собственных целях. Помимо них группе стоит опасаться отчаявшихся слуг из Нижнего Нетерила, которые могут попытаться украсть у персонажей средство для перемещения во времени и сбежать с его помощью от тирании магов и надвигающейся катастрофы.

Менталитет нетерильцев

Нетерильские маги и простые обыватели придерживаются схожих взглядов на жизнь. Понимание их менталитета поможет вам с ролевым отыгрышем ПМ из империи.

Как правило, большинство нетерильцев разделяют описанные ниже взгляды.

Повсеместная жестокость. Насилие — норма и часть повседневной жизни.

Быстрые решения. Магия — решение всех проблем.

Привилегии для заклинателей. Маги пользуются всеми привилегиями общества, в отличие от тех, кто не способен творить заклинания.

Социальное неравенство. Жизнь низших нетерильцев намного тяжелей, чем высших.

Комплекс собственного превосходства. Нетерил — вершина развития цивилизации, и его падение ознаменует конец истории.

Эйленар



Майк Шлей Карта «Эйленар» Версия для игроков

Летающий город Эйленар, известный также как анклав Карсуса или просто Карсус (в честь своего основателя и правителя), — квинтэссенция знаний, культуры и магии Верхнего Нетерила. В следующих разделах предполагается, что персонажи посещают город в конце Мрачной эпохи. Если же группа окажется в Эйленаре раньше, то при необходимости скорректируйте описание.

МУЗЫКА В НЕТЕРИЛЕ

Музыка — неотъемлемая часть нетерильской культуры. Музыканты часто пользовались заклинаниями или зачарованными инструментами, чтобы повысить своё мастерство.

В обществе высших нетерильцев была распространена волшебная музыка. Она одновременно звучала повсюду и из ниоткуда, реагировала на окружающую обстановку сменой тона и темпа и тут же сочиняла куплеты о прохожих.

В среде низших нетерильцев преобладало увлечение народной музыкой. Они пели во время работы, а также в минуты отдыха, на праздниках и в скорби. Даже оставшись в одиночестве, они неосознанно что-то напевали про себя.

Обзор Эйленара

Карсус — один из самых могущественных магов за всю историю Нетерила — единоличный правитель Эйленара. Он основал город в начале Мрачной эпохи и поначалу прослыл заботливым правителем. Однако ближе к концу эпохи Карсус всё меньше участвовал в управлении Эйленаром. Маг проводил целые недели взаперти в своём святилище и работал над созданием заклинания, которое дарует ему божественное могущество. Карсус убеждал себя, что лишь так он сможет спасти Нетерил. Но пока волшебник воплощал свою навязчивую идею в жизнь, его город погружался в пучины беззакония и анархии.

Два мифалара

Два мифалара расположены в Мистическом Акрополе Карсуса в районе Главной Сокровищницы. Эти хрустальные сферы диаметром 150 футов поддерживают город в воздухе и служат источником местного магического изобилия.

Управление городом

Слово Карсуса — закон, однако арканистка Андорис Дератар (Средняя, Принципиальная Нейтральная, **Маг**) часто берет правосудие в свои руки, когда правитель занят другими делами. Она руководит городской стражей, любит насилие и быстра на расправу. Нарушителей порядка, избежавших казни на месте, ожидает бой в Колизее Карсуса, общественные работы в Скрытом квартале или каторга в шахтах Конхи. (Вы можете ознакомиться с их описанием далее в этой главе.)

Транспорт

В основном жители Эйленара перемещаются по городу с помощью волшебства. В анклаве можно увидеть пользователей заклинания *Парящий диск Тензера*, крылатых скакунов, зачарованные колесницы и пешеходные дорожки, мерцающие волшебным светом.

Новости и развлечения

Информация в Эйленаре распространяется в мгновение ока благодаря волшебным прокламациям на общественных площадях и болтовне слуг из Нижнего Нетерила, а также на встречах в роскошных особняках. В городе есть два любимых развлечения горожан: скандалы и жестокие бои в Колизее Карсуса, приводящие в восторг даже самых пресыщенных зрелищами магов.

Обеспечение потребностей

Каждый день пища и товары магическим образом переносятся из Нижнего Нетерила в Скрытый квартал Эйленара, а затем слуги собирают и развозят их по домам, учреждениям и заведениям правящего сословия. На закате все отходы уничтожаются с помощью магии или же, как правило, сбрасываются за пределы летающего города, невзирая на то, что находится под ним.

Образование

Эйленар может похвастаться величайшими учебными заведениями в империи, среди которых числятся Последние академии, расположенные в районе Внутреннего Кольца (см. раздел «Места в Эйленаре»).

Религия

По всему Эйленару разбросано множество святилищ. Нетерильцы с неохотой почитают лишь нескольких представителей фейрунского пантеона. Некоторые из них известны им под другими именами. В основном в империи поклоняются следующим божествам: Амонатору, богу солнца, Чонтее (известной как Джанат), богине урожая, Талосу (известному как Каза), богу бурь, Мистре (в прошлом её инкарнацию называли Мистрил), богине магии, Селюнэ, богине луны, Шар, богине тьмы и потери, а также богине удачи Тюхе, которая в итоге разделилась на два божества, известных в наше время как Бешаба, богиня неудачи, и Тимора, богиня счастливой судьбы.

В анклаве не особо жалуют священников и святых людей. В основном их призывают только в определённые дни для проведения ритуалов, чтобы соблюсти приличия.

Районы Эйленара

Эйленар построен на перевёрнутом основании срезанной горной вершины и разделён на пять районов.

Краткое описание районов Эйленара приведено ниже.

Главная Сокровищница. В этом районе Эйленара находится место силы Карсуса — Мистический Акрополь, озаряющий город волшебным светом.

Внутреннее Кольцо. В этом районе Эйленара находятся университеты, величественные парки, дворцы и площади.

Внешняя Платформа. В этом районе Эйленара расположены жилища горожан, лавки и шумный Колизей Карсуса. Платформа окружена волшебной силовой стеной, не дающей упасть тем, кто подойдёт слишком близко к краю.

Скрытый Квартал. В этом районе Эйленара за тоннелями и иллюзиями скрыты бедные жилища слуг из Нижнего Нетерила и промышленный центр города.

Подвершие. Обратная гравитация позволила магам построить перевёрнутые дворцы на поверхности скалы под городом. В пещерах Подвершия водятся чудовища и скрываются беглецы, порождённые магическими экспериментами.

Места в Эйленаре

Описанные в этом разделе места входят в число самых известных достопримечательностей Эйленара. Используйте их во время приключений в городе.

Город изображён на карте «Эйленар».

Мистический Акрополь

> Белый мрамор акрополя излучает ауру магической силы. Над вершиной строения парит огромный хрустальный шар, который словно солнце сияет ярким, но бледным светом.

Мистический Акрополь — это дом, дворец и святилище Карсуса. Он внушает благоговение и трепет, демонстрирует превосходство магии правителя и готов исполнить любую прихоть Карсуса, пока тот занят созданием могущественных заклинаний.

За белыми мраморными стенами Акрополя всегда можно встретить людей любого мировоззрения — **Магов**, **Подмастерьев мага** и даже **Архимагов** (уступающих в силе Карсусу, конечно). Также там обитают различные магены (см. приложение Б) и призванные чудовища, включая Элементалей и Небожителей.

Гравитация и время внутри Акрополя подчиняются воле Карсуса. В некоторых областях изменено направление силы тяжести или отсутствует гравитация, а время течёт то медленнее, то быстрее. В галерее парящих статуй увековечены лики величайших мыслителей империи. Скульптура Карсуса — самая крупная и детализированная. В самом центре акрополя построено Святилище Карсуса — поддерживаемый колоннами павильон с видом на город.

Причины для посещения. Искатели приключений могут посетить акрополь по одной из перечисленных ниже причин.

Карсус. Искатели приключений могут попросить архимага сотворить самые невероятные заклинания или наделить их сверхъестественными благами, вмешаться в городские дела, а также попытаться помешать высокомерию Карсуса разрушить империю. Получение разрешения на аудиенцию у могущественного мага может стать отдельным приключением.

Два мифалара. В акрополе находятся два мифалара: один в основании города (усиливает магию в городе), а другой — снаружи, рядом со Святилищем Карсуса (поддерживает город в воздухе). Искатели приключений могут попытаться овладеть силой одного из мифаларов или уничтожить его.

ПАРАМЕТРЫ КАРСУСА

Карсус — могущественный человек, маг-правитель Эйленара и самая одиозная фигура в нетерильской культуре. При встрече с персонажами Карсус использует блок параметров **Лича**, за исключением того, что он — Хаотичный Нейтральный Гуманоид и у него нет особенности Филактерия.

Колизей Карсуса

Лука Банконе



Кровожадная толпа наблюдает за жестокими сражениями на арене Колизея Карсуса

Днём в круглом сооружении из чёрного камня под открытым небом раздаются хриплые возгласы и предсмертные вопли, топот ног и дружный рёв толпы, наблюдающей за захватывающими боями.

Колизей — это основной центр развлечений в Эйленаре, окружённый рыночными палатками и питейными заведениями Внешней Платформы. За полдюжины монет высшие нетерильцы могут приобрести алкоголь, горячую пищу и место, чтобы лицезреть жестокие и смертельные битвы. Верховная распорядительница арены Алайна Иом (Средняя, Принципиальная Нейтральная, **Маг**) — суровая эльфийка, руководящая работой колизея и выбирающая бойцов для сражений на арене. Она постоянно придумывает новые и оригинальные правила, а часто награждает тех, чьи идеи привлекут наибольшее число зрителей.

Причины для посещения. Искатели приключений могут посетить Колизей Карсуса по одной из перечисленных ниже причин.

Бои и зрелища. Искатели приключений могут прийти в колизей, чтобы посмотреть бои или принять в них участие. В сражениях часто воссоздают сцены из истории или мифологии Нетерила и применяют магию для красочных спецэффектов. Кроме того, на арене проводятся публичные казни. Искатели приключений могут присоединиться к толпе зевак, прервать экзекуцию или, в роли приговорённых, сбежать от топора палача.

Информатор. Колизей — это популярное место для встречи с целью, контактом или врагом, которого невозможно застать в другом месте. Здесь можно не только насладиться пивом и шашлыком из Птицы Рух, но и приобрести пару секретов.

Вход в тоннели. Огромный размер колизея и обширная система тоннелей под ним позволят группе незаметно проникнуть в Скрытый Квартал или выйти на Подвершие.

Двор Фонтанов

> Над зачарованной рощей возвышается изящный эльфийский дворец из мрамора и кварца, окружённый приглушённым светом. Изнутри раздаётся чарующая музыка.

Двор Фонтанов — одно из редчайших и прекраснейших мест Эйленара, созданных исключительно для отдыха и созерцания. За ним присматривает Оривиль (Средняя, Нейтральная Добрая, **Первосвященник**) — потомок ирланских эльфов, некогда обучивших нетерильцев магии. Она приветствует любого посетителя, зашедшего утолить духовный голод. Мудрая и сдержанная эльфийка — единственный уважаемый практик божественной магии в Эйленаре. К ней часто обращаются за мудрым советом, целебной магией и разъяснениями о делах небесных. Оривиль поклоняется богине магии Мистрил, хотя здесь рады и последователям любого божества, и атеистам.

Советы эльфийки бесплатны, однако остальные услуги обойдутся дорого. Двор славится своим изяществом, целительными купелями, элегантными столовыми, со вкусом оформленными салонами и великолепными садами. По всей территории раскидано множество причудливых мостов и извилистых дорог, а в некоторых рощах отсутствует гравитация: по задумке посетители должны парить среди местных красот и размышлять о своей жизни.

Причины для посещения. Искатели приключений могут посетить Двор Фонтанов по одной из перечисленных ниже причин.

Божественная магия. Оривиль умело владеет божественной магией. Искателям приключений, нуждающимся в исцелении, воскрешении или наставлении на путь истинный, стоит обратиться к ней.

Развлечения. Искатели приключений, которые жаждут изысканных удовольствий, смогут найти при дворе лучшие представления, элегантные балы и потрясающе романтичные сады.

Ночлег. Во всём Нетериле нет пристанища великолепнее, изысканнее и дороже, чем двор. Одноместный номер стоит 10 ПМ за ночь, а люкс на пятерых — 40 ПМ за ночь. Оривиль готова предоставить постой в обмен на какую-нибудь очень ценную вещь.

Последние академии

> Яркие острия крыш и шпили, купола и арки соперничают друг с другом за место и превосходство в университетском районе.

Последние академии — это несколько соперничающих учебных заведений. Название у них такое потому, что их выпускникам больше негде продолжать учёбу. Каждая из академий заявляет, что ей нет равных. Между ними организованы постоянные магические порталы, которые также ведут к учреждениям в других летающих городах.

Шесть прославленных заведений борются за звание лучшей школы: Академия изучения менталистики, Алхимический семинарий, Дом древних свитков, Библиотека Нетерила, Консорциум теней и Университет исключительной архимагии. Карина Залром (Средняя, Принципиальная Нейтральная, **Архимаг**) — генеральный директор Последних академий — серьёзная женщина, делегирующая часть своих обязанностей людям-сотрудникам (любое мировоззрение, **Маги**).

Несмотря на интеллектуальные богатства, Последние академии — опасное место, где нестабильная магия и безудержные амбиции хлещут через край. Администрация регулярно скрывает хаос и разрушения, вызванные безумными экспериментами: для магов важны лишь чистое знание и академическая слава.

Причины для посещения. Искатели приключений могут посетить Последние академии по одной из перечисленных ниже причин.

Обучение магии. Искатель приключений, который ищет магические знания или место, чтобы отточить мастерство, может поступить в любое из шести заведений. Однако ему придётся пройти жестокий и смертельно опасный тест.

Поиск информации. В Библиотеке Нетерила находится величайшая коллекция книг заклинаний, магических свитков и трактатов во всей империи.

Консорциум Теней. Таинственное учебное заведение находится во Внутреннем Кольце, и о нём ходит дурная слава: в его стенах изучают запретные знания о планах бытия и даже секреты превращения в лича.

Мифомианский склад

> Массивный угловатый склад возвышается над линией горизонта. Из дверей и окон вырываются клубы морозного тумана, а по всему зданию носятся слуги в тёплой одежде.

Мифомианский склад в Скрытом квартале — главный центр обработки поступающих в Эйленар товаров и припасов, внутри которого царит волшебный мороз. В нём хранятся свежие продукты и замороженное мясо, а также предметы роскоши и материальные компоненты заклинаний, которые нужно хранить в холоде. Люди из низших нетерильцев (**Простолюдины**) и призванные **Ледяные мефиты** транспортируют замороженные продукты, а приручённые **Зимние волки** охраняют территорию от воров и незваных гостей.

