Власть Фаэруна

Источник: Power of Faerun, D&D 3.5
Перевод: LE_Ranger, le_ranger@mail.ru, icq 307744148

Приручение пограничья

Огромные куски Фаэруна всегда лежали невостребованными "цивилизованными расами", хотя точное местоположение таких мест менялось с возвышением и падением империй. Пограничье - место, где цивилизация подвешена на ниточке, ее длительному существованию угрожают устрашающие твари и мощные монстры. Оно находится между неразмеченными на картах дикими глубинами и благодатным плащом устоявшегося королевства с сопутствующей политической, экономической и культурной инфраструктурой.

Персонажи, лучше всего подходящие на роль лидера в пограничье, обычно имеют немалое военное мастерство и способность выживать и процветать в отсутствие комфорта цивилизации - включая варваров, друидов, бойцов, рейнджеров и жуликов. Альтернативные пути к лидерству в пограничье - принятие престиж-классов типа кавалера[КВ], ужасного коммандо[ГБ], нагорного сталкера[КАв], крушителя орд[СК], рыцаря-защитника[КВ], разведчика орков[СК] или разведчика диких мест[СК]. Разведчик[КАв] - альтернативный класс с соответствующим духом пограничья.

Правление на границе включает в себя все аспекты общества и культуры на самых ранних их стадиях. Продвижение к лидирующему положению в пограничье требует готовности строить общество "с нуля" и создавать социальные нормы там, где до этого нужно было лишь стараться выжить. Эта глава сосредотачивается на лидерстве в подобной среде, а также описывает уникальные проблемы и обязанности, с которыми можно при этом столкнуться.

ПРИГРАНИЧНЫЙ ЛИДЕР

Приграничный лидер - индивидуум, возглавляющий поселение в области, в значительной степени незаселенной членами его расы или культуры, имеющее минимальную инфраструктуру или связь с цивилизацией. Он активно занят вербовкой новых поселенцев, обеспечением самодостаточности региона и замещением преобладающей структуры власти. Приграничный лидер - не просто персонаж высокого уровня, строящий или уже имеющий цитадель в глуши, а тот, кто использует такую цитадель в качестве ядра, вокруг которого может сформироваться новое поселение.

ЧЕМ ЗАНИМАЮТСЯ ПРИГРАНИЧНЫЕ ЛИДЕРЫ?

Приграничные лидеры играют существенную роль в росте существующих королевств и/или в основании новых. Они стремятся преобразовать дикую область в заставу цивилизации, устанавливая свою власть, привлекая в регион новых поселенцев и строя инфраструктуру цивилизации.

Поскольку ни один из уголков Фаэруна не лишен жителей полностью, потенциальные поселенцы в глухих областях должны сначала вытеснить существующую структуру власти. В большинстве глухих областей властвуют мощные хищники типа животных, драконов, магических тварей, нежити или паразитов. Иногда приграничному лидеру достаточно сместить или уничтожить вершину пищевой цепочки. Например, в области, где долго властвовал мощный красный дракон, приграничный лидер может стремиться убить этого дракона и использовать его сокровищницу для построения новой цитадели. Такой подход неплохо работает, если господство прежней силы в регионе было беспорным. Однако, если многократные существа или группы удерживали нелегкое равновесие сил, удаление одного такого индивидуума или банды, скорее всего, просто передаст силу конкуренту. Часто приграничному лидеру приходится уничтожить большую часть существующей иерархии, прежде чем удастся замененить ее новой иерархией в пределах цивилизации. Например, может быть недостаточно избавиться от серого рендера, рыскающего по долине, если он - лишь один из хищников, среди которых есть еще медведи, мантикоры, волки и гнездо гигантских муравьев.

Некоторые приграничные области необитаемы лишь при беглом взгляде стороннего наблюдателя. Чужеродные культуры, построенные аберрациями, экстрапланарные захватчики (типа элементалов и аутсайдеров) и "нецивилизованные" племена (состоящие из фей, гигантов, примитивных или чудовищных гуманоидов) потен-

циальные поселенцы частенько не учитывают. В таких областях приграничный лидер по сути старается завоевать территорию, ломая хребет существующей, но непризнанной культуре и замены ее таковой на свой выбор. Например, люди из близлежащего королевства могут рассматривать одно из различных змеиных королевств (типа Наджары в Западном Сердцеземье или Змей глубоко в джунгях Чалтского Полуострова) или область, управляемую враждующими племенами гоблиноидов (типа Каменных Земель к северу от Кормира), как пограничье, достойное заселения. В этом случае приграничный лидер может стремиться разрушить существующую племенную структуру и заменить ее людским городком.

Как только приграничный лидер утвердился, он должен начать привлекать в регион новых поселенцев. Хотя эта задача упрощается, если есть сильное давление населения на границе культур, большинству приграничных лидеров лоя привлечения поселенцев в пограничье приходится смешивать личную харизму со множеством стимулов. Личное обаяние приграничного лидера должно быть сосредоточено на его способности защитить новую заставу цивилизации. Потенциальные поселенцы идут на существенный риск и полагаются на приграничного лидера, надеясь, что тот обеспечит им определенную безопасность перед лицом проблем гораздо сильнее тех, что можно встретить в большинстве "цивилизованных" областей.

Некоторые приграничные лидеры расходуют свое личное достояние в качестве вложений в создание нового поселения. Например, убив мощного дракона и захватив его сокровища, потенциальный приграничный лидер может предложить вложить часть их в строительство любой новой постройки в пределах приграничного региона, который он надеется зеселить. Однако, гораздо чаще оказывается выгоднее предложить долю в недавно занятой территории любому, кто храбр и вынослив достаточно, чтобы удержать ее какое-то время. Например, приграничный лидер может предложить шахтерам забирать часть дохода от недавно основанной шахты или дать право на свежерасчищенную землю любому, кто сможет основать и поддерживать на ней сельхозугодья.

Также помогает, если приграничный лидер предлагает альтернативу жизни в сердце цивилизации - типа свободы от дискриминации для преследуемой веры, расы или субкультуры, свободу от тирании для тех, кого раздражает тяжелая рука правления в цивилизованной области, или просто возможность избежать бедности. Другими словами, граница может быть неотразимой альтернативой жизни в относительной безопасности и комфорте цивилизации, если приграничный лидер сможет пообещать отсутствие какого-либо откровенно ненавистного аспекта цивилизации.

КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ УМЕНИЕ ЛИДЕРСТВА

Граница предлагает и обещание неиспользованных богатств, и риск действовать за пределами инфраструктуры цивилизации. Приграничные лидеры служат центром, вокруг которого новое сообщество может сплотиться по мере того, как потенциальные поселенцы стекаются под недавно поднятое знамя. Приграничные лидеры с умением Лидерства способны привлечь ядро поселенцев, на которых может быть построено сообщество. Когорты и последователи приграничного лидера полагают, что у их лидера есть план и сила для основания нового сообщества в диких местах, и потому они охотно идут на риск ради его усилий.

Следующие модификаторы влияют на эффективный показатель Лидерства персонажа в отношении приграничного сообщества:

Лидер...	Модификатор показателя Лидерстваf
Выдающаяся сила в пределах заявленной области	+2
Способен передоверять ресурсы тем, кто прибывает и работает на земле	+2
Предлагает положительную альтернативу ненавистному аспекту существующей культуры	+1
При помощи торговли связан с цивилизацией	+1

Сообщество лидера...	Модификатор показателя Лидерстваf
Самодостаточное в защите	+1
Самодостаточное в основных потребностях	+1
Самодостаточное в сырых ресурсах	+1
Самодостаточное в обработанных товарах	+1
Самодостаточное в услугах	+1
Самоподдерживающее в населении	+1

КАК ОБРАЩАТЬСЯ С КОГОРТАМИ И ПОСЛЕДОВАТЕЛЯМИ В ПОГРАНИЧЬЕ?

Когорты и последователи, поселяющиеся в пограничье, следуют за вами, поскольку полагают, что вы сможете обеспечить их безопасность и дать им шанс построить новую жизнь. Вы - их владыка, предоставляющий им выгоду в пограничье в обмен на их готовность жертвовать и вместе работать для построения чего-то нового. Вы можете заслужить немалую доброжелательности своих когорт и последователей, признавая тот риск, на который они идут, вознаграждая их плодами их работы. Они обращаются к вам для охраны того, что уже построено, и для розыска новых поселенцев, которые смогут пользоваться тем, что уже сделано.

Вы должны основать форт или поместье, которое сможет служить центром жизни сообщества и оборонительным укреплением, в котором ваше сообщество сможет укрыться в случае войны. Когда нет необходимости защищать сообщество от внешних угроз, когорты и последователи в пограничье проводят свое время, работая на земле, стараясь основать жизнеспособные фермерские хозяйства на неприрученной земле.

С редкими исключениями, вам приходится обратиться к приграничным когортам и последователям ради вклада в рост вашего сообщества. Такие задачи могут варьироваться от основания новой шахты, которая принесет пользу всем, или прокладки нового торгового маршрута, до нанесения поражения недавно появившемуся хищнику. Ваши когорты и лидеры в пограничье станут ценнее, если вы завербуете их из широкого спектра общин, которые потом, вполне вероятно, смогут ответить на ваш призыв к новым поселенцам. Перемещение в пограничье требует немалой веры, но это можно смягчить, если потенциальный поселенец уже знает успешно перебравшегося в пограничье члена своего нынешнего сообщества.

ИГРА В ПОГРАНИЧЬЕ

Фаэрун - обширный континент, состоящий в значительной степени из маленьких королевств и городов-государств, разделенных большими промежутками дикой местности, но тут есть и традиция великих империй, когда-то державших эти земли под своей пятой. Даже перед лицом великих опасностей цивилизованные жители Фаэруна не раз приручали пограничье, стараясь основать новые поселения в тени великих драконов и мощных племен гоблиноидов или на землях, разрушенных устрашающими магическими катастрофами.

Учитывая, что большинство авантюристов стремится уничтожить устрашающих тварей и уменьшить риск от прочих угроз, приграничные лидеры видят в получающемся из-за этого вакууме власти возможность расширить пределы цивилизованного мира. Проводя игру в пограничье, вы стремитесь строить новое общество или расширять существующе, сталкиваясь с враждебным ландшафтом и неумолимыми опасностями. У вас есть отличная возможность построить нечто новое вместо того, чтобы цепляться за построенное вашими предками.

ВЫ - ПРИГРАНИЧНЫЙ ЛИДЕР. ЧТО ДАЛЬШЕ?

Будучи приграничным лидером, вы должны представлять себе, как начнет развиваться ваше поселение. Вы строите новое поселение на краю цивилизации? Если так, то вам следует захватить или получить титул на землю, которая, вероятно, уже принадлежит ближайшему из королей. Вы разрабатываете богатую долину, далекую от цивилизации? Если так, ваше сообщество должно быть полностью самодостаточным, либо вам придется проложить новые тропы, соединяющие ваши владения с вероятными торговыми партнерами.

Затем вам следует установить контроль над землями. Рыскают монстры, которые начнут охотиться на ваших людей? Если так, вам придется уничтожить их либо вытеснить их с вашей территории, если вы не сможете их покорить или приручить. На этой земле обосновалась другая группа? Если так, вам придется прогнать закрепившихся противников, защищающих свой дом и образ жизни.

Наконец, вам следует привлечь новых поселенцев на землю, которую вы желаете удержать. Вы сможете гарантировать их безопасность? Если нет, то вам следует построить оборонительное сооружение, в котором они смогут укрыться. Вы можете дать им гарантию или вероятность успеха вашего поселения? Большинству поселенцев в обмен на самопожертвование нужно право на землю или на природные богатства.

ПОЛУЧЕНИЕ ДОМЕНА

По определению, приграничные регионы стоят за пределами досягаемости цивилизации и правления закона. Хотя некоторое приграничье лежит далеко от любой устоявшейся цивилизации, большинство таких территорий находится на периферии заселенных земель. Так как большинство земель, на которые претендуют королевства, простираются далеко за пределы их заселенных и защищенных границ в надежде когда-нибудь заполучить приграничные области под свою юрисдикцию, один или несколько устоявшихся правителей номинально провозглашают свои права на многие приграничные области. Королевства обычно поощряют инициативных индивидуумов основывать новые поселения в пограничье, но при этом ожидают, что подобные индивидуумы запросят королевскую грамоту на позволение сделать это; кроме того, они ожидают, что лорд недавно основанного поселения будет отвечать перед троном. Некоторые приграничные лорды рискуют навлечь гнев своих соседей,

осваивая такие земли без разрешения и надеясь, что королевство окажется слишком слабым, чтобы навязать свои требования после того, как поселение встанет на ноги. В областях, на которые претендуют конкурирующие королевства, конфликт с тем или иным почти неизбежен.

Например, считается, что Лесное Королевство Кормир может управлять всей землей, окруженной Штормовыми Рогами, Громовыми Пиками и Озером Драконов. В недавние годы трон сумел расширить свое влияние в восточные Каменные Земли, затронув и ныне разрушенный городок Тилвертон. Однако, корона всегда заявляла свои права на все Каменные Земли, Трясины Гоблинов и Равнину Тун. Также королевство предполагает, что любой, кто стремится заселить эти земли, попросит королевскую грамоту во дворце в Сюзейле. Обычно власти предоставляют такие грамоты без долгих разговоров. Корона временно признает потенциального лорда и дает временное лордство на предназначенной территории. В пределах установленного времени (обычно через пять лет) корона посылает королевского агента для рассмотрения жизнеспособности поселения. Если поселение стабильно и растет, корона обычно предоставляет лорду постоянный титул (обычно баронский), посылает небольшое количество войск (обычно компанию Пурпурных Драконов и военного волшебника) и начинает собирать налоги со свежесозданного барона и его подчиненных. Если поселение потерпело неудачу само или чьими-то кознями, действие грамоты отменяется и земля возвращается королю. Однако, с возвращением города Шейд свои права на Каменные Земли заявляют и отпрыски Нетерила, и Лесное Королевство. Таким образом, потенциальные поселенцы Каменных Земель рискуют возмутить тот или иной трон.

С точки зрения эффективного показателя Лидерства приграничный лидер считается "способным передоверять ресурсы тем, кто прибывает и работает на земле", если ему предоставило грамоту для заселения землю соседнее устоявшееся королевство или если он выбирает приграничную область далеко за пределами досягаемости любого устоявшегося королевства. В последнем случае такая власть продолжается лишь до тех пор, пока он способен защищать ее от конкурирующих претендентов.