Несмотря на царящий на складе порядок, внутри пылает огонь восстания. «Мифомианским складом» владеет высший нетерилец Эдрион Воларис (Средний, Хаотичный Добрый, **Шпион**). Под псевдонимом Либеракс Вольт он возглавляет Вольных воителей — подпольную сеть, стремящуюся свергнуть продажную магократию. Исполненный энтузиазма и эрудированный Воларис ненавидит коррупцию, пронизывающую город, и считает, что высшие нетерильцы должны заплатить за презрение и унижение выходцев из Нижнего Нетерила. Со своего склада он организует операции по отстранению самых безнравственных магов от власти и оказывает поддержку угнетённым.

Причины для посещения. Искатели приключений могут посетить склад по одной из перечисленных ниже причин.

Вольные воители. Искатели приключений, расследующие деятельность подпольной сети или желающие присоединиться к ней, могут обратиться к Либераксу Вольту. Если они докажут свою надёжность, лидер повстанцев раскроет себя. Он может поручить персонажам различные задания, например саботировать деятельность могущественных магов или освободить пленников.

Замороженные припасы. В потайных камерах в центре склада хранятся драгоценные яйца ледяных чудовищ, запрещённые вещества и даже магические предметы, которые лучше хранить во льду. Искатели приключений могут попытаться ограбить склад и унести всё, что смогут, прежде чем их обнаружат или они замёрзнут насмерть.

Ледяные планарные порталы. Созданные магами ледяные порталы — это трещины в реальности, ведущие в Стигию (замёрзший пятый слой Девяти Преисподних) или на План Льда, Лимб и другие далёкие планы. Искатели приключений могут получить задание разобраться с чудовищами, выбравшимися из этих порталов, или сами воспользоваться порталами, чтобы попасть туда, куда редко ступает нога смертного.

Президиум Стражи

> Над горизонтом возвышается железная крепость с куполом и без окон, мрачно нависая над зданиями, сияющими волшебным светом.

Президиум Стражи разделён на три идентичных отделения, из которых осуществляется управление городской стражей. В каждом служат несколько людей (любое мировоззрение, **Стражи** и **Маги**), которые легко перемещаются между отделениями с помощью волшебных порталов.

Отделения подчиняются арканистке Андорис Дератар (см. раздел «Обзор Эйленара»), которая руководит всеми силовыми структурами. В Президиуме всего лишь несколько тюремных камер,

предназначенных в основном для временного содержания обвиняемых до вынесения приговора. Затем заключённых отправляют либо на принудительные работы, либо в Колизей.

Причины для посещения. Искатели приключений могут посетить Президиум Стражи по одной из перечисленных ниже причин.

Обращение к властям. Как правило, арканистку Дератар можно обнаружить в одном из отделений стражи, где она распределяет обязанности или участвует в судебном разбирательстве. Искатели приключений, желающие повлиять на решения городских властей, могут обратиться к ней. Однако им стоит проявить осторожность: Дератар вспыльчива и злопамятна.

Награда за поимку. Стража готова щедро наградить персонажей за поимку тех, кто сбежал от её правосудия. Искатели приключений, желающие заработать звонкую монету или выследить известных повстанцев, могут ознакомиться с информацией, размещённой на досках объявлений.

Преступление и наказание. Искатели приключений, совершившие преступления или вступившие в противостояние с правящими магами, могут вступить в противостояние с Президиумом Стражи.

Проспект Чудес

> По обеим сторонам величественного проспекта выстроились магические лавки. Каждая витрина словно сверкающая шкатулка, услада для глаз.

Проспект Чудес изгибается вдоль Внешней Платформы и закрыт для движения транспорта. Посетители могут свободно бродить по нему и разглядывать ошеломительное количество магических лавок и заведений, соперничающих за их внимание и монеты. Приходящие на проспект высшие нетерильцы часто берут с собой телохранителей — **Калдрон магенов** (см. приложение Б), чтобы защититься от местных карманников.

На проспекте расположены несколько магазинов:

В **«Волшебной кузнице Дандадена»** создают броню, в которой больше магии, чем металла

В **«Кузне Фаргейта»** изготавливают волшебный транспорт, способный доставить куда угодно

В **«Иолаум Индастриз»** можно найти чертежи и редкие магические материалы

В **«КМ III»** продают магические предметы, созданные под руководством знаменитого человека — Парзаля Ужасного (Средний, Принципиальный Нейтральный, **Архимаг**)

«У Руаладина» найдётся широкий выбор зачарованного оружия.

Причины для посещения. Искатели приключений могут посетить проспект Чудес по одной из перечисленных ниже причин.

Покупка и продажа магических предметов. Искатели приключений могут приобрести в лавках Обычные, Редкие и Крайне редкие магические предметы, а в некоторых — даже Легендарные (если вы так решите).

Укрытие. Благодаря уличному шуму, многолюдным толпам, обилию иллюзий и ярким витринам на проспекте можно легко ускользнуть от слежки и преследования. В этом месте искатели приключений смогут уйти от погони или обнаружить тех, кого сами преследуют.

Расследование. Искателей приключений могут нанять для расследования преступления, совершённого в одной из лавок, или для выяснения обстоятельств саботажа, устроенного конкурентом.

Конха



Майк Шлей Карта «Конха» Версия для игроков

Построенная на берегах одноимённой реки поначалу Конха была тихим захолустьем Нижнего Нетерила. Местные шахтёры и охотники снабжали империю рудой и дичью. Но шахты стали приносить солидную прибыль, речные перевозки привлекли преступников, а правящих магов обуяла жадность. Пока высшие нетерильцы купаются в богатстве и роскоши, низшее сословие с трудом выживает в Конхе.

В следующих разделах предполагается, что персонажи посещают город в конце Мрачной эпохи. Если же группа окажется в Конхе раньше, то при необходимости скорректируйте описание.

Обзор Конхи

Основная отрасль промышленности в Конхе — добыча полезных ископаемых. В тёмных и опасных многочисленных шахтах трудятся как жители города, так и заключённые со всей империи. На улицах идёт постоянная борьба за влияние между правящими магами и речными контрабандистами, торгующими различными незаконными товарами. Большинство жителей занято на низкооплачиваемой работе и трудится изо всех сил, чтобы прокормить семью, стараясь не привлекать внимания власть имущих.

Управление

Формально городом управляет Высший совет Конхи. В нём заседают могущественные маги и его состав постоянно меняется. Совет поддерживает порядок, стараясь не конфликтовать с речными контрабандистами. Влиятельный босс контрабандистов Ненек Трил (Хаотичный Злой, **Верховный людоящер**) уже убила нескольких магов совета, задававших слишком много вопросов об исчезнувших на реке товарах.

Труд низших нетерильцев

Пока маги и контрабандисты борются за власть, низшие нетерильцы работают на земле и реке. Разнорабочие и бригадиры смен трудятся в верхних шахтах наравне с каторжниками, трапперы охотятся и ловят дичь в соседнем лесу Миконидов, крестьяне возделывают каменистую почву, а

рыбаки ловят рыбу в Конхе. С наступлением темноты низшие нетерильцы собираются, чтобы поесть, выпить, спеть песни и поговорить, наслаждаясь короткими часами общения, прежде чем солнце взойдёт снова.

Каменные стены

Конха оградилась от реки выстроенными вдоль неё серыми каменными стенами, на которых установлено магическое вооружение.

Беспорядки

На протяжении десятилетий хрупкое равновесие между магами, рабочими и бандами контрабандистов способствовало выживанию Конхи. Однако в последнее время на окраины города участились нападения фаеримов. В свою очередь низшее сословие требует повышения заработной платы и улучшения условий труда в шахтах, организует забастовки против правящих магов. Тем не менее высшие нетерильцы продолжают игнорировать рабочих.

Сектора города

Конха раскинулась по берегам реки, которая течёт от Небесных столбов на восток. Город окружён мощными укреплениями и делится на три основных сектора.

Краткое описание секторов Конхи представлено ниже.

Анклав высших нетерильцев. На западной окраине Конхи на крошечном участке земли, обнесённом стеной, проживают маги из Верхнего Нетерила. Из грандиозных домов доносятся звуки музыки и весёлых пиров, а ночью вспышки волшебного света контрастируют с темнотой в остальных частях города.

Шахты. Вход в шахты расположен в открытом карьере, окружённом хлипкими строительными лесами. В штольнях рабочие страдают от нехватки свежего воздуха и света.

Набережная. Большинство семей низших нетерильцев живёт у реки и занимается рыболовством или перевозкой товаров. Из воды поднимаются самодельные причалы, а вдоль берега тянутся ряды захудалых таверн и складов.

Места в Конхе

Описанные в этом разделе места играют важную роль в повседневной жизни Конхи. Используйте их во время приключений в городе.

Город изображён на карте «Конха».

Портовый рынок

> Вдоль холодных, окутанных туманом берегов Конхи протянулись ряды лавок и киосков из коричневой, зелёной и серой промасленной ткани. Торговцы громко зазывают покупателей, расхваливая свой товар.

Портовый рынок — это торговый центр Конхи. Благодаря наплыву мигрантов, бегущих из растущих пустошей за городом, в порту полно тех, кто ищет работу или предлагает товары и услуги.

В толпе снуют агенты контрабандистов, которые обчищают карманы, заключают сделки и избивают любого, кто бросит им вызов. Почти в самом центре рынка над головами посетителей возвышается побелённая деревянная стена, на которой жители города оставляют объявления о продаже товаров и найме или тайные послания. Общительная побельщица Джемби Грей (**Верховный людоящер**) — бесценный кладезь информации. Все, кто оставляют сообщения на стене, часто делятся подробностями с милой женщиной. Никто не знает, кому на самом деле она служит.

Причины для посещения. Искатели приключений могут посетить Портовый рынок по одной из перечисленных ниже причин.

Торговля. Портовый рынок — лучшее место, чтобы купить или продать немагические товары и информацию, а также найти работу для искателей приключений.

Криминальные связи. Искатели приключений, желающие проникнуть в преступный мир Конхи, могут начать свои поиски на Портовом рынке. Днём по рынку разгуливает множество контрабандистов и хулиганов, демонстрирующих свою силу и лишь формально признающих власть магов.

Путешествие по реке. Портовый рынок — отправная точка для путешествий вверх и вниз по течению реки. Проезд на зарегистрированном судне стоит 1 ЗМ за пассажира, а более дешёвый вариант — путешествие на корабле контрабандистов — 1 СМ за пассажира.

Дворец высших нетерильцев

> Мраморный комплекс окружает спиральная стена, переливающаяся разноцветными огнями магии Преграждения. Из самого прекрасного дома анклава доносятся волшебные звуки музыки, а по ночам над ним мерцают волшебные огоньки.

В самом защищённом месте Анклава высших нетерильцев стоит позолоченное броское строение — Дворец высших нетерильцев. В нём живут богатейшие маги города, а их менее состоятельные коллеги вынуждены селиться в других более скромных жилищах сектора.

Обитающие в анклаве высшие нетерильцы редко появляются на улицах города и покидают зачарованный комплекс лишь верхом на крылатых скакунах или с помощью телепортации. Среди магов разговоры о прочих обитателях Конхи считаются дурным тоном. Племянница командующей Имперским фортом — аристократка Велма Ватум (Средняя, Нейтральная Злая, **Архимаг**) — известна своей ненавистью к низшему сословию. Её роскошная коллекция украшений сделана из самоцветов, украденных тётей из шахт. Велма охотно участвует в преступной схеме, считая это забавным развлечением.

Причины для посещения. Искатели приключений могут посетить Анклав высших нетерильцев по одной из перечисленных ниже причин.

Пиры и развлечения. В особняке множество галерей, бальных и концертных залов, столовых, театров, баров и гостиных, и каждое следующее место — великолепнее предыдущего. Искатели приключений, получившие приглашение от местных магов, могут предаться развлечениям или воспользоваться светскими раутами в качестве прикрытия для тайных дел в анклаве.

Крылатые скакуны. В конюшнях особняка содержится множество приручённых и магическим образом усмирённых летающих существ, включая **Грифонов** и **Пегасов**. Искатели приключений могут попасть в тщательно охраняемые загоны с помощью хитрости и ловкости или получив разрешение от магов.

Заклинания. Волшебники из числа высших нетерильцев могут сотворить для искателей приключений нужные заклинания за определённую плату, в качестве развлечения или преследуя собственные цели.

«Дом вина и уксуса»

> На протяжении столетий местные беспорядочно возводили огромное здание из добытых в карьере камней. Снаружи оно выглядит как руины, но внутри очень уютно: помещение купается в свете ламп, звучит тихая музыка, а многочисленные посетители ведут тихие беседы.

«Дом вина и уксуса» — это городская питейная и больница, расположенная неподалёку от шахт. Владелица заведения — нетерильская ведьма из низшего сословия Сирлин из Пруда (Средняя, Нейтральная Добрая, **Первосвященник**) — держит бар для шахтёров и не пускает в него магов. Она поклоняется богине урожая Чонтее (известной среди нетерильцев как Джанат), и готова приветствовать любого противника магократии.

Сирлин — добрая и преданная делу женщина — исцеляет раненых с помощью *Посоха исцеления* и готовит известное на весь город пряное вино. Она тесно сотрудничает с

дружелюбным гномом Текинбок (Небольшая, Хаотичная Добрая, **Простолюдин**) — одарённой изобретательницей с протезом ноги. Текинбок производит качественные протезы и безвозмездно раздаёт их покалеченным рабочим.

Супруги Йорн и Софин Арборвенд (Средние, Нейтральные Добрые, **Простолюдины**) — эльфы. Оба работают здесь барменами и славятся как непревзойдённые рассказчики. Они рассказывают народные басни и местные истории детям шахтёров и поощряют их сохранять семейные традиции и богатую культуру низших нетерильцев.

Причины для посещения. Искатели приключений могут посетить «Дом вина и уксуса» по одной из перечисленных ниже причин.

Укрытие. «Дом вина и уксуса» — это идеальное место, чтобы спрятаться от разгневанных магов. Высшим нетерильцам вход воспрещён.

Исцеление. Сирлин из Пруда — самый известный лекарь в Конхе. Она может помочь раненым искателям приключений и даже воскресить мёртвых, если персонажи не связаны с правящими магами и не работают на них.

Источник информации. Дом — это место, где шахтёры и другие низшие нетерильцы могут говорить свободно, не опасаясь преследования со стороны магов, и поведать правду другим.

Имперский форт

> Мрачная крепость, высеченная магией в массивной гранитной скале, возвышается над шахтами Конхи, почти закрывая собой солнце.

Имперский форт — это оплот надзирателей, следящих за выполнением высоких норм выработки на шахтах. Вход в него перекрыт укреплённой дверью, а через узкие, как иглы, окна почти не проникает свет. Помимо своего прямого назначения форт призван демонстрировать силу, власть и непобедимую мощь империи.

Из крепости, в которой собирается Высший совет Конхи, видно не только реку, но и многочисленные карьеры города. Командующая фортом и член Верховного совета — арканистка Хельдрет Мавилен (Средняя, Принципиальная Нейтральная, **Одарённый благородный**) — невероятно жестокий человек. Недавно она отклонила все просьбы беженцев, попросивших убежище в просторных помещениях форта, утверждая, что ей необходимо место для обработки руды, хотя из-за недавних проблем добыча в шахтах резко сократилась. Командующая тайно крадёт отборные самоцветы и дарит их своей племяннице Велме Ватум, которая затем делает из них украшения и демонстрирует драгоценности на балах в Анклаве высших нетерильцев.

Причины для посещения. Искатели приключений могут посетить Имперский форт по одной из перечисленных ниже причин.

Власти. Искатели приключений, желающие обратиться к Верховному совету Конхи (или устранить его членов), могут обнаружить его в верхних помещениях форта с видом на шахты, реку и Портовый рынок.

Проникновение или побег. Форт служит одновременно тюрьмой и хранилищем имперских богатств. Искатели приключений могут попытаться проникнуть внутрь ради добычи или освобождения заключённых. Если же их схватят, то побег из форта станет первым шагом на пути к свободе.

Постоянные магические порталы. В форте размещены постоянные магические порталы, через которые руда и самоцветы доставляются в промышленные центры летающих городов. Искатели приключений, желающие попасть в далёкие анклавы, могут замаскироваться под низших нетерильцев, чтобы получить доступ к кругам.

Шахты

> Толпа усталых рабочих медленно движется вдоль разрушенного утёса, а каменотёсы на раскачивающихся лесах долбят породу изношенными инструментами. Из тёмных и глубоких шахт доносятся крики трудящихся под землёй.

Шахты Конхи напоминают рабочим о могуществе и беспощадности империи. Главное — производительность труда, а не безопасность шахтёров. В шахтах рабочие и каторжники добывают необходимые Нетерилу руду, камень и самоцветы.

Шахты разделены на три уровня. Стены открытого карьера усеяны шаткими строительными лесами, сделанными из дерева и бечёвки. В верхних шахтах всегда людно и жарко. Ещё глубже проложены тоннели и вентиляционные ходы, которые ведут в самое опасное место комплекса.

В шахтах работают заключённые и бедняки из низшего сословия, часто в качестве бригадиров или прорабов. Многие из них озлоблены и жестоки, однако такие люди как Грифуд Ромерус (Средний, Принципиальный Добрый, **Босс громил**) всегда стараются помочь своим подчинённым. Грифуд прославился своими добрыми делами: он приносит шахтёрам еду и питьё, устраивает короткие перерывы и поддерживает требования рабочих о повышении оплаты и улучшении условий труда.

Причины для посещения. Искатели приключений могут посетить шахты по одной из перечисленных ниже причин.

Заключение. Искателей приключений, вызывавших недовольство магов, могут приговорить к каторжным работам в шахтах. Как вариант, они могут отправиться в шахты сами, чтобы спасти кого-то от подобной участи.

Добыча полезных ископаемых. Искатели приключений могут рискнуть спуститься в глубины шахт в поисках редких самоцветов или минералов. Некоторые высшие нетерильцы готовы щедро заплатить тем, кто спустится в глубины шахт и вернётся с добычей.

Слухи о чудовищах. По словам шахтёров, в самых дальних тоннелях обитают неведомые и опасные твари. Искателей приключений могут привлечь рассказы о фаеримах (см. приложение Б), бехолдерах, свежевателях разума и прочих порождениях тьмы.

Общественные бани



Лука Банконе Когда-то прекрасные и манящие общественные бани Конхи превратились в рассадник преступности

> Внешний вид некогда величественного здания на набережной портят изуродованные статуи и разрушенные фонтаны. У входа стоит стража, а несколько неряшливых надписей гласят: «Вход запрещён».

Общественные бани были построены в былую эпоху, когда Верхний Нетерил справедливо относился к своим подданным в Конхе. Но как только между магами, рабочими и контрабандистами возникли противоречия, заведение на Набережной пришло в упадок и запустение. С тех пор высшие нетерильцы перестали тратить деньги на удобства для своих врагов. Теперь в банях расположена штаб-квартира контрабандистов Конхи, и в ней полно преступников.

В парилках над горячими источниками созданы идеальные условия для проведения тайных сделок контрабандистов. Главари преступников часто наведываются в бани, в том числе и главный босс контрабандистов Ненек Трил (см. раздел «Управление» выше). Она собирает слухи о магах из Верхнего Нетерила, мешающих деятельности организации, и отдаёт приказы об их устранении.

Причины для посещения. Искатели приключений могут посетить общественные бани по одной из перечисленных ниже причин.

Покупка или продажа контрабандных товаров. Бани находятся рядом с рекой, и все товары, слишком ценные для продажи на Портовом рынке, оказываются заперты в сухой купальне, пока не найдётся подходящий покупатель.

Ночлег. Искатели приключений, у которых есть проблемы с законом, могут отдохнуть в сухих парилках или на свободных гамаках, подвешенных над сернистыми бассейнами.

Сомнительные сделки. Искатели приключений, которые желают заключить сделку с преступниками вдали от глаз Президиума Стражи, найдут много беспринципных личностей, скрывающихся в банях или неподалёку от них.

«Припасы для охоты и конюшни»

> Двухэтажное ветхое здание выглядит так, словно может рухнуть в любой момент.

Конюшни и расположенный неподалёку склад снаряжения для лесных охотников — важные учреждения города. Здесь можно приобрести или взять в аренду всё необходимое для путешествия по дикой местности за пределами города: верховых животных и снаряжение искателей приключений.

Сейчас в конюшнях мало лошадей: большую часть вывели на стойбище, чтобы освободить место для беженцев из растущих пустошей. Владелец заведения — орк по прозвищу Отец (Средний, Нейтральный Добрый, **Простолюдин**) — редко говорит с другими. Однако он открыл для беженцев свой двор и конюшни, и этот поступок говорит о его добром сердце лучше всяких слов.

Причины для посещения. Искатели приключений могут посетить «Припасы для охоты и конюшни» по одной из перечисленных ниже причин.

Приют и припасы. Отец разрешает желающим расположиться лагерем на его земле, не задаёт лишних вопросов и не требует с них платы. На складе продаются обычные товары и припасы по справедливым ценам, а их запасы регулярно пополняются.

Слухи из дикой местности. Искатели приключений могут посетить «Припасы для охоты и конюшни», чтобы послушать истории от охотников или беженцев о дикой местности.

Глава 2

Магические аномалии Нетерила



Алехандро Пачеко Безумные магические эксперименты нетерильцев часто приводили к странным изменениям в окружающей среде

В процессе своих безумных магических экспериментов древние нетерильцы создали множество уникальных эффектов окружающей среды и магических опасностей. Несколько аномалий могли сохраниться и до наших дней (если вы так решите).

Эффекты окружающей среды

Перечисленные ниже магические эффекты окружающей среды дополняют список эффектов из *«Руководства мастера подземелий»*.

Зона коллективной телепатии

В некоторых местах Нетерила, где длительное время проводились интенсивные магические исследования, появлялся коллективный разум, с помощью которого нетерильцы могли обмениваться идеями без слов. Размер зоны коллективной телепатии обычно не больше 300 футов в диаметре.

Существа со значением Интеллекта 8 и выше в ней получают телепатию в пределах 30 футов.

Зона приглушённой магии

Зоны приглушённой магии возникают в местах, где волшебство угасает или его поглощает могучий Артефакт. Эффект может проявляться и исчезать в зависимости от природных или сверхъестественных явлений, например в сумерках или после магических штормов.

В зоне приглушённой магии, размер которой обычно не больше 300 футов в диаметре, магические эффекты проявляются слабо и быстро исчезают. Когда существо в этой области сотворяет заклинание с длительностью 1 минута или дольше, длительность заклинания уменьшается вдвое. Броски атаки заклинаниями в зоне приглушённой магии получают Помеху, а существа — Преимущество к испытаниям против заклинаний и других магических эффектов.

Зона зловещих песнопений

В некоторых местах, где периодически проводятся зловещие ритуалы, после их завершения можно услышать сбивающее с толку эхо голосов.

В зоне зловещих песнопений, размер которой обычно не больше 300 футов в диаметре, диссонирующее пение словно пробирается прямо в разум. У существ Помеха к проверкам Мудрости (Внимание) и испытаниям Выносливости для сохранения Концентрации.

Зона концентрированной силы

Нетерильские маги часто преобразовывали магическую энергию в материальную форму, создавая уникальные украшения, вычурные предметы интерьера или даже существ, например магенов (см. приложение Б). Области, в которых происходила такая концентрация волшебства и усиление чистой магической энергии, называются зонами концентрированной силы. Их размер обычно не больше 300 футов в диаметре.

Когда существо в зоне концентрированной силы совершает бросок урона от заклинания или атаки, наносящих урон Силой, то считайте все 1 и 2, выпавшие на костях, как 3.

Зона низкой гравитации

Многие сооружения в летающих городах Нетерила игнорировали закон тяготения. Невероятная магия Превращения, держащая их в воздухе, могла выйти из-под контроля и создать зону низкой гравитации, размер которой обычно не больше 300 футов в диаметре.

В зоне низкой гравитации расстояние, на которое существо может Прыгнуть в длину или в высоту, увеличивается в четыре раза, а полученный от падения урон уменьшается вдвое (округляя в меньшую сторону).

Зона нестабильной гравитации

Нетерильские маги могли управлять гравитацией, однако это не та сила, которую можно с легкостью подчинить своей воле. Чрезмерное использование волшебства, изменяющего законы тяготения, могло привести к возникновению зоны нестабильной гравитации.

Как правило, такие области завалены обломками незакреплённых объектов. Существо рядом с зоной нестабильной гравитации, заметившее сломанные вещи, может опознать область, выполнив действие Изучение и пройдя проверку Интеллекта (Расследование) со СЛ 15.

Эффект действует как заклинание *Обратная гравитация* (СЛ испытания 16), но он постоянный. Обычно зона достигает 60 футов в диаметре и 60 футов в высоту. Каждые 1d4 раунда эффект подавляется на 1d4 раунда, а после возвращения обычной гравитации существа и предметы падают на землю.

Магические опасности

Перечисленные ниже магические эффекты окружающей среды дополняют список эффектов из *«Руководства мастера подземелий»*.

Примеры магических опасностей

Опасности расположены в алфавитном порядке.

Магические стоки

Неудобная опасность (уровни 1-4)

Испорченные зелья, сломанные магические предметы и отходы мастерских волшебников загрязняют водоёмы и образуют слизистую массу — магические стоки. Большинство жителей Нижнего Нетерила узнают их по характерному фиолетовому блеску. В то же время беспечные маги из Верхнего Нетерила часто даже не догадываются о существовании подобного загрязнения.

Участок магических стоков покрывает область размером 5 на 5 футов, и существа в пределах 30 футов от него ощущают неестественный кислый запах. Соприкоснувшись с магическими стоками, существо получает 3 (1d6) урона Кислотой. Оно получает такой же урон в начале каждого своего хода, пока стоки не соскоблят (требуется действие) или не уничтожат.

Заклинание *Рассеивание магии* или похожий эффект уничтожает магические стоки.

Блестящий мох

Смертельная опасность (уровни 5-10) или Неудобная опасность (уровни 11-16)

Интенсивное влияние нестабильной магии приводит к появлению блестящего перламутрового мха. Участок этой растительности покрывает область размером 5 на 5 футов. Как правило, блестящий мох встречается рядом с зонами коллективной телепатии (см. ранее в этой главе), но не растёт под прямыми солнечными лучами.

Существо, соприкоснувшееся с блестящим мхом, проходит испытание Выносливости со СЛ 12. При провале оно получает 11 (2d10) Лучистого урона и Ослеплено. Пока существо Ослеплено таким образом, его тело окутано мерцающими спорами, которые испускают Яркий свет в радиусе 10 футов и Тусклый свет ещё на 10 футов. Существо повторяет испытание в конце каждого своего хода, при успехе эффект прекращается для него.

Споры блестящего мха могут перенестись на ближайших существ. Пока существо Ослеплено блестящим мхом, любой, кто начинает свой ход на Ярком свету, испускаемым этим существом, проходит испытание Выносливости со СЛ 12. При провале оно получает 11 (2d10) Лучистого урона, при успехе — половину этого урона.

Урон Огнём или Некротический урон мгновенно уничтожит участок блестящего мха.

Теневая кора

Неудобная опасность (уровни 1-4)

Летающие города Нетерила отбрасывали гигантские тени на землю, лишая леса солнечного света на недели и порой даже месяцы. Под влиянием магической эманации анклавов деревья покрывались теневой корой — фиолетово-чёрным мшистым налётом, похожим на синяк.

Любое существо, которое в первый раз за ход входит в пространство в пределах 5 футов от теневой коры или начинает свой ход там, проходит испытание Выносливости со СЛ 12. При провале существо получает 5 (1d10) Некротического урона и не может восстанавливать ПЗ до начала своего следующего хода. При успехе существо получает только половину этого урона.

Лучистый урон мгновенно уничтожит теневую кору.

На высоких уровнях. Теневая кора быстро растёт и распространяется по лесу. Вы можете регулировать опасность для высоких уровней, увеличивая Некротический урон и СЛ испытаний, как показано в таблице ниже.

Уровни	Некротический урон	СЛ испытания
5–10	11 (2d10)	14
11–16	22 (4d10)	16
17–20	55 (10d10)	18

Буря дикой магии

Неудобная опасность (уровни 1-4)

Зоны нестабильной магии могут свернуться в небольшие полупрозрачные смерчи — бури дикой магии. Буря дикой магии заполняет 10-футовый Куб, а её Скорость равна 50 футам. Каждый раунд при значении Инициативы 0 (в случае ничьей действуя после конкурентов) буря дикой магии перемещается к ближайшему существу и останавливается в его пространстве. Через 1d4 минуты буря рассеивается.