ПРИРУЧЕНИЕ ПОГРАНИЧЬЯ

По определению, в приграничной области есть нехватка выгод цивилизации, но есть угроза со стороны монстров. Приручение границы требует устранения чудовищных жителей региона создания необходимой инфраструктуры для ее удержания.

Во всех областях Фаэруна есть пищевые цепочки с одним или несколькими хищниками на вершине. Большинство пищевых цепочек недружелюбно к гуманоидному поселению, включая хищников, желающих и способных охотиться на поселенцев. Некоторые лидеры пытаются приручить границу путем уничтожения высшего хищника(-ов) и занимая его господствующее положение. Этот подход обычно используется в тех случаях, когда в регионе властвует мощное, интеллектуальное уединенное существо, которое уже устранило всех остальных конкурентов, типа дракона или бехолдера. Другие лидеры пытаются разорвать пищевую цепочку, планируя предпочитаемую добычу высших хищников. Например, вместо попыток выслеживания бродячих стай ужасных волков приграничный лидер может устроить в долине массовую резню оленей. Но этот подход не сработает, если, например, свежеприбывшие поселенцы разводят стада домашнего скота, который может послужить заменой, или если сами поселенцы могут послужить добычей.

Многие из "необитаемых" областей Фаэруна фактически являются территориями кочевых или примитивных племен типа туйганскийх конных владык Земель Орды и варваров Утгарда на Диком Севере. В первом случае зачастую достаточно основать цитадель и энергично защищать ее от атак. Чаще всего кочевые племена просто уступают неоперившемуся поселению маленькую территорию, вместо того чтобы расходовать ресурсы на изгнание чужаков. Конечно, хотя в такой стратегии есть краткосрочный смысл, в долгосрочном плане она ведет к постепенному захвату территории и подавлению культуры кочевников.

В случае, когда поселенцы противостоят оседлым примитивным племенам, приручение границы выливается в простую битву между двумя конкурирующими группами за контроль над территорией, рассматриваемый через призму культурного превосходства. Примитивное племя обычно имеет хорошо укрепленную базу, типа системы пещер или руин, принимая во внимание, что поселенцы обычно бьются за основание подобной цитадели. У поселенцев есть преимущество прибытия из более продвинутой культуры (в большинстве случаев) с сопутствующим преимуществом с точки зрения оружия и магического мастерства. У поселенцев также может быть устойчивый поток замены погибших, учитывая, что примитивное племя может заменять своих членов лишь воспроизводством.

Как только приграничный лидер установил временный контроль над регионом, необходимо построить физическую инфраструктуру для его защиты. Обычно такие усилия начинаются со строительства временной цитадели. Иногда поселенцам удается захватить систему пещер или уже существующие руины, но в большинстве случаев им приходится строить новую цитадель тяжелым трудом и/или даже при помощи магии. Приграничные лидеры зачастую неоднократно расширяют и перестраивают подобные цитадели в ранние дни существования поселения - от палаток на пригорке, где кое-какое укрытие обеспечивают валуны, до деревянного частокола и далее - каменной башни. Как только в поселении есть центральная цитадель, в которой поселенцы могут при

опасности укрыться, большинство приграничных лидеров строят наблюдательные башни и меньшие цитадели, из которых охрана может наблюдать за новыми угрозами и защищать отдаленные владения. На большинстве ранних стадий существования поселения всё крутится вокруг приобретения необходимых природных ресурсов и транспортировки их к "цивилизации". Хотя наблюдательные башни и т.п. могут охранять первое, для второго обычно требуется защищаемая транспортировка, типа охраняемых фургонов и речных судов.

С точки зрения эффективного показателя Лидерства приграничный лидер считается "выдающейся силой в пределах заявленного региона", как только он приручил границу, устранив угрозы жизни и здоровью, создал укрепленную базу для защиты своих владений и обеспечил средства защиты экономической деятельности поселения.

МЕДИЦИНА НА ФАЭРУНЕ

Хотя божественные целители на большей части Фаэруна достаточно распространены, их весьма мало во многих приграничных областях и в бедных районах большинства крупных городов. Также во многих общинах все еще ценится знание немагических, медицинских альтернатив магического лечения. Медицинские знания (представленные с очки зрения игры навыком Излечения) широко варьируются по всему Фаэруну. Зачастую выше всего они в общинах халфлингов и гномов, поскольку те, кто рядом с людьми, обычно живут так же, как и людские общины.

Известны органы всех гуманоидных рас, плюс общее функционирование тела (включая шок и что с ним делать), как обращаться с кровью и как важна чистота ран. На Фаэруне почти любой понимает (Излечение DC 5), что больное или раненое существо нуждаются в отдыхе, должно быть укрыто одеялом или оберегаться от прямого солнечного света, и что перемещение или грубое обращение может нанечти еще больший вред. Большинство дает больным или раненым много пить (даже в случаях внутренних ран). Обычно используются носилки, щины и волокуши. Когда носилок не найти, обычно срубают стволы деревьев и несут раненых на плечах двух сильных носильщиков.

Многие опытны в аккуратном зашивании плоти, пирсинге (особенно среди гоблиноидов) и использовании пламени или алкоголя (разумеется, по отдельности) для предотвращения заражения, которые в этом деле обычны (в настоящее время в Сердцеземье не модно использовать пирсинг на лице, кроме ноздрей и мочек ушей). Используется и прижигание, так что рубцы достаточно обычны. Широко используются травяное болеутоляющее (обычно жидкости, которые "варятся" и пьянят, но также и жидкости для обработки ран), особенно перед "зашиванием".

ПРИВЛЕЧЕНИЕ ПОДДАННЫХ

Для построения поселения в пограничье в регион должен идти устойчивый поток поселенцев. Он проходит ряд стадий, и на каждой из стадий требуются различные типы поселенцев.

Первоначально приграничному лидеру нужны воины для проявления военного контроля в пограничье. Такие поселенцы - зачастую наемники (готовые или не готовые уйти) или отставные солдаты, в конечном счете

МЕДИЦИНСКИЙ ГЕРБАЛИЗМ

На Фаэруне в медицинской практике доминируют использование божественной магии и знания трав. Типичный комплект целителя (см. страницу 130 *Руководства Игрока*) содержит разнообразные травы с медицинскими свойствами, соответствующими многим ситуациям. Ниже детализировано несколько дополнительных трав, слишком дорогих, чтобы встречаться в типичных комплектах целителей:

Кровочист: Встречающаяся в глубинах пресноводных болот, загрязненных магическими и немагическими отходами, эта трава может нейтрализовать незначительные яды. Она предоставляет +2 алхимический бонус по проверкам Излечения при обращении с ядом. Стоимость: 15 gp/дозу.

Кровостоп: Встречающаяся в сухих оврагах в полузасушливых умеренных зонах, эта трава очень быстро свертывает кровь после прямого контакта и, таким образом, может применяться к открытым ранам для замедления или прекращения кровотечения. Она предоставляет +2 алхимический бонус по проверкам Излечения для оказания скорой помощи. Стоимость: 10 gp/дозу.

Сусло плоти: Изготавливаемое из стебля серого, похожего на сельдерей овоща, сусло плоти можно встретить лишь на недавних полях сражений, где трупы захоронены вблизи от поверхности или оставлены гнить на земле. Заложенное во внутреннюю рану сусло плоти медленно поглощается телом любого млекопитающего в качестве сырья для нарастания новой ткани. Оно предоставляет +2 алхимический бонус по проверкам Излечения для обеспечения долгосрочного ухода. Стоимость: 5 gp/применение.

Сок серебряной коры: Сок дерева серебряной коры - чистый и немного липкий. Он действует как незначительный антитоксин, предоставляя любому употребившему по крайней мере 1 его унцию +2 алхимический бонус на спасброски Стойкости против яда в течение 1 часа. С типичного дерева серебряной коры можно собрать 2d4 дозы сока в год. Стоимость: 20 gp/дозу.

формирующие основу сил поддержания закона и защиты поселения. Также особенно важны плотники и каменщики, поскольку они построят первые укрепления и жилье для тех, кто последует за ними. В первые дни для обеспечения народа пищей также потребуются охотники.

Вторая волна поселенцев должна включать фермеров и полевых работников для расчистки полей, взращивания злаков и и выращивания домашнего скота для прокорма поселения, когда охотничья добыча иссякнет. В большинство успешных поселений идет третья волна поселенцев, состоящая из шахтеров или лесорубов. Эти поселенцы ищут природные богатства земли, давая поселению основание для торговли с более устояшимися поселениями.

Четвертая волна поселенцев должна включать в себя ремесленников, способных создавать товары (например, эль, аммуницию и подковы) дешевле, чем при получении их путем торговли.

Пятая волна поселенцев должна обеспечивать услуги, от знаний (например, библиотеки) до божественного обслуживания (например, храмы, обеспечивающие более продвинутое лечение) и отдыха (например, фестхоллы и таверны).

Хотя многие из таких волн заселения неизбежно накладываются, большинство успешных приграничных поселений следуют именно этим путем или рискуют получить перенаселение прежде, чем появится достаточно продовольствия, защиты и инфраструктуры.

Привлечение поселенцев в пограничье может потребовать от местного лорда немалой работы, а может и не потребовать. В некоторых случаях слухи о великом богатстве сами по себе притягивают в пограничье большое количество поселенцев. В других регионах местный лорд вынужден нанимать в соседних землях бардов и сплетников, чтобы те давали своеобразную рекламу и вербовали новых поселенцев. Это не так важно ,если между пограничьем и соседними королевствами есть регулярная торговля, поскольку в таком случае информация о новых экономических возможностях неизбежно распространяется вдоль таких торговых маршрутов. Аналогично, если большинство поселенцев приходит из рядов недовольного меньшинства в соседнем королевстве, семейные связи могут соблазнить и других членов этой группы присоединиться к своим родичам на новой земле. Возможно, самый важный аспект привлечения новых поселенцев - дать нынешним поселенцам хорошую награду за их усилия и риск, котором уони подвергаются. В некотором смысле, приграничный лидер должен действовать так, словно его реальные подданные - следующая волна поселенцев, которая будет решать, мигрировать или нет, на основании того, как обращались с предыдущей группой.

Подчинение местных народов

Хотя иммигранты сами строят большинство приграничных поселений, некоторые приграничные лидеры стремятся подчинить местные народы (например, варварские или гуманоидные племена), по сути включая членов побежденных "примитивных" племен в новое общество. Подчинение местных народов обычно включает в себя завоевание, выливающееся в сдачу в противовес смерти или смещению. В таких случаях местный лорд может решить, что стоимость подчинения (или насильная отдача в подмастерья) побежденного народа будет дешевле, чем привлечение новых поселенцев. Обычно с уже имеющимися поселенцами обращаются справедливо, поскольку привлечение новых иммигрантов не всегда возможно из-за культурных различий между завоеванными местным народом и новыми иммигрантами. Конечно, создание двухъярусного общества влечет свои долгосрочные проблемы и может быть весьма затруднительным для лидеров доброго (и даже нейтрального) мировоззрения. Если к подчиненному местному народу относятся точно так же, как и к остальным поселенцам, то некоторые могут уйти, чтобы восстановить свою культуру в другом месте, а другие добровольно приспосабливаются и присоединяются к недавно появившемуся обществу.

ПРИГРАНИЧНОЕ ПРАВОСУДИЕ

Правление закона в пограничье гораздо слабее, чем в цивилизованных королевствах. В большинстве случаев местные лорды, имеющие полномочия предоставлять право на собственность и природные ресурсы, также имеют власть судить поселенцев, мигрирующих в их недавно основанный домен. Лорд, правящий несколькими поселениями, обычно поручают некоторую власть для приграничного правосудия служащим ему бардам, паладинам или рейнджерам, и членов всех этих групп традиционно уважают как мировых судей.

Приграничное правосудие быстро и резко, поскольку поселенцы не могут позволить себе роскошь допуска в свою среду нарушителей спокойствия, да и ресурсов для тюремного содержания преступников у них обычно нет. Большинство судов проходит очень быстро и ставит наказание выше прав обвиняемого.

Большинство наказаний попадает в одну из трех категорий: конфискация собственности, изгнание и смерть. Конфискация собственности - обычный штраф за рассуждения о том, кто кому должен. Нарушители спокойствия, угрожающие другим индивидуумам, обычно изгоняются, чем серьезнее их преступления, тем меньше им позволят унести с собой. Смерть обычно приберегают для тех, кто бросает вызов власти местного лорда или предает поселение, помогая тем, кто угрожает его безопасности.

ПРИОБРЕТЕНИЕ ТИТУЛОВ

В пограничье титулы раздаются быстро и легко, зачастую - острием меча. Есть давняя традиция, согласно которой незначительные лорды изолированных поселений провозглашают себе преувеличенные титулы, но такие титулы редко переживают экономическую или политическую интеграцию с соседними королевствами.

ЛОРДЫ, МЭРЫ И ХРАНИТЕЛИ

Лидеры приграничных поселений обычно попадают в одну из трех категорий: лорды, мэры и хранители. Лордам их титул в общем случае предоставляет соседнее королевство, они считаются владельцами всей земли в пределах своего домена, и предполагается, что свое лордство они передадут своему кровному наследнику. Хотя от региона к региону титулы варьируются, большинство лордов обычно представлено рангом барона (в Сердцеземье), лорда (на Севере) или виконта (на Юге). По мере того, как сила и влияние этих поселений растут, местные лорды часто получают более значительные титулы, типа графа или герцога.

Мэрам в общем случае титул предоставляют местные жители, и понятно, что в любой момент их могут переизбрать по народному согласию. Мэры - скорее арбитры, чем лидеры, и предполагается, что они будут скорее искать согласие среди местной элиты (например, в совете старейшин или среди местных бизнесменов), чем отдавать приказы, которые не обсуждаются.

Хранителям территорию чаще всего предоставляют соседние королевства, хотя некоторые провозглашают свой титул из-за неких моральных обязательств или религиозных обязанностей. Хоть хранители и заинтересованы заселением пограничья, основная их цель - защитить цивилизацию, находящуюся за их спиной. Большинство хранителей контролируют территории, лежащие вдоль ключевых путей вторжения и с точки зрения экономики совершенно бесперспективные. Хранители часто получают снабжение и военную поддержку от соседнего королевства, которое они помогают защищать.

ВАССАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВО ИЛИ ФЕОДАЛЬНОЕ ВЛАДЕНИЕ?