Существо, которое в первый раз за ход входит в бурю дикой магии или начинает там свой ход, подвергается воздействию случайно выбранного эффекта из таблицы «Эффекты бури дикой магии».

Эффекты бури дикой магии

1d20	Эффект
1–2	На мгновение буря дикой магии окутывает существо пламенем. Существо получает 2 (1d4) урона Огнём и начинает гореть.
3–6	Частицы магической силы проносятся мимо существа. Существо проходит испытание Ловкости со СЛ 12, при провале оно получает 5 (1d10) урона Силой, при успехе — половину этого урона.
7–10	На мгновение буря дикой магии окутывает существо ядовитыми парами. Существо должно пройти испытание Выносливости со СЛ 12, при провале оно Отравлено на 1 минуту. Если существо уже Отравлено, вместо этого оно получает 5 (2d4) урона Ядом.

11–13	Существо слышит ментальную какофонию и проходит испытание Мудрости со СЛ 12. При провале оно получает 5 (1d10) Психического урона, при успехе — половину этого урона. При провале или успехе испытания существо получает телепатию в пределах 10 футов на 1 минуту.
14–17	Из-за бури существо становится более восприимчивым к другим непредсказуемым эффектам. У существа Уязвимость к урону Огнём, Силой, Ядом и Психическому урону на 1 минуту.
18–19	Кожа существа становится твёрже. Оно получает бонус +2 к КБ на 1 минуту.
20	Существо получает Невидимость на 1 минуту.

Ведьмин терновник

Смертельная опасность (уровни 1–4) или Неудобная опасность (уровни 5–10)



Зузанна Вузик Ведьмин терновник опутывает нетерильского крестьянина и мага

Некоторые ведьмы из Нижнего Нетерила зачаровывают колючий кустарник для нападения на прохожих. Участки волшебного растения, как правило, становятся ловушкой для нетерильских магов, жестоко обращающихся со слугами. Однако после оживления ведьмин терновник не различает своих жертв. Терновник похож на обычные заросли или живую изгородь из колючих лоз.

Участок ведьминого терновника занимает 10-футовый Куб. У него КБ 11, 30 ПЗ и Невосприимчивость к Дробящему, Колющему и Психическому урону. Когда существо сотворяет

заклинание, используя ячейку, в пределах 10 футов от терновника, колючие лозы вытягиваются, чтобы опутать его. Существо должно пройти испытание Силы со СЛ 14, при провале оно Захвачено (СЛ освобождения 14). Друиды автоматически проходят испытание. Пока цель Захвачена таким образом, она Обездвижена и получает 11 (2d10) Колющего урона в начале каждого своего хода. У участка ведьминого терновника может быть до четырёх захваченных целей.

Урон Огнём мгновенно уничтожит участок ведьминого терновника.

Глава 3

За вратами времени



Джулиан Кок Путешествие через врата времени — незабываемый опыт

По всему Фейруну разбросаны места, где благодаря могуществу темпоральной магии можно путешествовать сквозь пространство и время. В этой главе описаны два таких места — врата времени, ведущие в города древнего Нетерила.

Возможно, ваши персонажи ищут порталы и связанные с ними нетерильские города в рамках определённой истории. В этом случае ниже описаны примеры подобных приключений. Если же ваши игроки желают начать кампанию в древнем Нетериле, в главе 4 описаны приключения, происходящие в Эйленаре и Конхе.

Врата времени — сильная игровая механика. Старайтесь использовать их лишь для того, чтобы упростить создание сюжетов в игре. При необходимости вы можете изменить любые сведения о вратах времени, описанных в этой главе.

О вратах времени

Врата времени — это древние и малоизученные магические порталы, похожие на планарные (см. *«Руководство мастера подземелий»*), за исключением того, что они постоянны, неподвижны и соединяют два определённых места в разные моменты времени на Материальном плане. В древних текстах, посвящённых богам магии, есть упоминания о существовании таких порталов, однако их местонахождение остаётся тайной.

Врата времени — это магические объекты и у них Невосприимчивость ко всему урону. Они могут выглядеть по-разному: как дверной проём вокруг портала, дно глубокой ямы или мерцающая завеса в воздухе. Однако невидимых врат не существует. По ту сторону портал может так же бросаться в глаза или так же мало выделяться, как и в настоящем.

Большинство порталов представляют собой мерцающее голубое зеркало. Однако вместо отражения на его поверхности можно увидеть отдалённое изображение места и времени, куда ведут врата.

Параллельные врата времени

Описанные ниже врата времени называются параллельными — они соединяют два места, разделённых фиксированным промежутком времени. Врата под названием Игла Дурака расположены в пустыне Анорач и ведут в летающий город Эйленар на 1839 лет в прошлое. К примеру, если персонажи войдут в портал в первый день Тарсака в 1501 году ЛД, они появятся в Эйленаре в тот же день, но в 338 году до ЛД (3520 год по Нетерильскому календарю). Врата в Верхоледье под названием Забытая Котловина ведут в портовый город Конха, также на 1839 лет в прошлое. События происходят в 338 году до ЛД — за один год до Безумия Карсуса.

С помощью параллельных врат времени можно перемещаться в обоих временных направлениях. Вошедший в портал персонаж из прошлого перенесётся на определённый промежуток времени в будущее (1839 лет для порталов, описанных в этой главе).

Другие врата времени

На Фейруне существуют врата времени, которые соединяют две точки во времени иначе. Некоторые из них переносят путников в случайное время и место, другие реагируют на желания путешественников, отправляя их в конкретное место и время прошлого, которое те представили, а третьи всегда приводят путников в определённый день или даже момент времени. Вы можете воспользоваться такими вратами, чтобы перенести персонажей в любое место и время в вашей игре.

Местность вокруг врат времени

Само существование врат времени искажает окружающую их территорию. В пределах 1 мили от врат времени действуют перечисленные ниже эффекты.

Странная погода. Атмосферы разных эпох перемешиваются друг с другом, создавая необычный цветной туман, беспорядочный дождь, ветер, дующий в разные стороны, или несколько радуг.

Природа вне времени. По территории бродят давно вымершие существа, такие как **Мамонты** или **Саблезубые тигры**. Другие местные создания могут сильно мутировать, отрастить необычную шерсть или обрести странный окрас.

Чужеродный ландшафт. Могучая темпоральная магия искажает облик и физические особенности местности. На территории вырастают странные скальные или ледяные образования, изменяя рельеф и бросая вызов гравитации.

В качестве действия Изучение персонаж может осмотреть окрестности и совершить проверку Интеллекта (Магии или Расследования) со СЛ 10. При успехе он обнаружит признаки врат времени, расположенных неподалёку. Заклинатели также могут получить информацию о вратах времени и о том, куда они ведут, сотворив такие заклинания, как *Единение с природой*, *Разговор с животными* или *Разговор с мёртвым*.

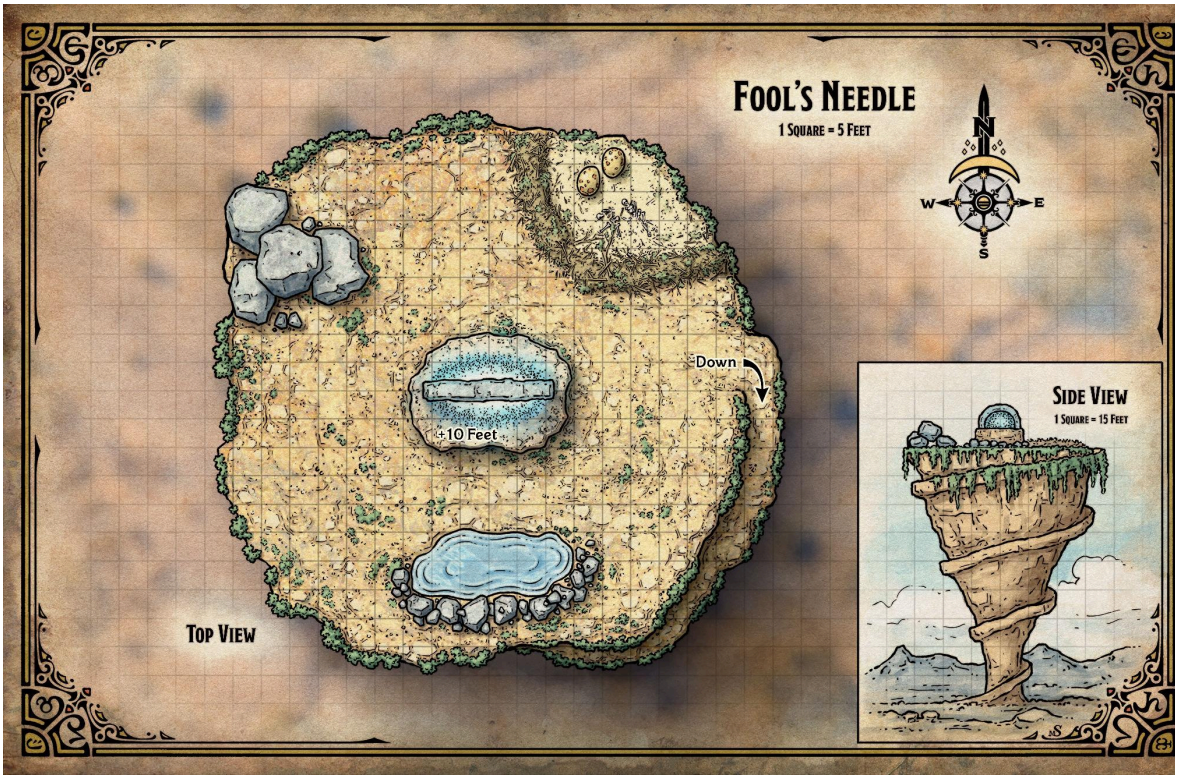
Сильные темпоральные эффекты

Чем ближе персонажи к вратам времени, тем сильнее становится влияние темпоральной магии и её эффекты. Совершите бросок по таблице «Жуткие эффекты врат времени» или выберите сами эффекты, которые действуют в пределах 60 футов от портала.

Жуткие эффекты врат времени

1d4	Эффект
1	**Экстремальные погодные условия.** В этой области действует один из эффектов окружающей среды: обильные осадки, сильная жара, сильный ветер или сильный холод (см. их описания в *«Руководстве мастера подземелий»*).
2	**Притуплённая или искажённая магия.** Местность находится в зоне мёртвой магии или зоне дикой магии (см. их описание в *«Руководстве мастера подземелий»*). Наличие любой из зон не влияет на врата времени.
3	**Ускоренное перемещение.** Скорость всех существ удваивается.
4	**Замедленное перемещение.** Скорость всех существ уменьшается вдвое (с округлением в меньшую сторону).

Игла Дурака



Майк Шлей Карта «Игла Дурака» Версия для игроков

В диких песках Анорача посреди равнины Стоячих Камней находится Игла Дурака, на вершине которой спрятаны врата времени. Через них можно попасть на 1839 лет в прошлое в летающий нетерильский город Эйленар, также известный как Анклав Карсуса и описанный в главе 1.

Игла Дурака — это похожая на башню структура из кварца и гранита, пронзающая небо и землю пустыни и сужающаяся вниз к основанию. Местные жители, давшие это название, считают место проклятым, боятся и избегают его. В их сказаниях говорится, что глупцов, посмевших взобраться на вершину, ждёт только смерть.

Врата изображены на карте «Игла Дурака». В разделах ниже приведена общая информация, необходимая для создания приключений любого уровня (добавьте любых подходящих существ из *«Энциклопедии чудовищ»*), и пример приключения.

Подъём на Иглу

От пустынных барханов вверх по крутой спирали поднимается каменистая тропа, как показано на изображении выше. Весь путь до вершины Иглы — это Пересечённая местность. Ширина тропы — 5 футов. Совершающие восхождение путешественники могут попасть под оползень (см. *«Руководство мастера подземелий»*) или подвергнуться нападению хищников, обитающих на Игле Дурака и описанных ниже.

На подступах к вершине из камней растут странные папоротники, а соловьи с ярким оперением ловят стрекоз, покрытых самоцветами. Мерцающие волшебные огни мирно пляшут на границе зрения.

Вершина Иглы

Вершина Иглы Дурака — это плоская площадка шириной около 90 футов. В северо-восточном углу летающие хищники свили гнездо. В северо-западном углу высится пирамида из камней, а на южной стороне площадки расположено озеро глубиной 10 футов, наполненное ярко-голубой водой. Из центра плато поднимается плоский холм шириной 30 футов и высотой 10 футов, на

вершине которого находится портал в Эйленар. На любой из сторон врат времени можно заметить далёкие очертания летающего города.

В Эйленар

Прошедшие через портал ступают на каменную дорожку, окружённую зелёными зарослями, яркими цветами и парящими мраморными статуями величественных магов. Путешественники прибывают в Двор Фонтанов, описанный в главе 1.

Приключение на Игле Дурака

Описанное ниже приключение приведёт персонажей к Игле Дурака и в конечном итоге в Эйленар.

Укол гордости

Приключение для персонажей 3-го уровня

Обстоятельства. Умирающий мудрец потратил всю свою жизнь на поиски врат времени и открыл местонахождение портала в пустыне Анорач. Врата времени ведут в Эйленар.

Повод. Персонажи давно и близко знакомы с добродушным пожилым человеком Красбраксом Никселем (Средний, Принципиальный Добрый, **Благородный**), который лежит на смертном одре в своём доме в Даггер-Фоллсе, находящемся в Долинах. Красбракс просит группу отправиться к Игле Дурака, пройти через врата времени, убедиться, что они ведут в древний Нетерил, и вернуться к нему с доказательствами. Он обещает заплатить за услугу 150 ЗМ каждому персонажу и предлагает им оставить себе любые найденные нетерильские сокровища.

Сцены

При необходимости Красбракс организует доставку персонажей к подножию Иглы Дурака. Путешествие к горе проходит без происшествий. Приключение состоит из нескольких сцен и происходит на карте *«Игла Дурака»*. Пока персонажи находятся в пустыне, они страдают от сильной жары (см. главу 3 в *«Руководства мастера подземелий»*).

Пустыня. Два **Гигантских скорпиона** спрятались рядом с началом тропы, поднимающейся по спирали на Иглу Дурака. Персонажи со значением пассивного Внимания 12 и выше заметят существ, зарывшихся в песок. Когда любой из персонажей окажется в пределах 15 футов от скорпионов, те начнут бой.

Первый этап восхождения. Извилистая тропа — это Пересечённая местность, и на преодоление первых 85 футов уйдёт 3 часа. За это время на пути персонажей произойдёт оползень (см. *«Руководство мастера подземелий»*), который может унести группу вниз по тропе. После устранения всех последствий совершите бросок по таблице «Жуткие эффекты врат времени» или выберите эффект сами. Он будет действовать на протяжении всего подъёма группы.

Когда персонажи окажутся в 40 футах от вершины, на них нападут три **Грифона**, гнездящихся там. Когда персонажи окажутся в 20 футах от вершины, произойдёт ещё один оползень, который может унести группу вниз по тропе (см. *«Руководство мастера подземелий»*).

Вершина. После того как персонажи достигнут вершины Иглы Дурака, они обнаружат возле портала одно странное существо или несколько таких существ. Совершите бросок по таблице «Существа на Игле Дурака» или выберите сами нужный вариант. Все существа Враждебны к персонажам и сражаются насмерть.

Существа на Игле Дурака

1d6	Существо	Описание	Сложность
1	**Огненный череп**	Существо — всё, что осталось от фанатичного	Средняя

		нетерильского мага, — взбешено и сбито с толку после случайного путешествия через врата времени.	
2	Два **Василиска**	Существа — результат безответственного заклинания призыва — сеяли хаос в Эйленаре, пока их призыватель случайно не отправил их через врата времени.	Средняя
3	**Шлемоносный ужас**	Волшебный телохранитель второсортного мага, прошедший через врата времени, решил, что персонажи угрожают его создателю.	Средняя
4	**Бехолдер-зомби**	Результат неудавшегося магического эксперимента не знает, где он, и не интересуется вратами времени. Единственное желание бехолдера — уничтожить всё, что попадётся ему на пути.	Средняя
5	**Мистическая воронка** (см. приложение Б)	Опасная магическая буря, возникшая в Эйленаре и неиствующая в наше время на Игле Дурака.	Высокая
6	**Вирвос Маген** (см. приложение Б)	Нетерильский слуга, который зашёл не в ту дверь, пребывает в замешательстве и считает, что персонажи убили его хозяина.	Высокая

Заключение. Как только путь к вратам будет свободен, персонажи смогут отправиться в прошлое — в Эйленар. После этого каждый персонаж получит 400 ПО.

Если вы посчитаете нужным, летающий город может стать местом следующего приключения группы. В качестве доказательства Красбраксу будет достаточно услышать описания чудес, увиденных персонажами во Дворе Фонтанов. Также подойдёт Обычный или Необычный

магический предмет из приложения А, который группа может получить от эльфийки Оривиль, присматривающей за местом (см. главу 1), в обмен на важный фолиант или компоненты для заклинаний из другой части города.

Вернувшись в наше время, персонажи смогут легко добраться до Даггер-Фоллса, где Красбракс вручит им обещанную награду.

Забытая Котловина



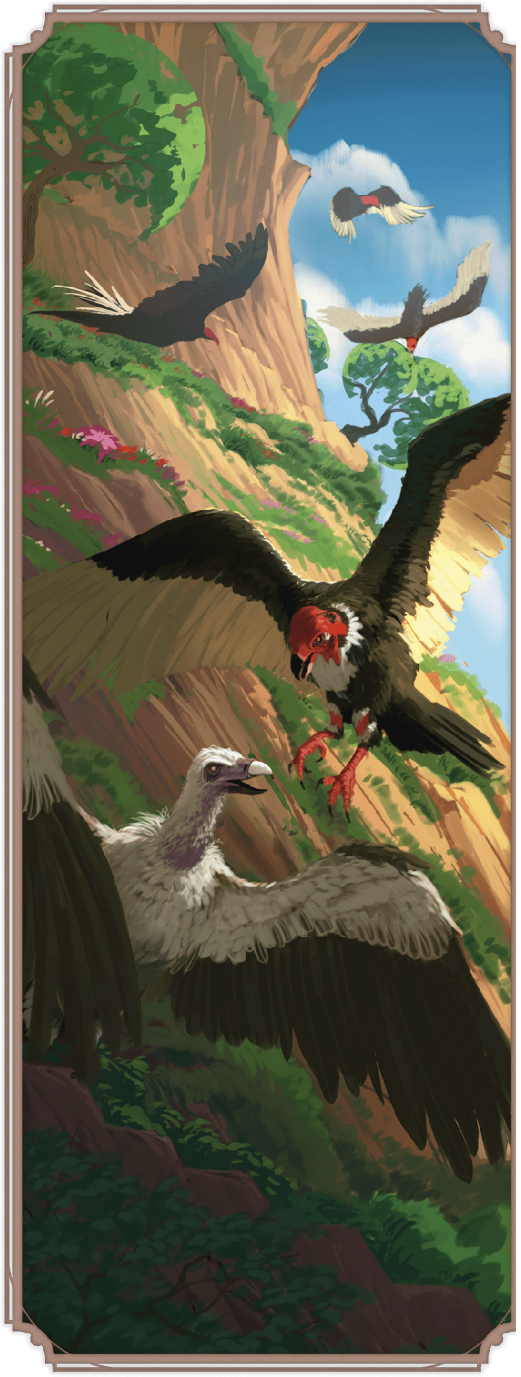
Майк Шлей Карта «Забытая Котловина» Версия для игроков

В западной части Верхоледья к северу от разлома Оюм находится место, названное мудрецами Забытой Котловиной, где спрятаны врата времени. Через них можно попасть на 1839 лет в прошлое в древний нетерильский город Конху — центральный речной порт с развитой

торговлей. В последние дни Нетерила гражданское восстание против правящих магов и нападения фаеримов превратили город в неспокойное место. Вы можете ознакомиться с описанием Конхи в главе 1.

Забытая Котловина находится внутри кальдеры спящего вулкана, до которого можно добраться по Самоцветной дороге, петляющей через Верхоледье. Врата времени изображены на карте «Забытая Котловина». В разделах ниже приведена общая информация, необходимая для создания приключений любого уровня (добавьте любых подходящих существ из «Энциклопедии чудовищ»), и пример приключения.

Самоцветная дорога



Лука Банконе Врата времени часто расположены в опасных местах

Самоцветная дорога — это природная тропа на дне ледниковых трещин, покрывших весь регион. Она проходит между массивными ледяными стенами, чья высота может превышать 30 футов. На протяжении столетий шахтёры находили вдоль Самоцветной дороги множество пещер, богатых драгоценными камнями и минералами.

На карте «Забытая Котловина» изображён участок Самоцветной дороги, окружающий Забытую Котловину. Там, где дорога заканчивается тупиком, путь уходит в шахты или подземные пещеры. Их исследование выходит за рамки поиска врат времени в Забытой Котловине. Если вы всё-таки хотите включить эти области в свою игру, вы можете воспользоваться картами «Шахта» и «Подземные норы» из приложения Б «*Руководства мастера подземелий*». Населите их существами из списка Чудовища Подземья в приложении Б *«Энциклопедии чудовищ»*.

Кальдера

В кальдеру с вратами времени можно попасть из трёх мест Самоцветной дороги (или по воздуху, если персонажи могут летать). Склон котловины уходит вниз под крутым углом, её края — это Пересечённая местность. Дно у кальдеры ровное, и в его центре расположена выемка глубиной 10 футов, где находится портал. На любой из сторон врат времени можно заметить далёкие очертания портового города.

В Конху

Прошедшие через портал Забытой Котловины выходят из стены прямо у входа в шахты Конхи. Снаружи персонажи увидят оживлённый карьер и множество рабочих из Нижнего Нетерила, которые трудятся под пристальным наблюдением злого надсмотрщика — человека-мага по имени Джарсиний (Средний, Нейтральный Злой, **Маг**).

Приключение в Забытой Котловине

Описанное ниже приключение приведёт персонажей к Забытой Котловине и в конечном итоге к Конхе.

Пропавший гном

Приключение для персонажей 3-го уровня

Обстоятельства. Всеми любимый эксцентричный гном-исследователь из Грейвелвуда — поселения в двухстах милях к западу от Забытой Котловины — сумел раскрыть местонахождение врат времени. Его зовут Трясохвост (Небольшой, Нейтральный Добрый, **Благородный**), и он очарован историей древнего Нетерила. Несколько жителей не поверили в его открытие, и гном отправился в Верхоледье, намереваясь совершить путешествие во времени в Конху и привезти доказательства.

Повод. Должность главы Грейвелвуда занимает внучка Трясохвоста — гном по имени Зальнин (Небольшая, Нейтральная Добрая, **Простолюдин**). Она обнаружила оставленную дедушкой записку с описанием планов гнома и опасается за его здоровье. Зальнин готова заплатить 150 ЗМ каждому персонажу за обнаружение Трясохвоста и его благополучное возвращение домой.

Сцены

Грейвелвуд расположен у восточной границы Арнского леса. Путешествие по лесу через узкую полосу тундры в Верхоледье проходит без происшествий. У Трясохвоста была фора в несколько дней, но судя по следам от недавних кострищ, группа практически догнала гнома.

Позвольте персонажам прибыть к Забытой Котловине с выбранной ими стороны. Проблемы начнутся, когда группа доберётся до участка дороги, показанного в нижней части карты «Забытая Котловина».

Невольная добыча. Два **Зимних волка** взяли след персонажей. Любой персонаж со значением пассивного Внимания 16 и выше заметит волков, чьё логово находится в ближайшей пещере. Если никто из группы не заметит хищников, они устроят засаду и одновременно нападут на персонажей, пользуясь преимуществом своей особенности Тактика стаи.

Сюрприз! Как только один из персонажей окажется в 100 футах от края кальдеры, из-под земли появится **Молодой рамораз**. Он отступит, если станет Окровавленным.

Кровавый след. Сцена происходит в центральной части карты «Забытая Котловина». После того как персонажи достигнут дна котловины, они обнаружат капли крови, ведущие к порталу. Кровь принадлежит Трясохвосту. Прежде чем персонажи успеют спуститься в выемку, на них нападёт странное существо. Трясохвост споткнулся и поранился, убегая от него, прежде чем прыгнуть в портал.

Совершите бросок по таблице «Существа в Забытой Котловине» или выберите сами нужный вариант. Все существа Враждебны к персонажам и сражаются насмерть.

Существа в Забытой Котловине

1d8	Существо	Описание	Сложность
1	**Йети**	Живущий в кальдере Йети не знает о вратах времени и защищает свой дом от незваных гостей.	Низкая
2	**Крюкастый ужас**	Сбитый с толку хищник прошёл через портал из ближайшего	Низкая

		шахтёрского тоннеля в Конхе.	
3	**Привидение**	Дух женщины из Верхнего Нетерила — начальницы смены, которая была отравлена собственными рабочими, — считает, что именно персонажи несут ответственность за её смерть.	Средняя
4	**Эттин**	Кровожадное существо без разбора убивало шахтёров перед тем, как случайно прошло через портал.	Средняя
5	**Чёрный пудинг**	Маги из Верхнего Нетерила выпустили существо в шахты Конхи, чтобы наказать непослушных шахтёров, но по случайности его затянуло в портал.	Средняя
6	**Гигантский топороклюв**	Потерявшееся существо хочет свить гнездо в разломе, где находится портал.	Высокая
7	**Отьюг**	Существо питалось мусором в шахтёрских тоннелях Конхи, а затем случайно провалилось в портал.	Высокая
8	**Тролль**	Существо — разведчик крупной стаи троллей — хочет зачистить кальдеру от всех угроз до того, как появятся его товарищи.	Высокая

В поисках Трясохвоста. После прохода через портал персонажи окажутся в Конхе и смогут легко найти Трясохвоста, идя по кровавому следу к ближайшей нише внутри шахты. После того как персонажи найдут гнома, каждый из них получит 400 ПО.

У раненого Трясохвоста осталось 5 Пунктов здоровья. Несмотря на грозные крики надсмотрщиков шахты, гном откажется возвращаться с персонажами обратно в Грейвелвуд без доказательств своего путешествия в Конху.

Любой персонаж может возразить, что описание шахт Конхи будет достаточным доказательством для жителей деревни, однако Трясохвост должен спрятаться и избегать местных опасностей. Гном с готовностью согласится и попросит персонажей обследовать область, сделать записи и вернуться к нему, когда они будут готовы отправиться домой.

По вашему усмотрению персонажи могут столкнуться с Джарсинием — надсмотрщиком в этой секции шахты (см. раздел «В Конху»). Он находится снаружи штольни и ругает четырёх людей из Нижнего Нетерила (**Простолюдины**), чья работоспособность, по мнению мага, оставляет желать лучшего. Джарсиний носит с собой *Колокольчик магена* (см. приложение А).

Заключение. После того как персонажи вернутся вместе с Трясохвостом в Грейвелвуд, Зальнин вручит им обещанную награду.

Глава 4

Побег из прошлого



Сэмюэл Перин Магия Безумия Карсуса потрясла основы мироздания и вызвала ярость калдрон магена

Перед падением в Нетериле активно экспериментировали с темпоральной магией. В ключевые моменты истории империи ткань пространства-времени часто истончалась и деформировалась.

Благодаря этому вы можете перенести персонажей в древний Нетерил из любой эпохи Забытых Королевств или даже из других миров. И прежде чем они найдут дорогу домой, их ждёт множество приключений.

Приключения во времени

Приключения из этого раздела погрузят персонажей в кошмарную атмосферу древнего Нетерила.

Нападение фаеримов

Приключение для персонажей 3-го уровня



Сэмюэл Перин Внезапные и жестокие нападения фаеримов на Конху погрузили город в атмосферу постоянного страха и неопределённости.

Обстоятельства. Нетерильский маг Тиверн проводил в своей мастерской в Конхе опыты с путешествиями во времени, когда на город напали фаеримы. Эксперимент вышел из-под контроля, и взрыв темпоральной энергии перенёс персонажей прямо к магу.

Повод. Персонажи переносятся в мастерскую волшебника в Конхе в Мрачную эпоху Нетерила, прямо во время нападения фаеримов. Они должны избежать опасности, а затем найти путь домой.

Сцены



Майк Шлей Карта «Мастерская Тиверна» Версия для игроков

Приключение состоит из нескольких сцен и происходит на карте «Мастерская Тиверна». Клетки с обломками или огнём — это Пересечённая местность.

Внезапная катастрофа. Белая вспышка энергии переносит персонажей в центр первого этажа, и они Распластаны.

Мгновение назад юго-восточная часть мастерской взорвалась. Гул от взрыва ещё не стих, а пыль не осела. Центральная часть мастерской, где проходил эксперимент, не пострадала. Взрывная волна задела лишь южную часть здания, не повредив его структуру.