В общем случае большинство приграничных поселений терпит неудачу в пределах некоторого количества лет из-за множества опасностей, заполоняющих глухие области Фаэруна. Как только поселение обосновалось и показало себя жизнеспособным, соседние королевства неизбежно захотят расширить свою власть в новый регион, но до этого немногие из королей или торговцев захотят рисковать драгоценными монетами ради еще одной злополучной попытки завоевать пограничье.

Феодальные владения - независимые домены, отвечающие лишь перед местным лордом - пока он способен поддерживать и демонстрировать свой авторитет. Феодальные владения могут лежать на землях, формально принадлежащих соседнему королевству, но пока соседнее королевство не проявляет свою власть над регионом (что оно, вполне возможно, не желает или неспособно сделать), феодальные владения существуют как независимые, суверенные объекты. Вассальные государства, типа Мархома на востоке Мулхоранда или Самарача на Чалтском Полуострове, являются автономными областями, подчиненными общей власти соседнего королевства, но имеющими большую степень независимости по местным вопросам. Многие приграничные поселения, территория которых затребована сильным соседним королевством, становятся вассальными государствами. Другие начинают как независимые феодальные владения, но в конечном счете превращаются в вассальные государства, как только становятся богатыми и стабильными достаточно, чтобы привлечь внимание местного королевства.

Вассальные государства имеют большую вероятность выживания из-за своей близости к союзническому королевству и возможности привлечь при большой необходимости ресурсы соседнего королевства (например, во время засухи или локальной войны). Конечно же, вассальные государства как минимум в общих чертах подчинены тем же самым законам, традициям и обычаям, что и королевство, которому они поклялись в верности, и это может уменьшить стимул для некоторых поселенцев, ищущих новые земли, свободные от тяжелой руки больших заселенных областей.

Игра подданным короны

Приграничный лидер, являющийся подданным короны, должен поклясться в верности короне и чтить указания короля. Короли обращаются к таким лордам для обеспечения руководства, наблюдений и инициативы, а также для высказываний от имени короля в областях, которых королевская рука едва касается. Короли быстро снимают местных приграничных лордов, которые чрезмерно тратят ресурсы королевства для решения своих проблем. В конце концов, они вызвались рискнуть создать новое поселение и вполне могут неплохо заработать, если им это удастся. Также большинство королей не желает вкладывать существенный капитал в подобные поселения (неважно - в форме золота, солдат или свободных припасов); в конечном счете, необходимость подобных вложений склоняет королевское казначейство на инвестиции с высокой степенью риска.

Игра лордом без преданности

Приграничный лорд, не поклявшийся в верности никому, кроме себя самого, должен полностью полагаться на свои собственные навыки и способность вдохновлять других, чтобы те следовали на ним. Лордк без преданности приходится опасно балансировать между ростом, защитой и пониманием. По определению такие владыки начинают как незначительные лордики, ответственные за маленькие поселения, кое-какие ресурсы и небольшие территории. Им следует так построить защиту, чтобы стоимость присоединения их территории всегда превышала возможный доход от ее захвата, но им не следует разбазаривать большую часть своих с трудом заработанных сокровищ на армию и укрепления, ибо это задушит столь необходимый рост возглавляемых ими поселений.

УПРАВЛЕНИЕ ФЕОДАЛЬНЫМ ВЛАДЕНИЕМ

Первичная роль приграничного лидера - основать гражданское общество. Создание функционального домена требует устойчивого развития феодального владения хорошо понятнрй, но перспективной серией экономических, политических и культурных преобразований. На самом деле, роль приграничного лидера состоит в том, чтобы поставить свое знамя в дикой местности, убедить других последовать за ним, дать поселенцам чувство отдачи от появляющегося общества, и защищать плоды их тяжелой работы.

УПРАВЛЕНИЕ ДОМЕНОМ В ПОГРАНИЧЬЕ

Приграничный домен состоит из одного или нескольких поселений в пределах географической области скромного размера, управляемой местным лордом. Управление приграничным доменом во многом подобно управлению неоперившимся бизнесом. Люди, живущие за пределами относительно безопасных границ цивилизации сталкиваются с многочисленными угрозами жизни и здоровью. Приграничный лидер должен уметь сбалансировать различные риски и тщательно управлять ростом своего домена.

Одна из первичных угроз длительному выживанию приграничного поселения - внутренняя борьба за власть среди поселенцев. Изолированные поселения сталкиваются с многочисленными проблемами, и нет ничего необычного в том, что члены сообщества чувствуют, что могут сделать больше, если позволить им "встать у руля". Также для приграничного лидера очень важно поддерживть свой авторитет перед лицом внутренних проблем, способных ослабить группу в целом. С другой стороны, каждый должен делать свою работу, чтобы удержать приграничное поселение на плаву. Успешный приграничный лидер должен быть открыт для новых предложений и готов делегировать власть, если это потребуется.

Другая угроза длительному успеху приграничного поселения вращается вокруг внимания, которое это сообщество привлекает. Излишек внимания приводит к тому, что соседние королевства захватывают контроль над ним, или бандиты стремятся разграбить свеженькое богатство плохо защищенного поселения. Недостаток внимание может привести к уменьшению торговых возможностей и замедлить приток чего-либо или кого-либо нового, поскольку люди просто не знают о возможностях, доступных в определенном приграничном поселении.

Приграничные поселения живут на лезвии ножа между выживанием и смертью. В отличие от городков в заселенных землях, приграничные общины зачастую не могут выжить при нарушении поставок. Приграничное поселение может получать регулярные поставки продовольствия из близлежащего королевства, но быть слишком бедным, чтобы накопить сколь-либо весомый резерв. В результате, один пропущенный караван в соответствующее время года может поставить поселение на грань жизни и смерти.

УДЕРЖАНИЕ ТЕРРИТОРИИ

Несмотря на то, что устоявшиеся королевства бьются друг с другом, война для захвата территории другого королевства редко стоит того, чтобы жители региона отчаянно боролись за свою независимость. Однако, в пограничье территориальные требования намного более расплывчаты, особенно для независимых феодальных владений. Право управлять поддерживается не только традициями, патриотизмом и правлением закона, но и силой воли, и острием меча. Так что, едва маленькая приграничная территория попадает в чьи-то руки, немногие обсуждают право победителя на управление ей.

Приграничным лидерам приходится постоянно принимать меры против тех, кто захватил бы то, что уже построено, прежде чем их владения станут достаточно влиятельны, чтобы вдохновлять чувство подданства и культурную неповторимость. Иногда лучший способ сдержать угрозу - заключить тщательно оговоренный союз, хотя договор с крупными авторитетами иногда приводит к тому, что меньший партнер становится вассальным государством. Самые успешные приграничные лидеры признают, что с различными примитивными и кочевыми племенами, населяющими область в целом, можно объединяться или натравливать их на других, формируя буфер против потенциальных захватчиков. В случае, если потребуются более смелые действия, местный лорд может нанести превентивный удар по враждебному соседу, прежде чем тот станет достаточно сильным, чтобы представлять собой подобную угрозу.

РАСШИРЕНИЕ ДОМЕНА

Для процветания большинство приграничных поселений должны расширяться и расти, поглощая новые территории и новые подчиненные поселения. Успешные приграничные лидеры в первую очередь концентрируются на защите и целостности хранилищ продовольствия. Расширить домен следует как минимум ради естественной фортификации. Например, установив башню в месте слияния двух рек, приграничный лидер может построить еще две башни вверх по реке, дабы защитить треугольник земли между реками для сельскохозяйственных нужд. В конечном счете он может расширить свой домен для охвата всей долины, строя укрепления в окрестных холмах, меж которых проходят естественные маршруты, ведущие в долину и из нее.

Во-вторых, приграничные лидеры должны сосредоточиться на защите жизненно важных торговых артерий, соединяющих их домен с внешним миром. В предыдущем примере последующие расширения лорда могут включать установку вниз по реке ряда укреплений, из которых он сможет защищать поток торговли вверх и вниз по реке. Если в области есть водопад или брод, он может основать там еще одно поселение, дабы оно служило путевой станцией и еще одним торговым центром.

В-третьих, у приграничного лидера должен быть план на крайний случай, поскольку если орда орков или большая группа бандитов внезапно будет угрожать свежеоснованному поселению - на внешнюю помощь вряд ли стоит рассчитывать. Лорд из предыдущего примера может обустроить путь отхода в старую систему пещер, когда-то служивших логовищем племени гоблинов, занимавших долину перед приходом лорда. Затем он может начать строительство ряда туннелей под рекой, связывающих его твердыню в сердце домена с пещерами, в которых его последователи смогут перегруппироваться.

ОБЯЗАННОСТИ И ДОЛГ ПРИГРАНИЧНОГО ЛИДЕРА

Приграничные лидеры обязаны поддерживать и защищать поселенцев, стекаютщихся под их знамя. В приграничных владениях нет инфраструктуры или экономики, которые могут пасть - кроме крови, пота и слез поселенцев. Приграничные лидеры, не идущие впереди своих людей или избегающие риска, который требуют от своих последователей, обычно долго не удерживаются. Точно так же, приграничные лидеры никогда не могут почивать на лаврах, поскольку приграничные поселения редко бывают стабильными - они либо растут, либо исчезают.

Именно на приграничного лидера возлагается обеспечение решительности и воли для упорного продолжения дел в поселениях в глуши перед лицом серьезных опасностей. Приграничный лидер должен предугадывать проблемы до их возникновения и заранее готовиться к неожиданностям. Точно так же приграничный лидер должен экономно расходовать ресурсы (материальные или человеческие) с учетом вероятности того, когда и как они могут потребоваться.

КОНФЛИКТЫ

Конфликты в пограничье неизбежны и бесконечны. Приручение границы само по себе подразумевает сгон кого-либо или чего-либо с привычных земель или охотничьих угодий. Опять же, маленькие твердыни приграничных поселений оказываются на землях, поощряющих конфликты, поскольку вся эта зыбкость дает гораздо большую пользу от насилия, чем в цивилизованных королевствах.

МЕСТНЫЙ ЗАКОН ПРОТИВ ЗАКОНА РЕГИОНАЛЬНОГО

Как говорилось ранее, правосудие в пограничье обычно быстро и эффективно, и не всегда справедливо. Точно так же, территориальные требования в пограничье часто запутанны и перекрывают друг друга. Местные законы, в соответствии с которыми приграничный лидер творит правосудие и назначает права на собственность, зачастую противоречат региональным законам, которые номинально простираются от соседних королевств в приграниье. Устоявшиеся царства частенько используют конфликты между местным и региональным законами в предлога для вмешательства в дела более слабого соседа.

Например, если местный лорд обоснует баронство в Каменных Землях к северу от Кормира, Лесное Королевство поначалу может проигнорировать его, позволив развить местную традицию прав собственности и правосудия. Одной из таких традиций может быть, например, оценка поселенцев только по тем делам, что они совершили в поселении, невзирая на их прошлые преступления. Если изменник-дворянин сбежит из Кормира в Каменные Земли, его примут в сообщество, если он упорно трудится и не причиняет неприятностей. Через месяц-другой Пурпурные Драконы могут выследить изменника и прибыть для его ареста. В таких ситуация от местного лорда требуется тонкая балансировка между местными обычаями и региональным законом, поскольку склонение к тому или иному либо приведут к проблемам в его поселении, либо навлекут гнев и лишнее внимание со стороны Кормира.

В том же самом примере местный лорд может стать вассалом Кормира, поклявшись в верности Лесному Королевству, у которого есть отлично задокументированные давнишние права на регион, пусть они никогда и

не навязывались. Однако, такой союз может навлечь ярость Города Шейд, который вполне сможет угрожать уничтожать феодальное владение, если оно не поклянется в верности перерожденной империи Нетерил. Опять же, ситуации со встречными юридическими требованиями на земли могут подорвать авторитет лорда в предоставлении права собственности и, таким образом, подорвать веру в него со стороны поселенцев.

БАНДИТЫ И РАЗБОЙНИКИ

Мало чем отличаясь от караванов или парусных судов, приграничные области основываются в беззаконных регионах между устоявшимися центрами цивилизации. Множество банд изгоев охотится и на караванщиков, и на поселенцев в тех областях, где редко появляются крупные военные силы. Хотя приграничные области менее мобильны, чем караваны или корабли, они более способны иметь существенную защиту от бандитизма. Однако, поскольку они не могут двигаться, у бандитов и разбойников есть больше времени для оценки защиты изолированного приграничного поселения, которое они рассматривают всего лишь как хранилище припасов, ожидающее очередного набега.

Один из лучших способов уменьшить угрозу бандитизма - убедить бродячие банды отверженных, что в их интересах присоединиться к поселенцам и спокойно работать вместо того, чтобы рисковать. Конечно, некоторых темпераментных бандитов и разбойников не удовлетворяет подобная оседлая жизнь, и приграничным лордам приходится просеивать их отряды, чтобы захватывать, убивать или отбрасывать подобных злодеев.

УГРОЗЫ ОТ МОНСТРОВ

Хотя большинство вассальных лордов начинает осваивать свою приграничную область с отбрасывания монстров, представляющих собой вершину пищевой цепочки, угроза со стороны монстров никогда полностью не спадает. Новые источники продовольствия, типа злаковых полей или стад пассивного домашнего скота, привлекают новые типы монстров, типа анкегов и драконов, считающих это удобным складом провизии. Примитивные племена с быстрым размножением могут отойти после поражения лишь для того, чтобы вернуться несколько лет спустя с новыми воинами, как это сплошь и рядом наблюдается на Севере с ордами орков. Аналогично, кочевые существа могут вернуться в любое время, не задумываясь о том, что на их традиционных охотничьих землях основано новое поселение.

Угрозу со стороны монстров обычно можно предотвратить, сделав продовольствие или другие изделия, которые они жаждут захватить, не стоящими усилий по захвату. Например, на Севере многие приграничные поселения держат стада ротов в близлежащих пещерах, не позволяя овцам и рогатому скоту пастись на открытой поверхности. На землях Внутреннего Моря пастухи предпочитают использовать большие стаи овчарок для круглосуточной охраны маленькой горстки домашнего скота. Собаки обучены не позволять домашнему скоту собираться большими группами, сокращая угрозу со стороны крупных хищников, за минуты пожирающих крупную пищу. Хотя маленькие группы домашнего скота регулярно теряются, вряд ли какой-либо монстр уничтожит все стадо.

Мощные чудовищные угрозы, типа драконов, пробуждающихся от долгого сна лишь затем, чтобы найти недавно построенное поселение недалеко от своего логовища, могут быть слишком сильны, чтобы местные поселенцы могли противостоять им самостоятельно. В таких случаях угрозу зачастую можно предотвратить путем подходящих ежемесячных взяток. Например, в случае с чрезмерно приветливым красным драконом сообщество может предложить ему регулярную поставку домашнего скота и половину сборов от местных шахт.

КОВАРНЫЕ УГРОЗЫ

По мере того, как сила и численность приграничного поселения растет, оно начинает привлекать хищников, охотящихся на такие общины изнутри. Многие доппельгангеры сами по себе стремятся к изолированным поселениям на границе, лишенным существенной тайной и божественной магической поддержки, поскольку у подобных поселений не так много средств защиты от проникновения меняющих форму. Обосновавшись, хищные доппельгангеры охотятся на новоприбывших, которых редко начинают искать, если они исчезают через несколько дней после появления в сообществе. Предполагается, что большинство из них возвращается к комфорту и безопасности цивилизации.

Аналогично, существа типа бехолдеров, иллитидов и вампиров - способных *зачаровать* или *доминировать* над ключевыми индивидуумами - также считают изолированные приграничные общины легкими целями для покорения. Такие хищники обычно устраивают логовище на территории местного лорда или рядом с ней, а затем начинают прогибать ключевых индивидуумов к своей воле. Недостаток искушенной магической защиты вкупе с ограниченным числом индивидуумов дает секретному владыке возможность доминировать над всеми властными фигурами, таким образом вынуждая все сообщество невольно служить себе.

По существу, возможность подобных коварных атак требует от пограничного лидера приобретения кое-каких магических защит - если, конечно, он надеется преуспеть в строительстве нового сообщества. Помимо того, большинство приграничных общин вынуждены развивать определенные аспекты, традиционно предоставлен-

ные секретным обществам - типа шпионов или тайной полиции - дабы не позволить проникнуть в свои ряды подобным коварным угрозам.

БОЛЕЗНИ

Хотя городская толчея (особенно в портах или в речных городах) весьма способствует быстрому распространению инфекционных болезней, и все караванные маршруты вероятнее всего станут тропами, котоырми расходится инфекция, в отличие от скудно заселенных земель "на задворках", "странные новые страдания" чаще всего возникают в приграничных областях, где цивилизованный народ часто контактирует с дикими тварями, насекомыми и растениями.

Сейчас чума нечасто широко расползается по Царствам. Это происходит из-за эффективного лечения травами; насильственного (или тайного, через еду и питье) лечения подчиненных, солдат и прихожан правителями и духовенством; подвергание с детства многочисленным микробам и вытекающего из этого сильного персонального сопротивления; и столетий смешения родов (и кровосмешение, и совместная жизнь и торговля). Наихудшие естественные вспышки болезней происходят, когда поселения сталкиваются с заразными болезнями, которым они никогда не подвергались ранее; большинство подобных случаев происходило в Царствах давным-давно, оставив после себя иммунитет у выживших.

Большинство фаэрунского народа примерно знает, как передаются известные болезни, но могут не согласиться сразу на лечение (помимо отдыха, заботы, купания и очищения организма путем осторожных "проб" еды). Они для начала вспоминают, что помогло им или их друзьям, во-вторых - выслушают местных "мудрых женщин" или старшин.

За некоторыми из этих разногласий стоят различные злые духовенства, особенно церковь Талоны, некоторые из которых распространяют дезинформацию (низкоранговые священники обычно делают это невольно) или сохраняют секреты, чтобы усилить влияние веры и контроль - и заодно получить монеты в уплату за лечение. Кое-кто из отверженных понял, что распространение слухов о болезнях (особенно когда симпотомы симулируют несколько индивидуумов) - очень эффективный способ заставить селян сбежать, по крайней мере временно, и после этого спокойно таскать их неосторожно оставленные вещи.

Явно больных незнакомцев (и тех, кого считают безумными) могут убивать или отгонять (часто угрожая лучниками или огнем); таким образом, зараженные обычно "укрываются" и приближаются к поселениям, гостиницам и тавернам по ночам или в тумане. Известные инфекционные воздействия в царствах обычно называются согласно видимым признакам и включают в себя:

Пять лихорадок: Черная легочная лихорадка, черный язык, болотная лихорадка или саллар (тиф), трясущая лихорадка и лихорадка зимнго озноба (пневмония).

Три чумы: перистые легкие, пятнистая чума, трясущая чума (не то же самое, что трясущая лихорадка, недавно поразившая Скардейл).

Другие заражения: Темное гниение (гангрена), гниени плоти (передаваемая форма гнили мумии), *зеленая гниль* (чешуйчатая смерть, магическая болезнь, связанная с Талоной) и белое истощение (проказа).

Болезнь	Инфицирование	DC	Инкубация	Урон
Черная легочная лихорадка	Вдыхание	16	1 день	1d4 Телосложение
Черный язык	Глотание	18	1d4 дня	1d4 Ловкость
Темное гниение[1]	Урон	12	1 день	1d6 Ловкость[2]
Перистые легкие	Вдыхание	19	1d3 дня	1d6 Телосложение
Гниение плоти	Контакт	15	1d4 дня	1d4 Телосложение
Зеленая гниль	Урон	20	1 день	1d6 Интеллект
Болотная лихорадка[3]	Урон	15	3d6 дней	1d6 Телосложение
Трясущая лихорадка	Контакт	13	2 дня	1d4 Ловкость
Пятнистая чума	Контакт	16	1 день	1d4 Харизма
белое истощение	Контакт	18	5 лет	1d6 Ловкость
зимний озноб лихорадка	Вдыхание	12	1d6 дней	1d4 Телосложение

[1] Темное гниение возможно всякий раз, когда персонаж ранен колющей или рубящей атакой, и рана, оставленная при этом, остается необработанной и неочищенной дольше 24 часов.

[2] Неудавшийся спасбросок требует от персонажа второго спасброска, чтобы избежать потери члена. Бросок 1d4: 1 левая нога, 2 правая нога, 3 левая рука, 4 правая рука.

[3] Болотная лихорадка обычно передается от паразитов к млекопитающим. Есть шанс 2%, что паразиты заражены этой болезнью.

НАГРАДА

На границе монеты ценятся меньше, чем безопасное место, в котором можно провести ночь, и регулярный источник еды и питья. Граница дает всем, кто готов работать ради этого, способность самому строить свою судьбу свободной от бюрократических, политических и религиозных нападок своей родины - по крайней мере, какое-то время. В дополнение к чувству достижений, которое они получают при строительстве подобных общин и становлении их независимости, приграничные лидеры получают свою награду в форме длительных материальных активов. В частности, те, кто готовы и посвящены основанию новых феодальных владений в пограничье, в результате управляют немалыми территориями - часть из них контролируют лично (свое поместье), а некоторые подпадают под их политический контроль. Последнее обычно обеспечивает устойчивый поток дохода в форме налогов или десятины, часть из которых может быть вложена в развитие сообщества, часть идет в личные накопления приграничного лидера.

ПРИГРАНИЧНЫЕ ЦИТАДЕЛИ

Приграничные цитадели варьируются от естественных пещер с валунами, которыми каждую ночь загораживается вход, до гигантских крепостей, построенных для противостояния нападениям гигантов и драконов. Большинство их - маленькие, простенькие укрепления, предназначенные для защиты семейства или народа всей деревни вместе с их вещами и едой, где есть природная питьевая вода (или колодец) и возможен просмотр подходов к цитадели (например, с башни, построенной выше уровня земли).

Ниже кратко описаны две типичные цитадели - известное укрепленное поместье и маленький, простой замок.

ПОМЕСТЬЕ ВОЛЧЬЕЙ СТРАЖИ

Это старое каменное поместье - типичый небольшой укрепленный "великий дом", какой можно встретить на сембийском нагорье, в низинах Дессарина и в долинах Делимбайра на Севере Побережья Меча. Построенные ранее поместья больше и величественнее. Здание типа этого могло быть изначально построено в качестве деревенской резиденции незначительного знатного человека или богатого дворянина (торговцы-землевладельцы, желающие облагородиться) и их служителей и гостей, и содержаться в качестве охотничьего домика, если семейство уезжает в город. Если его владельцы умерли или покинули поместье, три семейства лесников или фермеров могли бы неплохо поделить Поместье Волчьей Стражи.

Сейчас Поместье Волчьей Стражи - один из "замков-призраков" к западу от Бэттлдейла, оставленный на произвол тварей, бандитов и вторгающегося леса. Затененный и заросший деревьями, он стоит на пригорке, окруженный кольцами защит. Начиная со внутренней части и направляясь наружу, Поместье Волчьей Стражи

окружено крутым глиняным валом, спускающимся с внешней стороны в "сухой ров" (траншея шириной в тело мула), который в свою очередь поднимается к кольцу старых пней, из-за терновника и ежевики превратившемуся в почти непроницаемую преграду, в одном месте пронизанную секретным лазом, в другом - тележной тропой (с опускающимся мостом-воротами).

В недавние годы Поместье Волчьей Стражи стало секретной базой дроу Кормантора, действующих в регионе; с его башен они могут присматривать за торговым движением и деятельностью в Бэттлдейле. Хоть он и нечасто бывает тут, нынешний "лорд" поместья - командир дроу по имени Илтиваар Демоношрам (СЕ мужчина дроу жулик 2/клерик 5 [Ваэрон]/теневой танцор 2). Илтиваар стремится в конечном счете провозгласить Бэттлдейл своим личным феодальным владением, но он все еще находится в начале долгого пути по смещению "примитивных" жителей (то есть народа Долин).

Первый этаж

1. Великая комната: Широкие двойные двери Поместья ведут в эту большую комнату, где зимой можно держать домашний скот, фургоны с сеном и колотые дрова, а пировать и вести обычные дела - во все сезоны.

2. Кухня: В этой комнате главная деталь - очаг и дымоход. Здесь в любое время готовят пищу, а также тут держат и используют травы и лекарства. Кухня оборудована разделочными столами, решетками для подогрева и глубокими сточными трубами.

3. Задворки: В этой типичной для жилья нагорья комнате-"перекрестке" есть колодец (закрытый) и ковши и бочонки для хранения воды. Также здесь вдоль стен стоят бочонки с пивом и бочонки с морской рыбой и солониной, а клетки для голубей и цыплят стоят в юго-западной части комнаты. Когда лорд присутствовал в замке, птицы несли яйца или сами подавались к столу, а также здесь держали некоторых из почтовых голубей. Дополнительные клетки были и за пределами дома, но птиц для размножения держали тут.

Лестница ведет с задворок на верхний этаж и (через закрытую засовом дверь) к подвалам.

4. Кладовая: В кладовой живут коты Поместья, предки которых обычно ловили здесь мышей и крыс, таким образом охраняя хлеб и сыр хозяйства, запасенные на каменных полках под металлическими крышками. Здесь со стропил свисают вушеные травы, а в бочках хранятся колбасы, плоды, корнеплоды и сушеное мясо и рыба. Теперь коты Поместья одичали, но они не беспокоят гуманоидных вторгшихся.

5. Задняя лестница: Эта ступенька ведет (через два люка) к голубятне, где размещаются почтовые голуби Поместья, с наблюдательной башенкой (на карте не обозначена, прямо над комнатой 6 и равная ей по размерам), где скрыт сигнальный маяк с высушенными дровами (старые плащи сшиты вместе и запечатаны смолой, и оберегаются от ветра крепкими деревянными рамками). Из этой башенки арбалетчик мог контролировать подходы к поместью с севера и запада. Находясь тут, дроу обычно используют эту башенку для тех же целей.

6. Северная палата: В северной палате обычно спали парни и неженатые мужчины из обслуги. На стенах этой комнаты развешаны арбалеты, а в стенах есть бойницы (заслонки, скользящие по направляющим внутри стен, обычно закрывают их от вторжения птиц и мышей). Дроу используют ее точно так же.

7. Длинная комната: Заставленная по периметру верстаками и переполненными буфетами, эта палата служила народу Поместья инструментальной комнатой и гардербной.

8. Южная палата: Южная палата служила общей спальней для всех пар среди служителей Поместья. На стенах этой комнаты развешаны арбалеты, а в стенах есть бойницы (прикрытые, как в комнате 6). Дроу используют ее точно так же.

9. Башенная комната: Эта палата обычно использовалась в качестве мастерской и сушильни и загромождена козлами, резаками и стойками для одежды, дублеными шкурами и нарезанными плодами и овощами. Стены ее пронизаны множеством бойниц (прикрытых, как в комнате 6), и есть две внутренних каменных стенах, чтобы дать покрытие защитникам от стрел и арбалетных болтов со стороны нападавших. Дроу используют ее точно так же.

10. Гостевая спальня: Эта комната некогда была шикарно отделанной спальней, используемой для занятий и шитья, когда в Поместье нет гостей.

11. Спальня владельца: Спальня и приемная лорда некогда были роскошно обставленной комнатой, всегда охраняемой персональными служителями. Теперь ее точно так же использует Илтиваар Демоношрам.

12. Арсенал: В этой запертой комнате содержались ценности лорда (в сундучках, защищенных играми и звонками), его личные доспехи и лучше оружие Поместья (древковое оружие и ножи хранились на стойке на задворках).

Верхний этаж

13. Двор-колодец: Эта прихожая выходит на задворки (комната 8) и к лестнице вверх, по ее западной стене есть окна со ставнями. Под окнами стоят столы, на которых проращиваются растения (травы и еда, типа бобовых).

14. Девичья палата: Девичья палата служит спальней для всех молодых незамужних женщин. В ней много коек и единственный стул и умывальник.

15. Старушечья палата: Старушечья палата служит спальней для всех старых незамужних женщин. Здесь также размещались пожилые женатые пары, когда им не хватало места в комнате 8. Эта область обставлена так же, как и комната 14.

16. Коробочная комната: Коробочная комната служит в качестве хранилища для всего, что нельзя хранить в подвале из-за влажности. Как правило, сдесь держат одежду и переносные сундучки с личными вещами. Кроме того, эта комната может использоваться в качестве дополнительной спальни.

17. Верхняя башенка: Верхняя башенка служит швейной комнатой, куда женщины удаляются для уединения. Она была оборудовано для защиты, как и комната 9 - в ней есть внутренние защитные стены (прикрытые стеллажами) и узкой лесенкой вверх, выводящей (через люк) на крышу, к площадке для наблюдения и стрельбы (не показанной на карте). Дроу используют ее точно так же.