Группа замечает на фоне пожара две конусообразные фигуры. Это **Разведчики фаеримов**. После кто-нибудь из персонажей поднимется на ноги, одно из существ обратится к ним телепатически: «Я чувствую запах магии! Умрите!» Разведчики будут сражаться с персонажами насмерть.

После победы персонажи обнаружат три *Зелья исцеления* среди сломанных вещей и обломков на полу. Также они обнаружат *Волшебный заряжатель*, Маску преображения, *Мифаларовый браслет* и *Шляпу вихрей*.

Мольба о помощи. Персонажи слышат слабый голос сверху, зовущий на помощь. Если они поднимутся на второй этаж, то окажутся под открытым небом. Крыша мастерской была сорвана взрывом, а часть юго-западной стены обрушилась. Этот урон зданию нанесла последняя атака фаеримов на город.

Под завалом лежит рыжеволосый человек по имени Тиверн (Средний, **Маг**). Он умоляет спасти его и обещает щедро вознаградить персонажей. Когда фаеримы напали на город, Тиверн побежал наверх. Если он распознает в персонажах пришельцев из другого времени, он пообещает отправить их домой.

Персонаж, который выполнит действие Использование и пройдёт проверку Силы (Атлетика) со СЛ 13, освободит Тиверна из-под завала. Спасённый маг расскажет про свой неудавшийся эксперимент, и объяснит — если это необходимо — как персонажи могли оказаться здесь: опыт случайно совпал по времени с началом атаки фаеримов. За спасение Тиверна каждый персонаж получит 400 ПО.

Через несколько минут группа заметит зловещую тень огромного существа, зависшего у них над головами. Это **Древний фаерим**. Через 1 минуту фаерим нападёт на всех, кто ещё находится наверху, и, вероятно, уничтожит их. Персонажи, спустившиеся вниз с Тиверном или без него, останутся незамеченными чудовищем.

Возвращение на нижний этаж. На первом этаже персонажи обнаружат четыре **Личинки фаеримов** и двух Разведчиков фаеримов, роющихся в развалинах мастерской. Фаеримы будут сражаться с персонажами насмерть.

Заключение. После того как мастерская будет очищена от врагов, Тиверн (если он спустился вместе с искателями приключений) наградит каждого персонажа 150 ЗМ и подарит группе свою *Брошь стихий* (см. приложение А). Если персонажи — путешественники во времени, маг сообщит, что сможет вернуть их обратно, повторив шаги эксперимента в обратном порядке. Ему нужно несколько дней на подготовку, поэтому он предложит группе осмотреть город. Тиверн с готовностью поделится информацией о Конхе, которую вы можете найти в главе 1.

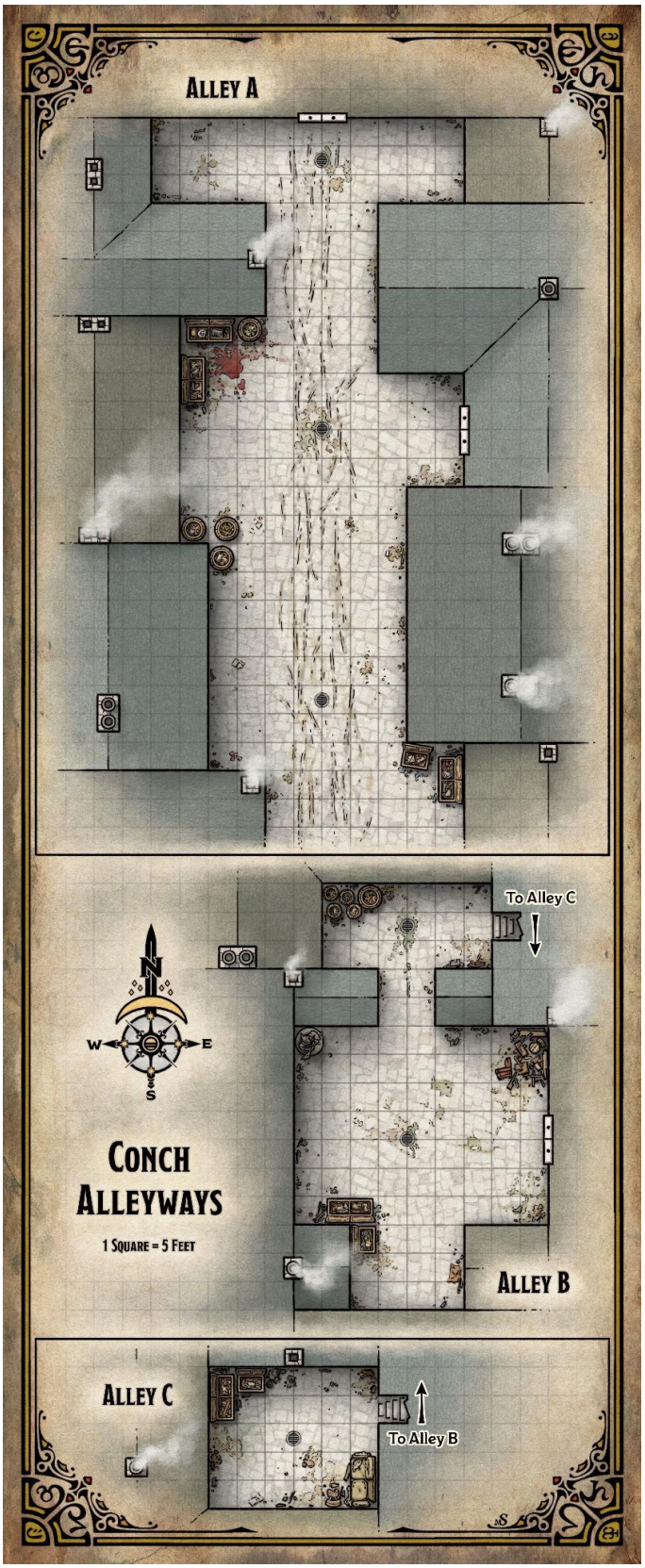
Если мага нет рядом с группой, умелый в Магии персонаж сможет повторить эксперимент по путешествию во времени, потратив 1 час на изучение записей Тиверна, выполнив действие Магия и пройдя проверку Интеллекта (Магия) со СЛ 12. Персонажи могут повторить эксперимент в любое время, а до этого свободно обследовать город.

Беспорядки на улицах

Приключение для персонажей 5-го уровня

Обстоятельства. Спустя несколько недель после падения Эйленара и других летающих городов Конха переполнена беженцами, а власти не успевают помогать нуждающимся. Наглая банда контрабандистов воспользовалась занятостью стражи и начала расправляться с должниками. Волна темпоральной магии, разошедшаяся по мирозданию после Безумия Карсуса, переносит персонажей в городские переулки.

Повод. Персонажи оказываются в переулках Конхи в районе Набережной, где становятся свидетелями убийства. Прежде чем найти дорогу домой, персонажам, возможно, предстоит справиться с опасностью, выследить убийцу и вступить с ним в схватку.



Майк Шлей Карта «Переулки Конхи» Версия для игроков

Приключение состоит из нескольких сцен и происходит на карте «Переулки Конхи». Двери и окна зданий в переулке заперты, и доступ к ним выходит за рамки этого приключения.

Совершено убийство! Белая вспышка энергии переносит персонажей в южную часть переулка А.

В его северной части стоит разрушенная статуя мага в мантии, рядом с которой в воздухе висит гном (Небольшой, **Простолюдин**), удерживаемый невидимой силой. Прежде чем персонажи успеют что-либо предпринять, из горла гнома хлынет кровь, и он замертво упадёт на землю.

Тело гуманоида окружают три Хаотичных Злых **Верховных людоящера**. Заметив персонажей, они с проклятиями вступят в бой. Людоящеры Ретта, Торм и Вилл — члены банды речных контрабандистов «Болотные Когти». Когда ПЗ любого из Болотных Когтей уменьшатся до 20 или меньше, все трое сдадутся. Если персонажи обещают сохранить бандитам жизнь, те расскажут персонажам всё, что знают.

Болотные Когти сообщат, что гнома убил Йорг — **Невидимый охотник**, выполняющий приказ лидера банды. Чудовище умчалось в соседний переулок в квартале от места преступления (переулок Б на карте), чтобы догнать брата и сестру убитого. Гномы поссорились с бандой, после того как не смогли вовремя оплатить перевозку расшитой ткани по реке.

Если персонажи не примут капитуляцию банды, Болотные Когти вновь нападут на них, провоцируя группу информацией выше. Бандиты не сомневаются, что Йорг одолеет любого, кто пустится в погоню.

Спасение гномов. Узнав, где находится переулок Б, персонажи быстро доберутся до него. Там их встретят четыре человека — офицеры городской стражи, которые дежурят у лестницы в переулок В. Как только Йолм, Бри, Дерк и Терра (Средние, Хаотичные Злые, **Капитаны стражи**) заметят персонажей, то немедленно нападут на них.

Эти продажные стражники также состоят в Болотных Когтях и помогают Йоргу. После гибели одного из них оставшиеся стражи сдадутся и сообщат, что Йорг отправился в переулок В, где скрылись гномы.

Наконец-то попался. Прибыв в переулок В, персонажи увидят двух гномов, висящих в воздухе и молящих о пощаде. **Невидимый охотник** Йорг насмехается над глупостью беглецов и собирается убить их. Если персонажи вмешаются, чудовище отбросит гномов и будет сражаться с группой насмерть.

Заключение. Спасённые гномы назовут свои имена: Бернаду и Хиплпофф Огнепалы, торговцы тканями из Нижнего Нетерила. Йорг схватил их брата Томпа, а им самим лишь чудом удалось сбежать. За спасение брата и сестры каждый персонаж получит дополнительно 1 100 ПО.

Новость о смерти брата расстроит гномов, но они искренне признательны группе за спасение. Хотя у них нет с собой награды для персонажей, Огнепалы предложат пройтись к их прилавку на Портовом рынке (см. главу 1). Там они с радостью продадут свои ткани и купят любой Обычный, Необычный или Редкий магический предмет из приложения А, который захочет группа. Если вы посчитаете нужным, возвращение персонажей в своё время может стать целью следующего приключения группы.

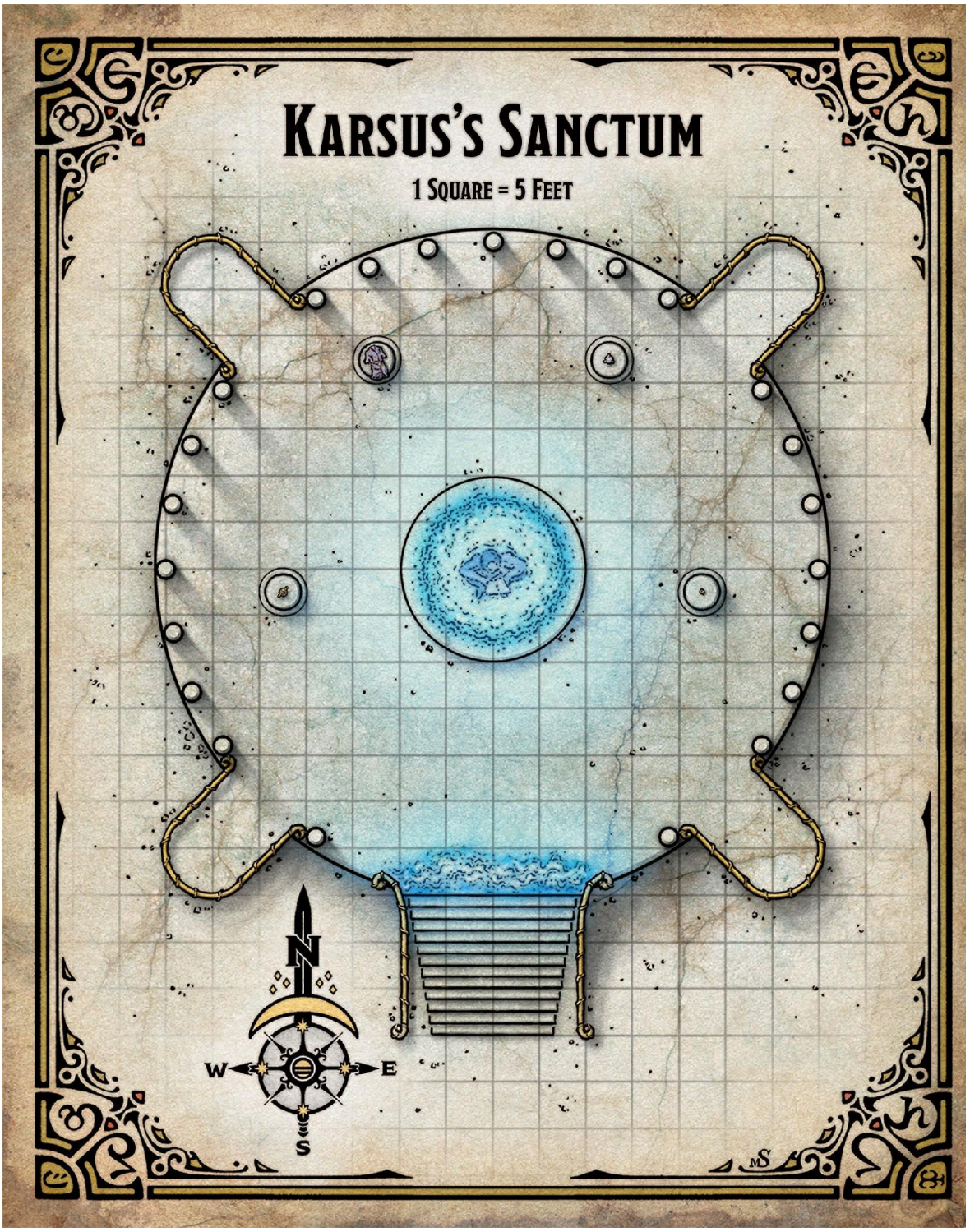
Роковое вознесение

Приключение для персонажей 8-го уровня

Ситуация. Карсус творит заклинание, которое впоследствии погубит Эйленар. Поток его магии вступил в противостояние с божественной силой Мистрил и породил мощный временной вихрь, переместивший персонажей в Мистический Акрополь.

Повод. Персонажи появляются в Мистическом Акрополе Карсуса и наблюдают, как маг поглощает магическую силу, словно чёрная дыра. Группа оказывается в ловушке и наблюдает, как волшебство выходит из-под контроля и становится опасным для окружающих.

Сцены



Майк Шлей Карта «Святилище Карсуса»

Приключение состоит из нескольких сцен и происходит на карте «Святилище Карсуса», на которой изображена только часть Святилища Карсуса. На протяжении этих сцен Карсус находится в центре святилища, окружённый непроницаемой сферой чистой магии. У него Невосприимчивость ко всему урону, он медленно увеличивается в размерах и не знает, что происходит вокруг. Персонажи не могут повлиять на Карсуса, а он не замечает их.

Смотрительница фламфов. Белая вспышка энергии переносит персонажей в святилище к северу от лестничного пролёта. Помещение окружает синий барьер из непроницаемой магии, который не даёт группе попасть наружу.

Испуганная женщина по имени Юми (Средняя, Хаотичная Добрая, **Подмастерье мага**) зовёт на помощь с юго-восточного балкона. Она отчаянно машет руками и просит персонажей остановить **Терран магена** и двух **Калдрон магенов** (см. приложение Б), которые собираются уничтожить четырёх испуганных **Фламфов**, загнанных в угол на балконе. Магены превратились в берсерков из-за дестабилизации магии Карсусом и уже вступили в схватку с фламфами. Если персонажи вступят в бой с магенами, те переключатся на группу и будут сражаться насмерть. В противном случае сначала они убьют фламфов, а затем нападут на персонажей.

Если фламфы выживут в бою, Юми станет Дружественной к группе. Она расскажет, что Карсус пытается сотворить заклинание, которое сделает его богом магии, и это слишком высокомерно и безрасудно даже для знаменитого архимага. В качестве действия Влияние персонаж может убедить Юми присоединиться к группе, чтобы помочь в навигации по городу, пройдя проверку Харизмы (Убеждение) со СЛ 16.

Коллекция чудес. На каждом пьедестале, указанном на карте, лежит магический предмет. Карсус использовал их для стабилизации своих волшебных экспериментов, но это привело к обратному эффекту. Если Юми останется в живых, то посоветует персонажам убрать магические предметы с пьедесталов, чтобы ослабить нестабильную магию Карсуса.

Если идти по часовой стрелке от самого западного пьедестала, предметы расположены в следующем порядке: *Сапоги скорости*, *Кольцо регенерации*, *Камертон призыва воронки* (см. приложение А) и *Мифаларовый плащ* (см. приложение А). Если группа захочет оставить вещи себе, Юми не станет возражать.

Неконтролируемая магия. Как только персонажи возьмут магический предмет с пьедестала или завершат беседу с Юми, рядом с ними появятся четыре **Мистических крутня**. Вы сами выбираете места их появления. Крутни появляются только один раз.

Магическое восхождение Карсуса. После уничтожения мистических воронок окружающий область барьер взорвётся вспышкой ярко-голубого цвета. Персонажи больше не заперты в святилище. Четверо людей (**Маги**) поднимаются по лестнице и бегут к Карсусу. Они прокричат, что на разговоры нет времени, и начнут творить заклинание *Рассеивание магии* и другую магию, чтобы обуздать энергию вокруг повелителя. Через 5 минут поток магии в области стабилизируется, хотя сфера вокруг Карсуса значительно увеличится в размерах. Успокоившись на мгновение, маги отведут персонажей в публичную часть Мистического Акрополя, описанную в главе 1. Каждый персонаж получит 2 100 ПО.

Заключение. Персонажи успеют осмотреть Эйленар, прежде чем Карсус погибнет и летающий город рухнет на землю. Вы сами решаете, сколько времени займёт этот процесс: от нескольких часов до недели и даже дольше. В любом случае возвращение персонажей в своё время станет целью следующего приключения группы.

Приложение А

Магические предметы

В этом разделе описаны магические предметы, которые персонажи могут найти во время приключений в Нетериле.

Волшебный заряжатель

Чудесный предмет, Необычный

На этом гладком овальном камне вырезаны слабо светящиеся магические символы. Пока вы держите заряжатель, вы можете выполнить действие Магия и коснуться им одного магического предмета, который ежедневно восстанавливает потраченные заряды. Этот предмет немедленно восстанавливает 1d4 + 1 потраченных заряда, а заряжатель теряет свою магию.

Брошь стихий

Чудесный предмет, Редкий (требует Настроенности)

Брошь выполнена в форме бабочки, а драгоценный камень в её центре переливается всеми цветами радуги.

У броши 3 заряда, ежедневно на рассвете она восстанавливает все потраченные заряды. В качестве Ответного действия, когда существо, которое вы видите в пределах 60 футов от вас, попадает по цели броском атаки и наносит урон, вы можете потратить 1 заряд и изменить один тип урона этой атаки на другой из списка: Гром, Кислота, Молния, Огонь, Холод или Яд.

Камертон призыва воронки

Чудесный предмет, Редкий

Этот маленький камертон потрескивает безвредной разноцветной магической энергией. В качестве действия Магия вы можете ударить им по любому объекту, чтобы призвать **Мистическую воронку** (см. приложение Б). Она появляется в незанятом пространстве, как можно ближе к вам. Воронка Дружественна к вам и вашим союзникам и подчиняется вашим приказам. Если вы не прикажете ничего, воронка будет только защищаться, но не совершает других действий. Она совершает свой ход сразу после вас при вашем значении Инициативы. Воронка исчезает через 1 час, когда она умирает или когда вы отпустите её в качестве Бонусного действия. После этого камертон нельзя использовать таким образом снова до следующего рассвета.

Шляпа вихрей

Чудесный предмет, Необычный (требует Настроенности)

У шляпы 3 заряда, ежедневно на рассвете она восстанавливает все потраченные заряды. Пока вы держите эту шляпу, вы можете выполнить действие Магия и потратить 1 заряд, чтобы выпустить из неё волшебный вихрь. Он заполняет 10-футовый Куб, исходящий от вас, и существует 1 час. Пока вихрь существует, его область — Пересечённая местность.

При создании вихря вы сами решаете, как он будет выглядеть. К примеру, вихрь может быть разноцветным или сверкающим.

Колокольчик магена

Чудесный предмет, Редкий

Пока вы держите этот латунный колокольчик, вы можете выполнить действие Магия, чтобы позвонить в него и призвать **Терран** магена (см. приложение Б). Маген появляется в выбранном вами незанятом пространстве в пределах 30 футов от вас, понимает ваши языки, подчиняется

вашим приказам и совершает свой ход сразу после вас при вашем значении Инициативы. Маген исчезает через 1 час, когда он умирает или когда вы отпустите его в качестве Бонусного действия. После этого колокольчик нельзя использовать таким образом снова 1d6 дней.

Маген-берсерк. Каждый раз, когда призванный этим предметом маген начинает свой ход Окровавленным, бросьте 1d6. При результате 6 маген становится берсерком:

он больше не подчиняется вашим приказам, и вы не можете отпустить его Бонусным действием. В каждый свой ход, пока маген берсерк, он атакует ближайшее существо, которое видит. Если поблизости нет существа, к которому можно переместиться и атаковать, маген атакует объект. Маген остаётся берсерком, пока он не исчезнет, либо пока существо, держащее колокольчик, не выполнит действие Влияние и не пройдёт проверку Харизмы (Убеждение) со СЛ 15, чтобы восстановить контроль над магеном.

Маска преображения

Чудесный предмет, Обычный

У этой маски с самоцветами 3 заряда. В качестве действия Магия вы можете потратить 1 заряд и изменить своё лицо. С её помощью вы не можете принять облик другого, но вы можете разгладить или углубить морщины, отбелить зубы, скрыть или подчеркнуть мешки под глазами, а также произвести другие незначительные изменения лица. Пока ваша внешность изменена, маска Невидима. Изменение внешности длится 1 час.

Восстановление зарядов. Ежедневно на рассвете маска восстанавливает 1d3 потраченных заряда. Потратив последний заряд, бросьте 1d20. При результате 1 маска взрывается безвредным облаком сладкой пудры и уничтожается.

Мифаларовый браслет

Чудесный предмет, Обычный

На этот кожаный браслет нанизаны три небольших хрустальных бусины из списанного мифалара. В качестве действия Магия вы можете сорвать одну бусину с браслета, чтобы получить Преимущество к проверкам Силы (Атлетика) на 1 минуту.

Бусина исчезает сразу после того, как её сорвали. Как только все три бусины будут сорваны, браслет теряет свою магию.

Мифаларовый плащ

Чудесный предмет, Редкий (требует Настроенности)

Этот плащ цвета электрик украшен хрустальными осколками списанного мифалара, вшитыми в ткань. У плаща 10 зарядов, ежедневно на рассвете он восстанавливает 1d10 потраченных зарядов.

Пока вы носите плащ, вы можете выполнить Бонусное действие и потратить 1 заряд, чтобы активировать его магию. Она действует 1 минуту, либо пока вы не прекратите её действие досрочно (действие не требуется).

Пока действует магия плаща, вы получаете Скорость полёта 30 футов и можете парить. Кроме того, один раз в каждый свой ход при попадании броском атаки по существу и нанесении урона, вы можете дополнительно нанести цели 1d4 Лучистого урона. Если вы будете находиться в воздухе, когда магия плаща прекратит действовать, вы упадёте.

Приложение Б

Бестиарий

В этом приложении описаны чудовища, обитавшие в древнем Нетериле.

Мистическая воронка

Яростный и неуправляемый волшебный вихрь

Место обитания: Город; **Сокровища**: нет

Когда энергия волшебства становится нестабильной и опасной, она может превратиться в мистическую воронку — неконтролируемый вихрь магии Эвокации, метающий огонь и молнии. Как правило, они возникают в местах интенсивного применения опасного волшебства. Например, вы можете встретить их рядом со святилищем безумного мага, мастерской по изготовлению магических предметов или библиотекой, в которой неумелые писари работают со *Свитками заклинаний*. Также мистические воронки часто встречались в древнем Нетериле рядом с домами и кабинетами известных магов.

Бесчинствующие мистические вихри разрушают всё на своём пути. Как правило, перед их появлением появляются тревожные знаки. Совершите бросок по таблице «Проявления мистической воронки» для вдохновения или выберите сами событие, произошедшее перед возникновением волшебного вихря.

Проявления мистической воронки

1d6	Прямо перед появлением воронки...
1	В воздухе разлетаются яркие искры, похожие на фейерверки.
2	Возникает вихрь, в котором кружатся призрачные образы кричащих магов или ужасных тварей.
3	Появляются электрические вспышки, загораются огни, а воздух наполняется едким запахом.
4	Фиолетовый дым закручивается в вихрь.
5	От земли к небу поднимается гейзер разноцветных лучей.
6	Воздух начинает дрожать, и повсюду звучит тревожный смех.



Зузанна Вузик Мистические воронки могут возникнуть в самых неожиданных местах древнего Нетерила

МИСТИЧЕСКАЯ ВОРОНКА

Крупная Конструкция, Хаотичная Нейтральная

КБ 11, **Инициатива** +1 (11)

ПЗ 144 (17d10 + 51)

Скорость 10 футов, полет 40 футов (парение)

ХАР	ЗНАЧ	МОД	ИСП
ХАРАКТЕРИСТИКА	Значение	Мод	Исп
СИЛ	10	+0	+0
ЛВК	12	+1	+4
ВЫН	16	+3	+3
ХАРАКТЕРИСТИКА	Значение	Мод	Исп
ИНТ	12	+1	+4
МДР	9	–1	–1
ХАР	17	+3	+6

Устойчивости Сила

Невосприимчивости Молния, Огонь; Испуг, Обворожение, Окаменение, Отравление, Паралич, Утомление

Восприятие Слепозрение 60 футов; пассивное Внимание 9

Языки понимает Всеобщий плюс один другой язык, но не говорит

КО 6 (2 300 ПО; БУ +3)

Особенности

Устойчивость к магии. У воронки Преимущество к испытаниям против заклинаний и других магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Воронка совершает две атаки Обжигающим ударом или Магическим разрядом в любой комбинации.

Обжигающий удар. *Бросок атаки в ближнем бою:* +6, зона досягаемости 10 футов. *Попадание:* 13 (3d6 + 3) урона Огнём или Молнией (на выбор воронки).

Магический разряд. *Бросок дистанционной атаки:* +6, дистанция 120 футов. *Попадание:* 14 (2d10 + 3) урона Силой.

Ответные действия

Мистическая перегрузка. *Условие:* Воронка получает урон. Ответ — испытание Силы: СЛ 14, каждое существо по выбору воронки в 5-футовой Эманации, исходящей от воронки. *Провал:* 7 (2d6) урона Силой, и цель Распластана.

Магены

Универсальные волшебные слуги

Среда обитания: любая; **Сокровища**: Магия

Магены — это гуманоидные существа, созданные с помощью волшебства и без колебаний следующие указаниям творцов. Их тела материальны, хотя и собраны из чистой энергии, а кровь напоминает ртуть. Когда магенов убивают, их тела превращаются в пыль.

Калдрон маген

Калдрон магены — могучие телохранители, которые могут растягивать свои конечности и плеваться кислотой, чтобы обеспечить безопасность подопечных.



Джон Тедрик Калдрон маген

КАЛДРОН МАГЕН

Средняя Конструкция, Без мировоззрения

КБ 20, **Инициатива** +3 (13)

ПЗ 67 (9d8 + 27)

Скорость 30 футов

ХАР	ЗНАЧ	МОД	ИСП
ХАРАКТЕРИСТИКА	Значение	Мод	Исп
СИЛ	18	+4	+4
ЛВК	13	+1	+1
ВЫН	16	+3	+3
ХАРАКТЕРИСТИКА	Значение	Мод	Исп
ИНТ	10	+0	+0
МДР	10	+0	+0
ХАР	10	+0	+0

Навыки Внимание +4

Невосприимчивости Кислота, Яд; Глухота, Испуг, Обворожение, Окаменение, Отравление, Паралич, Слепота, Утомление

Восприятие пассивное Внимание 14

Языки понимает Всеобщий плюс два других языка, но не говорит

КО 4 (1 100 ПО; БУ +2)

Особенности

Дезинтеграция. Когда маген умирает, он рассыпается в пыль и оставляет после себя всё, что носил или держал.

Устойчивость к магии. У магена Преимущество к испытаниям против заклинаний и других магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Маген совершает две атаки Вытянутым кулаком или Кислотным плевком в любой комбинации.

Вытянутый кулак. *Бросок атаки в ближнем бою:* +6, зона досягаемости 15 футов. *Попадание:* 8 (1d8 + 4) Дробящего урона плюс 5 (1d10) урона Кислотой. Если цель — существо размером не больше Среднего, она Захвачена (СЛ освобождения 14) одним из двух кулаков.