Подвалы

18. Лестница вниз: В комнате внизу лестницы есть стол с трутницей, кремнем, кресалом, тонкими свечами и фонарями, и несколько бочонков вина.

19. Плодовый подвал: В плодовом подвале стоят бочки, закопанные в песоке. В них запасаются на зиму яблоки и другие собранные плоды.

20. Крепкий подвал: В крепком подвале содержатся гробу на поддонах (ожидающие смертей), пищевые продукты (не помещающиеся в комнату 25) и ценности в запертых сундуках.

21. Камеры: Это ряд из восьми запертых клеток для содержания заключенных, инфекционных больных, охотничьих собак, тварей (захваченных живьем, чтобы потом их зарезать и съесть) и хранения больших ценностей, которые лучше всего спрятать подальше.

22. Яма с известью: Эта глубокая яма наполнена естественной известью, куда сбрасываются все останки (известь растворяет все, включая кости, и уменьшает запах гниения).

23. Часовня: Эта палата служит для всех вер - тут есть панели для коленопреклонения, простой каменный алтарь для приватных молитв и простых религиозных ритуалов. Дроу превратили ее в темную святыню Лорда Под Маской.

24. Комната для больных: Это изолированная спальня, где тихо и без помех можно ухаживать за больными, ранеными, умирающими или роженицами.

25. Зернохранилище: В зернохранилище содержатся сухие товары - в ведрах, бочках, в мешках на приподнятых поддонах, доступные с одного угла кухни через шахту и люки (лестницы хранятся здесь же, по скобам в стенах шахты сюда можно спуститься с кухни наверху).

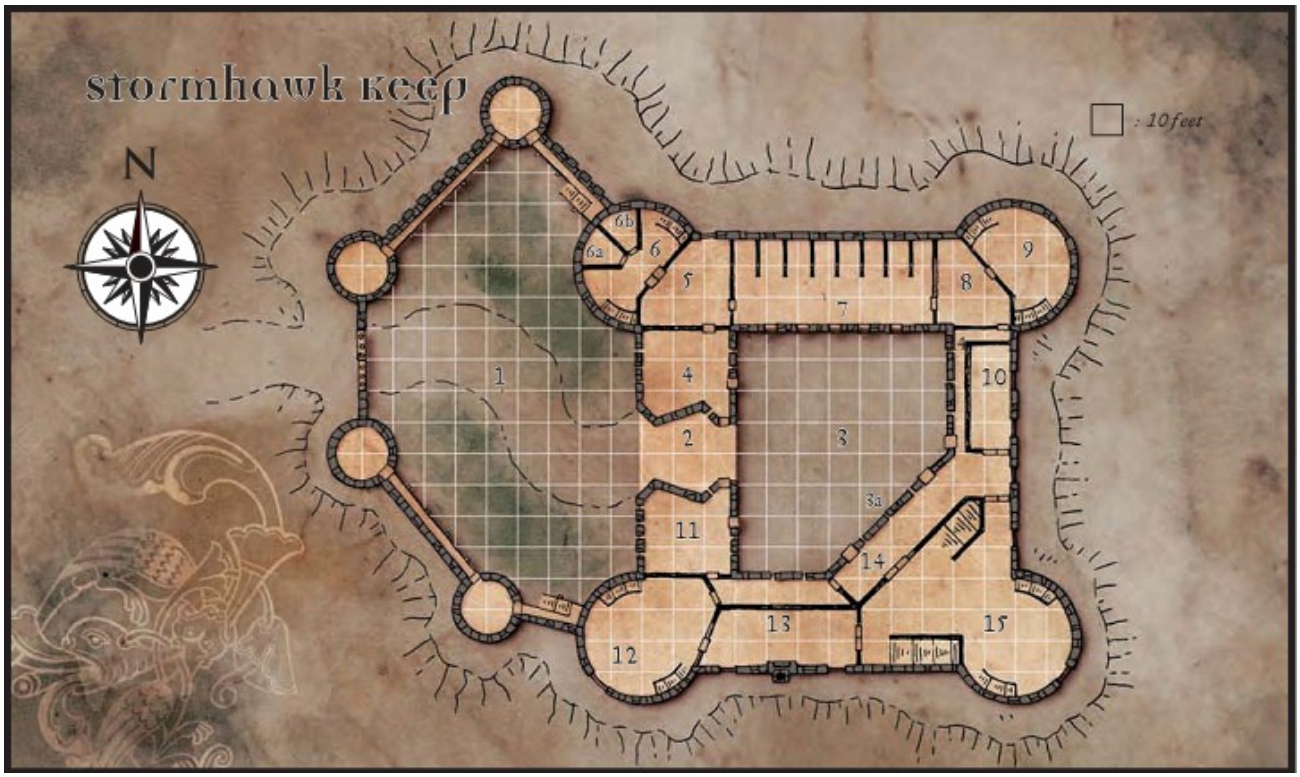
26. Арсенал, мастерская и хранилище: Все эти комнаты использовались для хранения вещей, нуждавшихся в ремонте, для работы с ними и для выполнения других работ по обслуживанию (типа глазировки, травления, окраски и покрытия), для которых нужны чаны с вредными или вонючими жидкостями.

ТВЕРДЫНЯ ШТОРМОВОГО ЯСТРЕБА

Этот "четырехугольный" замок - перестроенное укрепление-башня, и он типичен для маленьких приграничных укреплений по всему Сердцеземью и Северу. Твердыня Штормового Ястреба была обителью самозваного благородного семейства на холмистых землях к северо-западу от Проскура, и она все еще служит центральным местом для встреч, храмом и рынком деревни Штормовой Ястреб. Она венчает холм, изначально расчищенный от подлеска, чтобы открыть землю для выпаса и лишить укрытия нападавших; дома и сады Штормового Ястреба теперь покрывают весь склон.

Показан только первый этаж Твердыни Штормового Ястреба. Во время неприятностей вся деревня перемещалась в замок, создавая помехи их домашнему скоту на переднем дворе, а также как складывая там сено, зерно и дрова. Под "квадратом" комнат, соединяющих четыре угловые башни, находится подземелье и зернохранилище, а в каждой башне есть четыре уровня спален над первым этажом, увенчанные на вершине платформой для ведения огня (окруженной стеной с бойницами, с флагштоклм и баллистой).

Штормовым Ястребом в настоящее время управляет мэром, потомок последнего сенешаля замка. Мэр превратил одну из угловых башен Штормового Ястреба в маленькие персональные покои. Спальни в остальной части ьвердыни используются в качестве пансиона для посетителей деревни. Мэр давно хочет потребовать себе мантию лордства в Штормовом Ястребе, но народ Штормового Ястреба не видит особой потребности в обретении лордства.



1. Передний двор: Передний двор - травянистый двор (поднимающийся от внешних ворот к области 2), используемый для сбора верховых команд, хранения и запрягания фургонов, снабжения и погрузки, упражнений, практики с оружием, и как детская площадка.

2. Проход с портикулами: Пунктиры отмечают, где два портикула могут быть опущены (или подняты, лебедками с цепями) из верхней "палаты-перемычки" (не показанной на схеме), связывающей комнаты 4 и 11 и имеющей в полу дыры для ведения огня, позволяющие защитникам атаковать вторгшихся, пробирающихся через область 2.

3. Внутренний двор: В мощеном (против грязи) центральном внутреннем дворе замка есть закрытый колодец в 3А (обычно воду из него выбирают служители, чтобы бочки и корыта для лошадей всегда были наполнены водой).

4. Арсенал-караулка: Арсенал - это комната стражи, где содержатся и обслуживаются доспехи и оружие. Бойницы (отметки X на карте) выходят в область 3, а укрытая щитом баллиста установлена для стрельбы сквозь горизонтальную бойницу (отмеченную стрелкой) через область 2, а заодно и в область 1.

5. Дневная комната: Эта палата - зал-"перекресток" и гостиная жителей замка. В ней есть запас обуви и плащей, и она чистится в лучае непогоды.

6. Юго-западный погребок: В этой комнате на первом этаже юго-западной башенки есть площадка, выходящая к мужской уборной (туалету) в 6А и женской - в 6В. Лестница ведет в подвалы и на к верхние этажи (спальни) юго-западной башни.

7. Конюшни: Конюшни представляют собой ряд из восьми кабинок и родильного загона для дойных коров и верховых животных (лошадей) замка.

8. Готовая кладовая: В этой комнате собирают на столах приготовленную еду и готовят ее для переноса в комнату 15 и в различные спальни замка.

9. Винный погребок: В этом винном хранилище, в котором красуется две огромных бочки, есть лсетницы на верхние этажи (к спальням) северо-западной башни и лестницы, спускающеся ко множеству кладовых и зернохранилищ на подземном уровне.

10. Сухая кухня: В этой кипящей деятельностью комнате готовится сдоба и "сухая" пища (нарезка и сервировка сыров, холодного мяса, маринадов, салатов).

11. Спальня стражи: В этой комнате защитники замка живут и спят (двухъярусная кровать вдоль южной стены). В ней есть бойницы (отметки X на карте) в область 3, и укрытая щитом баллиста установлена для стрельбы сквозь горизонтальную бойницу (отмеченную стрелкой) через область 2, а заодно и в область 1.

12. Погребок служителей: Комната на первом этаже юго-западной башенки предназначена для отдыха служителей; в ней также есть лестница в подвалы и лестница на верхние этажи (к спальням) юго-восточной башни.

13. Нарезочная кухня: В этой суетливой комнате готовится и нарезается мясо для прямого обслуживания комнаты 15.

14. Проходы для лучников: В главных соединительных проходах замка есть бойницы (отметки X на карте) в область 3. Они обычно закрыты панелями, скользящими по направляющим внутри стен.

15. Зал для пиров: В этой облицованной панелями и увешанной охотничьими трофеями (оленьими головами) и щитами палате есть много массивных деревянных столов и стульев (и "обслуживающие" буфеты и столы по краям). Она используется для обедов, встреч и местных сессий судов. В ней есть лестницы на верхние этажи (к спальням) северо-восточной башни, и вниз - в подземелье.

ПРИМЕР: БАРОНСТВО ЗВЕЗДНОЙ ТЕНИ

Хоть корни этой кампании и уходят в падение Королевства Человека, она рассматривает события Года Штормов Молний (1374 DR). Если игровые персонажи будут вовлечены в нее, они могут стремиться восстановить Баронство Звездной Тени, не зная, что Эртаэр Джавиларссон овладел одним из них, а могут и понять тщетность таких усилий и попытаться навечно упокоить привидение павшего барона.

ПРЕДЫСТОРИЯ

В Году Пораженного Солнца (691 DR) Лорд Эртаэр Джавиларссон, сын Короля Джавилара "Темного" Снежного Меча, подал прошение своему племяннику, Королю Давиду Снежному Мечу, на титула на Долину Звездной Тени (именно так известной из-за своего расположения на юго-западном краю Высокого Леса, поэтически "в тени Звездных Гор"). Король Давид даровал Лорду Эртаэру ранг Барона Донтиглара и дал ему титул на Долину Звездной Тени с условием, что свежесозданный барон (или его наследники) смогут удержать землю по крайней мере дюжину лет.

В Году Сжимающего Сумрака (702 DR) налетчики-орки из Высокого Леса пронеслись по низинам Делимбайра, значительно потрепав королевство Делимбайран, когда-то бывшее частью Королевства Человека, прежде чем Герцог Каландор наконец-то собрал армию, достаточно сильную, чтобы разбить Рогатую Орду. Среди царств, снесенных ордой, было и Баронство Звездной Тени - всего одиннадцать лет спустя после своего основания. Люди не знали, что орки западного Высокого Леса считали долину Звездной Тени священным местом погребения, и основание баронства и последующая волна поселений в области ускорили формирование орды.

Баронство Звездной Тени могло бы кануть в историю как небольшое царство, продержавшееся лишь полстука сердца, но его основатель, Барон Эртаэр, вернулся в качестве привидения. Барон-привидение отказался упокаиваться, пока Донтиглар не будет восстановлен до своего прежнего статуса и не продержится хотя бы одну полную зиму. К сожалению тех, кем смог овладеть барон-привидение, события словно сговорились нанести поражение всем подобным усилиям.

В Году Проклятия (882 DR) Компания Желтой Звезды укрылась среди камней павшей Башни Звездной Тени, следуя по остаткам старой дварфской дороги, которая вела на север через лес к Залу Четырех Привидений. Барон-привидение овладел лидером компании, воином по имени Хелдак Железный Коготь, который затем убедил своих товарищей, что они заработают гораздо больше, если провозгласят свои права на долину, чем просто разграбляя старые гробницы. Компания Желтой Звезды провела летние месяцы, посещая таверны по всему региону и собирая безземельных людей, желающих зеселить Долину Звездной Тени под Знаменем Железного Когтя. У началу осени в долине осело по крайней мере три дюжины семейств, и хорошо пошла работа по восстановлению Башни Звездной Тени. Все это кануло в никуда, когда орда демонов вырвалась из города Аскалхорн. Орда демонов быстро наводнила эльфийский Иэрлэнн и дварфский Аммариндар, выпустив несколько волн беженцев. Едва оперившееся Баронство Звездной Тени пало менее чем две недели спустя, когда безземельные воины во главе с Нимоаром Опустошителем пронеслись по долине, разоряя урожай и поджигая маленькие поселения.

Год Драконьей Ярости (1018 DR) обрушил на Север великое опустошение, когда разгневанные вирмы нападали на города и путешественников явно наугад и без ограничений. Среди тех, кого подхватил хаос, был некий Тордат Железный Кулак, из рода Турго. Дварфский лорд и его последователи вернулись в Несчастные Холмы, посетив семью, разрабатывающую маленькую шахту в глубинах Высокого Леса, но были вынуждены укрыться в руинах Башни Звездной Тени из-за появления странствующего зеленого вирма. Барон-привидение овладел Тордатом и затем привел его Твердыне Огненный Молот, где харизматичный молодой лидер клана убедил многих своих родственников вернуться вместе с ним в долину. Крепкий Народ за месяц восстановил Башню Звездной Тени, а затем приступил к разработке рубиновой шахты в близлежащем горном хребте. Прошло меньше двух месяцев после их прибытия - и дварфов Башни Звездной Тени больше не было, а твердыня барона-привидения опять лежала в руинах. Великий красный дракон по имени Имваэрнархро (детализированный в Главе 7), вырванный из дремоты безумием Ярости, поджег долину, быстро убив Тордата и его последователей и разорвав полный рубинов горный хребет своими цепкими когтями. С того времени Крепкий Народ избегает Долину

Звездной Тени, но все еще ходят расказы об оставленном рубиновом богатстве, которое ныне может лежать в глубинах логовища Имваэрнархро.

Трагедия вернулась в Долину Звездной Тени в Году Рога (1222 DR), когда уотердипская охотничья партия во главе с Лордом Орнигаром Чаззамом устроила лагерь среди руин Башни Звездной Тени в начале Тарсака. Барон-привидение овладел молодым отпрыском Чаззама, который после этого загорелся идеей обосноваться в долине. Тем летом Лорд Орнигар заручился финансовой поддержкой нескольких благородных семейств; к осени он вернулся в Долину Звездной Тени, сопровождаемый дюжиной отпрысков уотердипской знати и вдесятеро большим количеством слуг. Поддержанная большим количеством монет и гордыней юнцов, знать быстро восстановила Башню Звездной Тени при помощи нанятых заклинателей. Однако, их усилия быстро канули в никуда, ибо опрометчивое разграбление оркских курганов, усеивающих долину, быстро привлекло внимание оркских племен Рогатый Владыка и Обвитый Рог из Высокого Леса. В пределах десятидневки Орда Черного Рога наводнила долину, и Чаззам и его злополучные последователи сгинули под их башмаками.

Десятилетия, прошедшие после ее падения, Долина Звездной Тени лежит нетронутой, поскольку слухи о призраках и реальная опасность со стороны соседних племен орков удерживают любые попытки перезаселить землю. Однако, барон-привидение продолжает свое бесконечное бдение, убежденный, что сможет восстановить долину, если овладеет потенциальным лордом.

БАРОН ЭРТАЭР ДЖАВИЛАРССОН

При жизни Барон Эртаэр Джавиларссон был более 6 футов ростом, со светлой кожей, пронзительными серыми глазами, орлиной внешностью и черными как смоль волосами, ниспадающими из-под шлема. У него был сердечный, готовый смех и грубоватый, раскатистый голос, привлекавший внимание. Будучи привидением, он имеет мглистую прозрачность бестелесной нежити, а его внешность имеет оттенок безумия.

Младший сын Короля Джавилара "Темного" Снежного Меча вырос в королевской обстановке дворца в Делимбайране, но провел большую часть юности в блужданиях по самым дальним пределам Долин Делимбайра и Дессарина. В Году Пораженного Солнца (691 DR) он вернулся ко двору, убежденный, что нашел долину, которую пожелал назвать своим домом. С согласия родственников Лорд Эртаэр собрал людей и возглавил поселение Долина Звездной Тени, захватив землю у орков и других свирепых существ.

В последующие годы Лорд Эртаэр показал себя справедливым и способным правителем, увеличивая размеры и разнообразие своего феодального владения осторожным и консервативным способом. Однако, смерть Короля Давида в Году Рога Тритона (697 DR) и последующий крах Королевства Человека ускорила появление огромной волны бездомных по всему региону, и беженцы начали струиться в Долину Звездной Тени.

В последующие семь лет происходил быстрый и безудержный рост Долины Звездной Тени, и Лорд Эртаэр боролся за поддержку своей власти. Новоприбывшие поселенцы начали быстрыми темпами валить окружающий лес, а чрезмерно активная охота опустошила большинство окрестных территорий. В долине отчаянные люди начали грабить усеивающие ее курганы, навлекая на себя тем самым гнев племен орков из окрестных лесов. Лорд Эртаэр умер медленной смертью, сваленный неудачным выстрелом и захороненный среди трупов последней атаки на Башню Звездной Тени. Когда бесконечный поток Рогатой Орды тек по долине, сметая все, что он создал, его мысли вышли из повиновения, и он поклялся всем богам, что не уйдет так просто.

ЭРТАЭР ДЖАВИЛАРССОН CR20

Мужчина привидение (увеличенный элитный иллусканский человек) рейнджер 13/ужасный коммандо[ГБ] 5

CG Средняя нежить (увеличенный гуманоид, бестелесный)

Инициатива +7; **Чувства** темновидение 60 футов; Обнаружение +23, Слушание +23

Языки Общий, Иллусканский

АС 15, касание 15, застигнутый врасплох 13 или 23, касание 12, застигнутый врасплох 21 против эфирных противников; Увертливость, Мобильность

Hp 122 (18 HD); **DR** 5/магия, бестелесные черты, омоложение

Иммунитет черты нежити

Сопротивление огонь 10, уклонение, сопротивление изгнанию +4

Стойкость +9, **Рефлексы** +14, **Воля** +7

Скорость полет 30 футов (совершенно) (6 квадратов), скрытное движение, быстрый выслеживатель, лесной шаг

Рукопашная развращающее касание +20 рукопашное касание или +22 против эфирных противников (1d6 или 1d6+4 против эфирных противников) или

Рукопашная *+1 длинный меч губитель орков* +23/+18/+13/+8 (1d8+5/19-20)

или

Рукопашная *+1 длинный меч губитель орков* +21/+16/+11/+6 (1d8+5/19-20)

и

+2 дальний возвращающийся холодного железа метательный топор +22/+17/+12 (1d6+4)

Дальнобойная *+2 дальний возвращающийся холодного железа метательный топор* +22 (1d6+6)

Базовая атака +18; **Захватывание** +22

Варианты атаки Великий Раскол, Силовая Атака, Быстрая Атака, одобренный враг орки +8, одобренный враг магические твари +4, одобренный враг гоблиноиды +2, проявление, внезапный удар +3d6

Специальные действия развращающее касание, недоброжелательность (DC 18), телекинез (DC 18; CL 18-й)

Боевое оснащение *рог уничтожения*

Подготовленные заклинания рейнджера (CL 6-й):

3-й - *рост растений*

2-й - *кошачья грация, защита от энергии*

1-й - *тревога, опутывание* (DC 12)

Способности Сила 18 (- когда проявлен), Ловкость 14, Телосложение -, Интеллект 10, Мудрость 14, Харизма 16

SQ животное-компаньон (нет в настоящее время), бронированная непринужденность, камуфляж, бонус инициативы команды, дикое сочувствие +16 (+12 магические твари)

Умения Увертливость, Раскол, Выносливость, Охотник на Противника[РИФ] (орки), Великий Раскол, Великий Бой Двумя Оружиями, Улучшенный Бой Двумя Оружиями, Лидерство, Мобильность, Силовая Атака, Быстрая Атака, Прослеживание, Бой Двумя Оружиями

Навыки Подъем +4 (+6 с веревкой), Дипломатия +7, Искусство Побега +2 (+4 с веревкой), Скрытность +31, Запугивание +7, Прыжок +9, Знание (география) +5, Знание (природа) +18, Слушание +31, Бесшумное Движение +23, Поиск +8, Обнаружение +31, Выживание +18 (+20, чтобы не заблудиться или избежать опасности и в наземной естественной среде), Плавание +9, Использование Веревки +7

Имущество Ирлэннский пластинчатый доспех (*+3 сопротивления огню неуязвимости лесохождения*[РД] *мифриловый полный пластинчатый доспех*), Клыкорвач (*+1 длинный меч губитель орков*), Оркопотеря (клинок орков, ранее именуемый Фейвыстрел; *+2 дальний возвращающийся холодного железа метательный топор*), Рог Эртаэра (*рог уничтожения*)

Скрытное движение (Ex) Эртаэр не получает штрафа на проверки Скрытности или Бесшумного Движения при движении со своей нормальной скоростью или ниже, и получает штраф только -10 на проверки Скрытности или Бесшумного Движения при беге или разгоне.

Внезапный удар (Ex) Всякий раз, когда живущая цель потеряла свой бонус Ловкости к AC против одной из смертельных физических атак Эртаэра, Эртаэр наносит дополнительные 3d6 пунктов урона. Дальнобойные атаки учитываются, только если цель находится в пределах 30 футов.

Бронированная непринужденность (Ex) Эртаэр уменьшает штраф проверки доспеха любого доспеха, с которым он опытен, на 4.

Инициатива команды (Ex) Все союзники в пределах 30 футов, способные видеть Эртаэра (включая самого Эртаэра), получает +5 бонус компетентности по проверкам инициативы.

Зацепка "Мое время пришло, но еще не закончилось. Донтиглар поднимет клыкастые трупы, и через вас я буду жить и увижу, как исполняется моя судьба!"

ЛИДЕРСТВО И ВЛИЯНИЕ

Эртаэр - лидер, высоко ценимый за свою справедливость и великодушие. При жизни его базовый показатель Лидерства был 21, и он имел репутацию справедливого и великодушного (+1). Падение Звездной Тени считается неудачей (-1), но лишь это применяется после того, как он стал привидением. Будучи живым, он был способен завещать ресурсы тем, кто прибыл и работал на земле (+2), был самодостаточен в защите (+1) и самодостаточен в основных потребностях (+1). Таким образом, его эффективный показатель Лидерства был 25.

Когортой Эртаэра был Капитан Меча Маэлорин (CG мужчина иллусканский человек лунный полуэльф рейнджер 6/дикий бегун[РД] 9), которого он спас от орков в той же самой битве, когда зпполучил *Оркопотерю* (на усмотрение DMa, Маэлорин может также выжить как привидение). Хотя его последователи также давно мертвы, Эртаэр имеет право на 190 последователей 1-го уровня, 19 последователей 2-го уровня, 10 последователей 3-го уровня, 5 последователей 4-го уровня, 3 последователей 5-го уровня, 2 последователей 6-го уровня и 1 последователя 7-го уровня (обратите внимание, что наличие цитадели предоставляет +2 к его эффективному лидерству при привлечении последователей). В прошлом большинство низкоуровневых последователей Эртаэра было людьми-воинами, а более вышестоящие - людьми-бойцами, рейнджерами и разведчиками.

Восстановив свою когорту и последователей (+328), Эртаэр получает базовый модификатор Влияния +328 и фактический модификатор Влияния +1. Однако, это число будет скорее всего повышаться, если он сможет привлечь последователей из влиятельных организаций и достигнет кое-каких ранних успехов.

ЛИНИЯ ВРЕМЕНИ

Следующая линия времени детализирует события кампании Долины Звездной Тени в Году Штормов Молний (1374 DR). В зависимости от своего отношения к Банде Разбитого Меча, игровые персонажи могут вести, помогать, подрывать или наблюдать за кампанией, запуская ряд связанных приключений, гарантирующих ее успех или не позволяя ей успешного завершиться.

Киторн 24: Банда Падающих Вод, состоящая из авантюристов Лаудвотера, покидает Секомбер, намереваясь исследовать легендарный Зал Четырех Привидений.

Киторн 27: Банда Падающих Вод прячется от череды разрушительных штормов молний среди руин Башни Звездной Тени. Ночью барон-привидение овладевает лидером банды, Даэлой Быстрая Стрела (LN женщина лунный полуэльф рейнджер 9/волшебник 1/тайный лучник 3).

Флеймрул 12: Даэла Быстрая Стрела возвращается в Лаудвотер, намереваясь навербовать поселенцев для основания нового поселения под сенью Высокого Леса.

Флеймрул 14: По Лаудвотеру разносится слух о том, что Долина Звездной Тени заполонена призраками, заметно урезая возможности Даэлы по найму новых последователей.

Флеймрул 29: Даэла прибывает в Секомбер в поисках новых рекрутов.

Разгар Лета: В ночь Разгара Лета Даэлу видят одетой в ореол белого огня. Расходятся слухи, что она благословлена Лордом Утра и что ее видение нового королевства благословлено богами.

Элезиас 1: Множество потенциальных поселенцев обязуются присоединиться к Даэла в Долине Звездной Тени.

Элезиас 14: Марш Звездной Тени направляется на север, к границе Высокого Леса.

Элезиас 17: Даэла и ее последователи достигают руин Башни Звездной Тени. Почти сразу начинается работа по восстановлению постройки.

Элейнт 29: Работы на Башне Звездной Тени почти завершены, благодаря тяжелой работе и разумному использованию магии. Хотя башня все еще в плохом состоянии, последователи Даэлы ожидают, что она обеспечит достаточное укрытие и защиту для зимовки.

Высокая Жатва: Даэла приказывает провести небольшое празднование в ознаменование прибытия последнего транспорта с едой из Секомбера. Во время праздника начинают говорить о том, что три поселенца пропали.

Марпенот 1: Разорванные тела трех пропавших поселенцев находят на вершине одного из множества курганов долины. Сам курган вскрыт, словно взрезан огромным когтем. Даэла ведет внутрь кургана маленькую банду, и там они находят лабиринт туннелей и большую банду оркских духов.

Марпенот 12: Исчезает еще пять поселенцев. Их тела находят после наступления сумерек на вершине еще одного вскрытого могильного холма. Семь поселенцев пропадают в бою с войском духов, вырвавшихся из кургана. В последующие дни нападения духов становятся все более и более обычными.

Уктар 9: Во время первой снежной бури Башню Звездной Тени атакует скелет-вирм, никто из охраны башни не выживает, чтобы сообщить о своем противнике.

Уктар 19: По Долине Звездной Тени расходится слух, что над долиной в небе видели дракона-скелета.

Уктар 21: Большинство поселенцев собирается и требует, чтобы Леди Даэла вела их на юг, в Секомбер, пока дороги не отрежет зима. Леди Даэла морочит им голову, надавливая на их желание строить новое поселение.

Уктар 24: До Долины Звездной Тени доходит слух, что несколько поселенцев попытались самостоятельно добраться до Секомбера, но повернули обратно из-за бродячих банд духов, рыскавших в низких холмах к югу от долины.

Пир Луны: В ясную, залитую лунным светом ночь Долину Звездной Тени вновь атакует великий драколич. Леди Даэле и ее последователям удается отогнать его, но когти вирма успевают разрушить крышу Башни Звездной Тени.

Найтал 1: Титаническими усилиями переместив продовольствие и расчистив туннели от духов, Леди Даэла уводит оставшихся последователей в первый из открытых курганов. Поселенцы быстро обрушивают те туннели, которые предположительно ведут в другие курганы. Немногие полагают, что смогут пережить зиму.