Кислотный плевок. *Бросок дистанционной атаки:* +6, дистанция 60 футов. *Попадание:* 13 (2d8 + 4) урона Кислотой.

Терран маген

Терран магены владеют магией, которая помогает им в тяжёлом физическом труде. Как правило, они занимаются домашними делами или строят инфраструктуру.



Джон Тедрик Терран Маген

ТЕРРАН МАГЕН

Средняя Конструкция, Без мировоззрения

КБ 21, **Инициатива** +3 (13)

ПЗ 121 (22d8 + 22)

Скорость 30 футов, полёт 20 футов (парение)

ХАР	ЗНАЧ	МОД	ИСП
ХАРАКТЕРИСТИКА	Значение	Мод	Исп
СИЛ	16	+3	+3
ЛВК	10	+0	+0
ВЫН	12	+1	+1
ХАРАКТЕРИСТИКА	Значение	Мод	Исп
ИНТ	10	+0	+0
МДР	18	+4	+7
ХАР	10	+0	+0

Навыки Внимание +7

Невосприимчивости Яд, Гром; Глухота, Испуг, Обворожение, Окаменение, Отравление, Паралич, Слепота, Утомление

Восприятие пассивное Внимание 17

Языки понимает Всеобщий плюс два других языка, но не говорит

КО 8 (3 900 ПО; БУ +3)

Особенности

Дезинтеграция. Если маген умирает, он превращается в пыль, оставляя после себя все, что на нем было надето или что он переносил.

Устойчивость к магии. Маген имеет преимущество в испытаниях против заклинаний и других магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Маген совершает две атаки Кулаком-молотом или Громовым раскатом в любой комбинации.

Кулак-молот. *Бросок атаки в ближнем бою:* +6, зона досягаемости 5 футов. *Попадание:* 16 (3d8 + 3) Дробящего урона плюс 13 (3d8) урона Силой.

Громовой раскат. *Бросок дистанционной атаки:* +7, дистанция 60 футов. *Попадание:* 28 (8d6) урона Громом.

Заклинания. Маген сотворяет одно из описанных ниже заклинаний. Для этого ему не требуются Материальные компоненты, и он использует Мудрость (СЛ испытаний против заклинаний 15) в качестве заклинательной характеристики.

Неограниченно: *Магическая рука*, *Мелкие фокусы*, *Починка*

1 в день каждое: *Движение грунта*, *Дезинтеграция*, *Преображение камня*

Вирвос маген

Вирвос магенов часто используют на роскошных мероприятиях для создания волшебной атмосферы или развлечения публики занимательными иллюзиями.



Джон Тедрик Вирвос маген

ВИРВОС МАГЕН

Средняя Конструкция, Без мировоззрения

КБ 21, **Инициатива** +3 (13)

ПЗ 110 (17d8 + 34)

Скорость 30 футов, полёт 20 футов (парение)

ХАР	ЗНАЧ	МОД	ИСП
ХАРАКТЕРИСТИКА	Значение	Мод	Исп
СИЛ	12	+1	+1
ЛВК	10	+0	+0
ВЫН	14	+2	+2
ХАРАКТЕРИСТИКА	Значение	Мод	Исп
ИНТ	10	+0	+0
МДР	10	+0	+0
ХАР	16	+3	+3

Навыки Внимание +6

Невосприимчивости Психический урон, Яд; Испуг, Глухота, Обворожение, Окаменение, Отравление, Слепота, Паралич, Утомление

Восприятие пассивное Внимание 16

Языки понимает Всеобщий плюс два других языка, но не говорит

КО 6 (2 300 ПО; БУ +3)

Особенности

Дезинтеграция. Если маген умирает, он дезинтегрируется в прах, оставляя после себя все, что было на нем надето или что он переносил.

Устойчивость к магии. У магена Преимущество к испытаниям против заклинаний и других магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Маген совершает две атаки Психическим взрывом.

Психический взрыв. *Бросок атаки, в ближнем бою или дистанционной:* +6, зона досягаемости 5 футов или дистанция 60 футов. *Попадание:* 21 (6d6) Психического урона.

Заклинания. Маген сотворяет одно из описанных ниже заклинаний. Для этого ему не требуются Материальные компоненты, и он использует Харизму (СЛ испытаний против заклинаний 14) в качестве заклинательной характеристики.

Неограниченно: *Малая иллюзия*, *Пляшущие огоньки*

1 в день каждое: *Завораживающий узор*, *Полноценный образ*

Фаеримы

Помешанные на магии чуждые манипуляторы

Среда обитания: Город, Подземье; **Сокровища**: Инвентарь, Магия

Фаеримы — злобные чужеродные сущности, стремящиеся поработить другие разумные виды. Их конические тела парят в воздухе, извиваясь вслед за огромным плоским ртом, окружённым четырьмя тонкими конечностями. На конце сужающегося туловища расположено ядовитое жало, которым они пронзают жертву, когда их магия оказывается бессильной.

Древние фаеримы разорили некогда могущественную империю Нетерил. Задолго до её возвышения фаеримов заточили под великой пустыней Анорач, где они замышляли вернуть себе былую власть.



Джон Тедрик Древний фаерим, изображённый сверху, обсуждает планы с тремя посланцами фаеримов и личинкой фаеримов.

Личинка фаеримов

Фаеримы ревностно защищают свои редкие личинки, но не из-за родительского долга перед ними, а ради роста могущества своего вида.

ЛИЧИНКА ФАЕРИМОВ

Небольшая Аберрация, Нейтральная Злая

КБ 12 **Инициатива** +1 (11)

ПЗ 13 (3d6 + 3)

Скорость 10 футов, полёт 30 футов (парение)

ХАР	ЗНАЧ	МОД	ИСП
ХАРАКТЕРИСТИКА	Значение	Мод	Исп
СИЛ	11	+0	+0
ЛВК	12	+1	+1
ВЫН	12	+1	+1
ХАРАКТЕРИСТИКА	Значение	Мод	Исп
ИНТ	14	+2	+2
МДР	16	+3	+3
ХАР	14	+2	+2

Навыки Внимание +5

Невосприимчивости Обворожение

Восприятие Истинное зрение 60 футов; пассивное Внимание 15

Языки понимает Всеобщий и Глубинный, но не говорит; телепатия 30 футов

КО 1/4 (50 ПО; БУ +2)

Особенности

Устойчивость к магии. У фаерима Преимущество к испытаниям против заклинаний и других магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Фаерим совершает две Атаки жалом.

Жало. *Бросок атаки в ближнем бою:* +3, зона досягаемости 5 футов. *Попадание:* 3 (1d4 + 1) Колющего урона.

Заклинания. Фаерим сотворяет одно из описанных ниже заклинаний. Для этого ему не требуются компоненты, и он использует Харизму (СЛ испытаний против заклинаний 12) в качестве заклинательной характеристики.

Неограниченно: *Магическая рука*, *Обнаружение мыслей*

Разведчик фаеримов

Как правило, разведчики фаеримов действуют в одиночку, втайне собирая сведения для предстоящих операций.

РАЗВЕДЧИК ФАЕРИМОВ

Средняя Аберрация, Нейтральная Злая

КБ 13, **Инициатива** +3 (13)

ПЗ 44 (8d8 + 8)

Скорость 10 футов, полёт 40 футов

ХАР	ЗНАЧ	МОД	ИСП
ХАРАКТЕРИСТИКА	Значение	Мод	Исп
СИЛ	12	+1	+1
ЛВК	13	+1	+1
ВЫН	12	+1	+1
ХАРАКТЕРИСТИКА	Значение	Мод	Исп
ИНТ	15	+2	+4
МДР	16	+3	+3
ХАР	16	+3	+5

Навыки Внимание +5

Невосприимчивости Обворожение

Восприятие Истинное зрение 60 футов; пассивное Внимание 15

Языки понимает Всеобщий и Глубинный, но не говорит; телепатия 120 футов

КО 2 (450 ПО; БУ +2)

Особенности

Устойчивость к магии. У фаерима Преимущество к испытаниям против заклинаний и других магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Фаерим совершает три атаки Жалом или Искажающим разум лучом в любой комбинации.

Жало. *Бросок атаки в ближнем бою:* +3, зона досягаемости 5 футов. *Попадание:* 4 (1d6 + 1) Колющего урона плюс 9 (2d8) урона Ядом.

Искажающий разум луч. *Бросок дистанционной атаки:* +5, дистанция 120 футов. *Попадание:* 6 (1d6 + 3) Психического урона, и цель Обворожена до начала следующего хода фаерима.

Заклинания. Фаерим сотворяет одно из описанных ниже заклинаний. Для этого ему не требуются компоненты, и он использует Харизму (СЛ испытаний против заклинаний 13) в качестве заклинательной характеристики.

Неограниченно: *Магическая рука*, *Обнаружение магии*, *Обнаружение мыслей*

1 в день: *Ясновидение*

Ответные действия

Невероятное уклонение. *Условие:* по фаериму попадают броском атаки. *Ответ:* фаерим получает только половину урона (округлённую в меньшую сторону), нанесённого ему этой атакой.

Посланец фаеримов

Посланцы фаеримов путешествуют по поверхности в поисках могущественной магии, которая поможет им подчинять других.

ПОСЛАНЕЦ ФАЕРИМОВ

Крупная Аберрация, Нейтральная Злая

КБ 15 **Инициатива** +4 (14)

ПЗ 123 (19d10 + 19)

Скорость 10 футов, полёт 40 футов (парение)

ХАР	ЗНАЧ	МОД	ИСП
ХАРАКТЕРИСТИКА	Значение	Мод	Исп
СИЛ	12	+1	+1
ЛВК	18	+4	+4
ВЫН	12	+1	+4
ХАРАКТЕРИСТИКА	Значение	Мод	Исп
ИНТ	17	+3	+6
МДР	16	+3	+6
ХАР	18	+4	+7

Навыки Внимание +6, Магия +9, Проницательность +6

Невосприимчивости Обворожение

Восприятие Истинное зрение 120 футов; пассивное Внимание 16

Языки понимает Всеобщий и Глубинный, но не говорит; телепатия 120 футов

КО 8 (3 900 ПО; БУ +3)

Особенности

Устойчивость к магии. У фаерима Преимущество к испытаниям против заклинаний и других магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Фаерим совершает три атаки Ужасающим жалом или Искажающим разум лучом в любой комбинации.

Ужасающее жало. *Бросок атаки в ближнем бою:* +7, зона досягаемости 5 футов. *Попадание:* 7 (1d6 + 4) Колющего урона плюс 13 (2d12) урона Ядом.

Искажающий разум луч. *Бросок дистанционной атаки:* +7, дистанция 120 футов. *Попадание:* 13 (2d8 + 4) Психического урона, и цель Обворожена до начала следующего хода фаерима.

Заклинания. Фаерим сотворяет одно из описанных ниже заклинаний. Для этого ему не требуются компоненты, и он использует Харизму (СЛ испытаний против заклинаний 15) в качестве заклинательной характеристики.

Неограниченно: *Магическая рука*, *Обнаружение магии*, *Обнаружение мыслей*

1 в день каждое: *Полноценный образ*, *Синаптический шум*, *Ясновидение*

Бонусные действия

Телепортация. Фаерим телепортируется на расстояние до 30 футов в незанятое пространство, которое видит.

Ответные действия

Защитная магия (3 в день). Фаерим сотворяет *Контрзаклинание* или *Щит* при наступлении условия заклинания и использует заклинательную характеристику из действия Заклинания.

Древний фаерим

Древние фаеримы — это генералы, которые руководят тайными и открытыми операциями фаеримов. Они помогают своему виду покорить всех, кто встанет на их пути. Способность выкачивать магию из магических предметов делает древних фаеримов невероятно опасными противниками.

ДРЕВНИЙ ФАЕРИМ

Огромная Аберрация, Нейтральная Злая

КБ 17, **Инициатива** +8 (18)

ПЗ 218 (23d12 + 69)

Скорость 30 футов, полёт 60 футов (парение)

ХАР	ЗНАЧ	МОД	ИСП
ХАРАКТЕРИСТИКА	Значение	Мод	Исп
СИЛ	18	+4	+4
ЛВК	16	+3	+3
ВЫН	17	+3	+8
ХАРАКТЕРИСТИКА	Значение	Мод	Исп
ИНТ	17	+3	+8
МДР	16	+3	+8

ХАР	18	+4	+9

Навыки Внимание +8, Магия +13, Проницательность +8

Невосприимчивости Испуг, Обворожение

Восприятие Истинное зрение 120 футов; пассивное Внимание 18

Языки понимает Всеобщий и Глубинный, но не говорит; телепатия 120 футов

КО 14 (ПО 11 500; БУ +5)

Особенности

Устойчивость к магии. У фаерима Преимущество к испытаниям против заклинаний и других магических эффектов.

Действия

Мультиатака. Фаерим совершает три атаки Плетью разума. Он может заменить одну из этих атак на (А) атаку Острым жалом или (Б) сотворение заклинания *Приказ* (3-й круг).

Плеть разума. *Бросок атаки, в ближнем бою или дистанционной:* +9, зона досягаемости 10 футов или дистанция 120 футов. *Попадание:* 32 (6d8 + 4) Психического урона.

Острое жало. *Бросок атаки в ближнем бою:* +9, зона досягаемости 5 футов. *Попадание:* 11 (2d6 + 4) Колющего урона плюс 26 (4d12) урона Ядом, и Скорость цели снижается до 0 до начала следующего хода фаерима.

Выкачивание магии (перезарядка 5-6). Фаерим сосредотачивается на магическом предмете, который видит в пределах 10 футов. При этом он вытягивает все заряды магического предмета. Даже если у предмета нет зарядов, в этот день фаерим может ещё по одному разу сотворить каждое из заклинаний *Волшебный мираж*, *Гейс*, *Полноценный образ*, *Ясновидение*.

Заклинания. Фаерим сотворяет одно из описанных ниже заклинаний. Для этого ему не требуются компоненты, и он использует Харизму (СЛ испытаний против заклинаний 17) в качестве заклинательной характеристики.

Неограниченно: *Магическая рука*, *Обнаружение магии*, *Обнаружение мыслей*, *Приказ* (3-й круг)

1 в день каждое: *Волшебный мираж*, *Гейс*, *Полноценный образ*, *Ясновидение*

Бонусные действия

Телепортация. Фаерим телепортируется на расстояние до 30 футов в незанятое пространство, которое он может видеть.

Ответные действия

Защитная магия (3 в день). Фаерим сотворяет *Контрзаклинание* или *Щит* при наступлении условия заклинания и использует заклинательную характеристику из действия Заклинания.