Короли дорог

Почти в каждом городе или рыночном городке есть свои хранители закона ("Стража", расквартированный гарнизон, или и то, и другое), но что делать в сельской местности - на широкой дороге и на блуждающих по окраинам тропах, заполоненных изгоями и бандитами? Патрули, поддерживающие общественный порядок, не могут быть всегда и всюду, и на Фаэруне, похоже, никогда не будет нехватки в срезальщиках кошельков, головорезах или бродячих монстрах. Как общество сможет одержать над ними верх и сделать дороги достаточно безопасными, чтобы местные жители могли спокойно ходить на рынок, не говоря уже о чужеземцах-коробейниках, паломниках и фургонах одиноких торговцев?

Конечно же, на многих диких землях единственный закон - мечи и заклинания. Таящиеся твари считают едой даже большие вооруженные банды. Но все же принадлежащие кому-либо земли (царства) должны быть более безопасны, и обычно это так и есть. Благодаря не улыбкам богов и не магии, исходящей от каждого из пограничных камней - а благодаря тяжелой, прилежной работе, которую в любую погоду ведут егеря, лесники (многие из них отлично знают территорию, на которой действуют), путешествующие Арфисты и другие барды (собирающие информацию и передающие ее властям, владельцам гостиниц и таверн, и тем, кто защищает их по ночам) и вооруженные патрули хранителей закона.

Среди таких хранителей закона - шерифы ("marshal", называемые в одних местах "чиновниками короля", в других - "мечами закона") и геральды. Первые - государственные служащие, обеспечивающие выполнение законов земли. Вторые - поддерживаемые правительством, но квазинезависимые нейтральные арбитры этикета, деятельность которых снижает вероятность обмана и позволяет господствовать в царствах определенным законам и обычаям.

ДЛИННЫЕ РУКИ ЗАКОНА

Шерифы и геральды вносят вклад в местное служение общественному порядку весьма различными способами. Шерифы владеют властью правителя или правительства, которых они представляют, часто командуя другими и используя меч и силу угроз. Геральды владеют авторитетом "Геральдов" по всему Фаэруну, и их оружие - социальное осуждение и сила усмирять нарушителей и настаивать на надлежащем этикете. К ним обоим могут обратиться как к свидетелям или даже как к сыщикам - и если они мудры, то работают вместе, поддерживают сердечные отношения и заботятся о том, чтобы понимать права, сферы деятельности и ограничения друг друга.

ЧЕМ ЗАНИМАЮТСЯ ШЕРИФЫ

У шерифа может быть значок или униформа, а может и не быть, но у него есть нечто (возможно, лишь поясная пряжка или татуировка особой формы), идентифицирующее его как чиновника правителя или правительства, которому вверена поддержка и применение закона. Шерифы исследуют, арестовывают и "демонстрируют флаг" (поощряют законопослушное поведение своих видимым присутствием, напоминая народу, что даже у отдаленного трона или правящего совета здесь есть глаза, уши и рука закона наготове). В некоторых случаях шерифы служат судьями, жюри и палачами. В других - берут пленников заключенных и передают их мировым судьям или другим должностным лицам для суда и приговора.

Шерифы обычно отвечают за место или район или посылаются куда-либо с особыми поручениями ("Найти и вернуть Оргрота Проклятого, живым или мертвым" или "Выяснить, кто захватывает рабов в отдаленных землях, и остановить их"). Они обычно верхом, хорошо вооружены, могут носить доспехи, обеспечены средствами и почти всегда у них есть власть распоряжаться ресурсам (типа продовольствия, фондов, лошадей, арсеналов и использования складов, домов или клеток) и правительственным персоналом (местные чиновники Стражи, солдаты, налоговики и другие должностные). Иногда у них есть власть над другими, от милиции до местного дворянства и знати. Эти полномочия - и то, как они их используют - обычно делают их уважаемыми, устрашающими или ненавистными.

Шериф наблюдает, изучает, выслеживает, арестовывает, убивает или бьется, угрожает и отдает распоряжения от имени законов правительства и его политики (выраженные как декреты, а иногда - и как секретные приказы). Он "носит власть, словно плащ", как давненько уже сказал один безвестный тетирский клерк. Большинство людей отлично понимает, кто такие шерифы и чем они скорее всего занимаются.

ГЕРАЛЬДЫ: СПОКОЙНЕЕ И ТАИНСТВЕННЕЕ

Геральды обычно незаметнее, чем шерифы, и их роль, характер и обязанности гораздо чаще оказываются неправильно истолкованными. Для правильного понимания того, кто такие геральды, нужно хотя бы немного познакомиться с геральдикой.

Геральдика

На Фаэруне геральдика - практический вопрос, а не исключение или классовый снобизм. У дворян могут быть надменные девизы, сложные эмблемы и запутанные правила социального этикета, но на поле битвы простые значки должны быть видны - и распознаваемы - на щитах, нагрудниках и вымпелах, иначе друзья могут неумышленно убить друзей (или даже родственников). Как сказал местный геральд Артрумпет (Ястребиный Холм в северо-восточном Амне), "Эмблемы не позволят вам распотрошить своего собственного отца - если вы, конечно, не планируете именно это и сделать".

Возглавляемые почти легендарными Высокими Геральдами, геральда по всему Фаэруну контролируют строгие правила геральдики, независимой от прихотей правителей, гордых претензий благородных домов и обмана тех, кто только притворяется дворянами.

В распоряжении игроков, заинтересованных созданием эмблем, гербов и упрощенных значков для выдающихся личностей (типа особ королевской крови, дворян и рыцарей) есть много книг по геральдике реального мира. Такие детали здесь не разбираются, помимо замечания, что Кормир и большинство других царств Фаэруна следуют "классическим" правилам Британской геральдики реального мира, управляемой Коллегией Гербов (College of Arms). Известное исключение - Уотердип, нарушающий геральдическое правило "без металла на металле" (в геральдике металлические оттенки типа золота и серебра считаются металлами, учитывая, что синий и красный - цвета). Также в геральдике реального мира многие женщины используют в своих гербах ромбы и другие "нещитовые формы", в отличие от мужчин, но на Фаэруне женщины используют щиты.

Большинство народа "знает", что Геральды не позволяют копировать щиты других слишком близко или точно, выясняют, кто действительно дворянин, а кто - нет, кто выше кого рангом, "и другое того же типа". Реальная повседневная деятельность Геральдов (поскольку они решили больше не решать, кому сидеть на каком троне, и не влиять на это, и откололись от Арфистов) намного шире и влиятельнее. Как написал в 1269 DR мудрец Амондур, "Геральды - стены вежливости меж нами, не позволяющие каждому из царств устраивать набеги и стычки с соседями. Они делают возможными торговлю, процветание и все, что есть ныне на Фаэруне цивилизованного".

ЧЕМ ЗАНИМАЮТСЯ ГЕРАЛЬДЫ

Самая простая и частая повседневная работа любого геральда - строгое управление геральдикой (по крайней мере, чего-либо сложнее, чем персональный значок из отдельного элемента или детали). Если вы объявляете себя "Ужасным Бароном Блуто" и одеваете своих последователей в алые туники с желтой перчаткой, сжатой в кулак - это вы можете сделать свободно, но если вы добавите еще охотничий рог ("второй элемент") или девиз, или будете демонстрировать рог и перчатку на щитовидном поле - результат будет похож на формальный герб, и вам следует приготовиться к скорому посещению геральда.

Если у вас простой оранжевый щит с нарисованной в центре кабаньей головой, то эта голова - один элемент (и Геральды оставят вас в покое, даже если затем вы используете ту же самую кабанью голову в качестве знака на нагрудниках, спинах и плечах ваших вооруженных сил для распознания в бою). Но если потом вы решите, что ваш щит довольно прост, и добавите под кабаньей головой горизонтальный меч - это будет уже второй элемент, и к вам явится местный геральд (если вы измените кабанью голову, сделав ее нанизанной на меч - то вы просто изменяете ваш единственный элемент, и геральд посетит вас лишь в том случае, если вы уже распространили большое количество контрактов и других документов, знамен и т.п. с "первоначальной" кабаньей головой - потому что он хочет удостовериться, что рядом не живут двое, использующие изображение кабаньей головы. Он также хочет предупредить вас, что в геральдике есть свои правила, и вам всегда следует поговорить с ним перед тем, как вносить какие-либо изменения).

Чем Геральды не занимаются - так это поддержанием политического порядка. Они продвигают существующие правила старшинства или требования для получения титула, но не будут запрещать правителю изменять или нарушать правила, кроме тех, что касаются демонстрации геральдики.

Например, абсолютно запрещено идти в битву в чужих цветах или демонстрируя герб кого-либо другого - ибо это обман. Никто из наемников не свяжется с тем, кого Геральды считают занимающимся чем-то подобным, из страха быть объявленными "вне закона" и причисленными к бандитам.

Геральды выступают беспристрастными судьями в дискуссиях по вопросу о придворных правилах или о дворянском статусе или геральдике, когда их просит любой в царстве, в том числе и занимающий скромное положение (а не только правители или придворные). Они известны тем, что не берут взяток и не демонстрируют фаворитизм. Решат ли они, что ваше отколовшееся королевство законно и достойно наличия своих собственных

эмблем и титулов, установленных вами как новым правителем, или нет - это их решение, и это не то, на что вы можете - или должны пытаться - влиять.

ДВОРЯНСТВО И ГЕРАЛЬДЫ

В общем-то, статус дворянина не "транспортабелен". Вы можете прибыть в Уотердип, утверждая, что являетесь "Лордом Таким-То из Аскатлы", обеспечив себе подобострастие владельцев гостиниц, желающих вести с вами дела, но ваше влияние простирается не далее, чем простираются ваши деньги - и личное мнение о вас Пьергейрона и старших членов Городской Охраны и Внимательного Ордена. Вы автоматически не получите особого отношения, в обществе или согласно закону, как члены "местных" благородных домов.

Многие честолюбивые авантюристы ставят себя как дворян в Пограничных Королевствах, завоевав несколько пастбищ и лесополос и объявив это царством, и дают себя разношерстные и часто смешные титулы, типа "Лорд-Император Нижних Навозных Куч".

Размахивание мечом - обычный путь, которым авантюристы становятся дворянами, кроме разве что ухаживаний и браков с дворянами (поэмы и рассказы пестрят рассказами о грубых воинах, насильственно добившихся светлых благородных девиц, которые после брака по уши влюбились в своих новоиспеченных лордов, но такие источники обычно более романтичны, чем повседневная реальная жизнь; по правде говоря, многие взятые силой девицы отравили или закололи своих властелинов). Если вы просто хотите называться "Лордом", накопите денег, поселитесь в Сембии и объявите себя лордом, как это многие сделали за последние несколько столетий.

Сами по себе Высокие Геральды могут защищаться очень эффективно, используя магические изделия огромной силы, положенные им по должности. Однако, подобно гораздо более многочисленным низкоранговым местным геральдам, они обычно ничего не делают силой. Главное их оружие - порицание, и в этом их огромное влияние, поскольку именно они устанавливают дворянские ранги (старшинство) за пределами стен города или границ царства, и узаконивают этот статус. Очень немногие из спокойных или трезвых людей смеют приводить доводы против этого или бросать вызов их суждению.

Та самая уотердипская знать со старыми деньгами могла бы "прирезать" вас (тот-самый-щёголь-недавно-повенчавшийся-с-младшим-благородным-семейством) на в пирушке в Уотердипе. Однако Геральды, не не такие дворяне, определяют ваш истинный ранг среди знати, если вы встретитесь на званом ужине в Скорнубеле и будете ссориться, кто получит лучшее место. То же самое истинно для дворян Кормира или где-то еще к западу от Тэя. Власть Геральдов особенно ценит народ Сембии или Пограничных Королевств, где все титулы свежи, причудливы и зачастую изобретены их нынешними носителями.

Если Вы, недавно будучи подтверждены как барон, прибываете в храм в своем собственном баронстве и требуете собрать народ, предоставить обед, постель на ночь или некую помощь, а Геральды еще спорят о вашем титуле, священники вежливо откажут вам как "самозванцу", даже если они знают, что вы - законный носитель титула, потому что суждение Геральдов воздействует даже на них (не с точки зрения веры, а в глазах широких народных масс).

СПОРЫ С ГЕРАЛЬДАМИ

Наемные компании также приходят на поклон к Геральдам, ибо слово Геральдов - их главная защита во всех случаях, когда кто-либо использует их боевые качества и обязательства дял совершения злодеяний. Опять же, Геральды ничего не говорят о вербовке или поведения наемников - лишь о том, какие эмблемы, "цвета" и значки они используют.

Если кто-то добавляет к используемому значку вторую деталь и это доходит до местного геральда, он консультируется с записями. Если возникают какие-либо подозрения, что это использование незаконно, геральд немедленно сообщает обо всем своему начальству (чтобы предупредить на тот случай, если с ним что-то случится).

При дурном обращения, угрозах, нанесении вреда или убийстве или при магическом влиянии у любого геральда есть основания для мгновенного аннулирования любых рангов... так что бессмысленно подобное наказание лишь для бандита ("барон-грабитель") или королевского наследника (в жилах которого, независимо ни от чего, течет королевская кровь). Вдобавок, любой теряет свой благородный или родовой статус и может ожидать, что окажется не признанным на переговорах (никто не подпишет с ним контракт или соглашения, никто не поклянется ему в верности и так далее, пока Геральды публично не простят его - для чего тоже придется немало побегать и поунижаться). Впавшие в немилость представители королевской семьи могут унаследовать трон, но не смогут эффективно править без подобного "прощения" - а это означает, что им придется либо отречься от престола в пользу потомства, либо править через Регента. Все это означает, что Геральдам редко приходится предписывать осуждения; обычно достаточно простых угроз. Геральды публично не будут делать ничего, если вы практикуете цареубийство, ведете гражданскую войну или незаконно мучаете либо бросаетесь на конкурентов или законных правителей. Они заботятся лишь о эмблемах, которые вы используете, о том, как вы их используете, и о том, какое происхождение вы заявляете.

В случае самоназначения эмблемы геральды посетят нарушителя, обычно с Арфистом или иностранным торговцем, плюс священник Огмы и кое-какие титулованные иностранцы (рыцари из отдаленного царства) в качестве формальных свидетелей и неофициальных телохранителей, и вежливо будут настаивать на аудиенции у нарушителем. Во время аудиенции геральд разъяснит нарушение и попросит нарушителя прекратить, немедленно и навсегда, использовать незаконную эмблему или демонстрировать любые гербы за исключением единственного - значка - либо прямо на месте подать прошение Геральдам о формальном разрешении официально использовать эмблему. Большинство геральдов может с первого взгляда сообщить, нуждается ли эмблема в изменениях, и зарегистрировать ее, но некоторые "пограничные" случаи следует предоставить на рассмотрение старшим геральдам. Геральд сам решает, должен ли нарушитель убрать эмблему (или может ее использовать), пока ее не одобрили, изменили или отвергли. На практике это решение во многом зависит от отношений с нарушителем. Возможные штрафы за отказ подчиняться будут вежливо объяснены (при свидетелях), и все останется на усмотрение нарушителя.

ОПЛАТА ГЕРАЛЬДАМ

Как правило, Геральды налагают на обывателей оплату лишь в тех случаях, когда обыватель подает прошение на эмблему, для которой нужны услуги квалифицированных художников (личности которых геральды держат в секрете) для изображения полного (огромная панель на стену или на дверь) герба (обычная минимальная стоимость - 1,000 gp), предоставления рисунка герба (на пергаменте) в трех экземплярах (1,000 gp за все три), росписи щита или покрытия на щит (500 gp) и знамени (500 gp). Как только проделана работа и получена оплата - проситель волен делать столько копий, сколько пожелает, и будет проинструктирован о том, насколько они могут изменять эти копии без "нарушения Закона Гербов" (самого сложного и постоянно пересматриваемого приватного кодекса, которого придерживаются геральды).

Боевые знамена наемников или формальных вооруженных сил могут быть дополнены эмблемами, ознаменовывающими битвы, без особого разрешения Геральдов, пока эти дополнения производятся в одобренной манере (которую Геральды свободно объяснят, если их спросить, да и большинство мудрецов и армейских ветеранов это знают). Так что ничто физически не мешает авантюристу изобрести свой собственный полный герб и подобным же образом обмундировать свою частную армию, без малейшего слова или монет какому-либо геральду - но ровно до тех пор, пока ему не придется заключить договор, контракт или любое другое формальное соглашение с кем-либо или воспользоваться любыми услугами духовенства.

Геральды не судят с моральной точки зрения содержание эмблем или законность их держателей, пока держатели не будут проинформированы геральдом Закона Гербов о том, что закон имеет отношение и к ним, и не проигнорируют такие инструкции.

В Пограничных Королевствах и в Сембии у Геральдов столько дел, что в этих землях они просят дополнительную оплату за эмблемы (но не за самоналоженные титулы, только за использование гербов). Как правило, это 250 gp с персоны, раз на предоставление герба, в Пограничных Королевствах, и 5,000 gp за то же самое - в Сембии (2,000 gp для не состоящих в браке детей возрастом менее двенадцати лет, хотя с момента брака или смерти титулованного родителя "разница" в 3,000 gp должна быть выплачена, или использование герба должно прекратиться до ее предоставления).

За регистрирование эмблемы у Геральдов со знати, дворян и гильдий повсюду обычно запрашиваются 1,000 gp, плюс плата иллюстратору (художнику): как правило, 50 gp за щит, нагрудник, дверь или табард, но до 500 gp за знамя, настенный гобелен или большой герб для вывешивания на стене зала для пиров или над воротами.

Геральды налагают штраф в 500 gp за любое дублирование или очень близко копирование (даже невольное) эмблемы кого-то другого на магазинной вывесте или на публично демонстрируемом знамени. Если использование продолжается, несмотря на предупреждения (или если штрафы остаются неоплаченными), штрафы возрастают, и геральд входит в контакт с местными властями (гильдиями и хранителями закона), чтобы повлиять на нарушителя снятием "ложной эмблемы".

Благодаря оплате геральдам в Сембии и на Границах полно "Лордов", не имеющих гербов или использующих в качестве значка отдельный элемент (типа полумесца или наклоненного кинжала). На практике Геральды позволяет индивидууму добавлять оплетки или ножны, ленты, капли крови и отдельные руки, держащие оружие, не считая это "вторым элементом", достойным своего внимания, но добавление поля (определенного фона) или второго, скрещенного оружия определенно требует дополнительной оплаты. Пограничные Королевства могут похвастаться дюжиной различных Императоров, но немногие из них купили себе право на эмблему.

ЗАКОННОСТЬ И ГЕРАЛЬДЫ

Богатство и землевладение просителей эмблем для Геральдов не значат ничего - но могут иметь значение для королевства. Если Король или Высокий Гофмейстер Царства X говорят, что вы не можете быть Бароном X, поскольку не имеете баронства или не поддерживаете войска и замки для Короля, Геральд обратится к вам с

этой жалобой и предложит покинуть царство или убрать часть вашего титула, ссылающегося на географический регион царства (вы вполне можете быть "Бароном Картом", но не можете быть "Бароном Картом Каменных Земель"). Геральды *очень* хорошо замечают попытки сослаться на место с древним названием или провозглашение связей с павшим или исчезнувшим царств, и весьма недовольны подобными искажениями.

Но если вы можете доказать, что ваше происхождение дает вам право носить титул, который отверг Король или Высокий Гофмейстер, Геральд будет настаивать, чтобы вам его предоставили - поскольку большое количество титулованного народа постоянно живет в изгнании по всему Фаэруну, вдали от провозглашаемых ими земель (не так много реальных различий между богачом с огромным домом и еще большим мастерством изобретать яркие титулы, и законно признанным дворянином - для всего, кроме благословений геральда).

Геральда не "признают" тот или иной титул. Скорее, они говорят: "У вас не может быть на щите трех зеленых крестов, Лорд Ведущая-Вниз-Лестница, поскольку этот образ уже использует император. Можем предложить вам это... или это... У нас есть несколько рисунков..."

В случае с самопроизведенным правителем Пограничных Королевств Геральды примут его право использовать герб, девиз, цвета, значки и знамена. Они не будут защищать их законность; они озабочены исключительно тем, чтобы он преднамеренно или невольно не использовал геральдику, которая копирует или может легко быть принята за чью-то еще. Их в реальности не заботит, контролирует ли он землю и командует ли определенным количеством войск или подчиненных.

Однако, Геральды налагают сборы и наличие согласно существующему Закону Гербов, дабы не позволить обывателям использовать благородные титулы и эмблемы, принадлежащие кому-то еще (особенно - если они *притворяются* кем-то другим), и не позволяют детям, друзьям или кредиторам кого-то, кто имеет герб и умирает, пытаться использовать этот герб так, словно теперь эмблема законно принадлежит им (Геральды будут решать, кто может и кто не может использовать его).

Применение этого к королевскому семейству Кормира: одобрение местных эльфов изначально дало правление Обарскирам, вскоре формализованное в корону, трон и договоренность о титулу. Ясные, формальные правила всегда лучше чем бесконечная гражданская война, так что Геральды вмешивались, чтобы объяснить Обарскирам и их первым придворным: "У вас есть право даровать дворянство и предоставлять титулы, но если вы хотите, чтобы они - и потому и ваше правление - были признанными и уважаемыми, *мы* устанавливаем правила, в пределах которых вы и действуете. Это касается всего Фаэруна, и никто никогда не оспорит вашего правления. В таких вопросах наш нейтралитет всегда устойчив".

Уловкой, используемой некоторыми из ранних геральдов (до 1116 DR, когда произошел раскол с Арфистами), был магический призыв души мертвого предка в виде призрачного явления, конфиденциально сообщающей упрямому правителю, что Геральды правы и им следует повиноваться - зачастую пугая правителя, разбудив его посреди ночи. Это обычно работало как зачарование.

ВЫСОКИЕ ГЕРАЛЬДЫ

Легендарные Высокие Геральды - пять должностей (Единорог, Черная Личина, Покрытие Полумесяца, Старая Ночь и Красный Дракон), занимаемые чередой геральдов-ветеранов, в течение совоей каьеры имеющих и поддерживающих на высоком уровне творческий потенциал, рвение и энергию. Никому из тех, кто открыто желает такую должность или вредит любому другому геральду методами, позволяющими лично продвинуться на такую должность, никогда не позволят достичь ее.

Все правители и высокие священники могут предлагать кандидатов на любую свободную должность Высоких Геральдов, но должности заполняются по назначению уже имеющихся Высоких Геральдов (после того, как все Высокие Геральды тайно предложат и исследуют кандидатов, а затем проведут тайное голосование).

Высоко Геральда могут стать умственно неспособными продолжать исполнять свои обязанности и "уйти с достоинством", или умереть при исполнении служебных обязанностей. Если Высокий Геральд погибает при исполнении служебных обязанностей, традиционно его должность "гибнет" вместе с ним; в настоящее время есть четыре "исчезнувших" должности Высоких Геральдов (Охотник, Многощиты, Синий Клинок и Звездный Скипетр). За многие годы начиная с основания Арфистами Геральдов в 992 DR в любой момент было семь Высоких Геральдов.

Хотя поведение каждого из Высоких Геральдов варьируется в зависимости от конкретной личности на определенной должности, но традиционно у Единорога есть заключительное слово в решениях (и вето), Черная Личина - самый воинственный и политически активный, Покрытие Полумесяца (уто должность часто занимают женщины) - самый активный исследователь и участник дебатов, Старая Ночь - самый ученый и замкнутый (редко покидая библиотеки в Захвате Геральдов), а Красный Дракон больше всех путешествует и наблюдает за делами сам, и на этой должности находится самый молодой и самый радикальный.

В прошлом Высокие Геральды служили регентами и лидерами на поле боя (для окончания гражданских войн) в нескольких царствах, будучи приглашены законными, но слабыми правителями или наследниками трона, но в наше время это маловероятно (хоть и вполне возможно).

Вы можете стать кандидатом в Высокие Геральды, лишь если впечатлите товарища-геральда своей службой. Это неизбежно связано с огромным личным мастерством в разработке мелких деталей постоянно растущих и развивающихся правил и интерпретаций геральдики. Этот процесс занимает годы и выходит за пределы возможностей большинства отыгрывемых ролей, так что (не считая бедствия, после которых освобождаются должности Высоких Геральдов) у геральда-игрока есть ничтожно маленький шанс стать Высоким Геральдом.

Есть лишь горстка Высоких Геральдов, но геральдов более низкого ранга - тысячи. Их жизни (кроме конфронтаций и битв, о которых поют барды, когда Высокий Геральд показательно использовал свое остроумие и магию своей должности) обычно гораздо интереснее, чем таковые в значительной степени незримых и много работающих Высоких Геральдов.

ПОСЛЕДОВАТЕЛИ ГЕРАЛЬДОВ

Последователи Геральдов - путешествующие посланники или посыльные Высоких Геральдов, в настоящее время это более двадцати существ различных рас (причем некоторые способны принимать разнообразные облики). Это старшие, одаренные геральды, из рядов которых традиционно набираются пять Высоких титулов. Они действуют в качестве учеников и личных помощников Высоких Геральдов, занимаясь секретными и чувствительными поручениями, будучи мастерами сложной способности *думать* подобно Закону Гербов и потому всегда правильно интерпретируя его. Они берут себе имена и используют устройства собственного изобретения (разработка которых - часть их обучения); они снимают с себя полномочия, если поднимаются до ранга Высоких Геральдов.

ТАБАРДЫ

У всех геральдов есть церемониальные табарды (накидки уникального дизайна), но Солнечный и Лунный Табарды - общее название двух особых геральдических должностей, избираемых на короткий период (обычно на четыре года, как раз от одного Шилдмита до следующего): Зеленый Щит (проявляющий внимание к ритуалам, дипломатии и безопасности Круга Геральдов - двора, собираемого на каждом Шилдмите для вынесения публичных решений о датах фестиваля и для дискуссий по вопросам законности, наследования, генеалогии и геральдики) и Перчатка (старающийся отслеживать местоположение, силу, дейтельность и и текущую преданность всех милиций, наемных компаний и приключенческих банд; этой информацией обычно делятся лишь с другими геральдами). Табарды работают под опекой и руководством Старой Ночи.

МЕСТНЫЕ ГЕРАЛЬДЫ

Ниже перечислены особые должности местных геральдов - рабочих лошадок, повседневно служащих Фаэруну. Они служат крикунами на турнирах и фестивалях, разработчиками и регуляторами использования эмблем и генеалогическими клерками, иногда помогая местным властям в ведении записей и налоговых отчетов (и иногда действуя в качестве конкурентов или противников коррумпированных местных придворных клерков, отвечающих за подобные вопросы).

У местных геральдов есть персональная власть (по стандартам и по их табардам) и "сферы" (определенные области, в которых действует их власть, типа городка, герцогства, королевства или двора), установленные Геральдами, а не любым правителем. Местные геральдические должности обычно имеют названия типа Железный Ветер, Штормовой Ворон и Лес Вивернов.

Ниже дан частичный список местных должностей и их подотчетных областей.

Кровавое Знамя (Хлат)
Синий Бархат (Итмонг)
Яркий Щит (Эссембра)
Бронзовая Шпора (Аррабар)
Согнутая Полоса (Лускан)
Изогнутый Меч (Саэрлун)
Темный Олень (Сильверимун)
Диадар (Амфайл)
Драконий Плюмаж (Нимпет)
Обнаженный Кинжал (Край Холма)
Дурланс (Нимсур: Нимбрал)
Свободный Сокол (Уотердип)
Цепи Цепа (Вестгейт)
Фирефелен (Ормен: Нимбрал)
Золотое Седло (Яртар)
Зеленый Тарг (Спанделион)

Ястребиное Перо (Сундабар)
Высокий Лук (Секомбер)
Хоатал (Сомбор: Нимбрал)
Железный Цветок (Элтурел)
Джалвар (Мирабар)
Лазалар (Ордулин)
Одинокое Дерево (Ормат)
Лиапарс (Бромтор: Нимбрал)
Мханруэд (Эсдул: Нимбрал)
Лунное Серебро (Эльфийское Дерево)
Шестопер (Бердуск)
Нарлхелм (Врата Балдура)
Дубовый Посох (Ирайбор)
Ондивур (Тетмор: Нимбрал)
Пурпурная Алебарда (Эверсалт)
Рамрат (Курлстэллион: Нимбрал)
Красный Меч (Берегост)
Соболь (Криммор)
Шиммари (Хиллсфар)
Сияющий Шлем (Сарадуш)
Серебряные Чешуи (Невервинтер)
Сканнаж (Раутхавен: Нимбрал)
Звезды (Аскатла)
Статарн (Нимит: Нимбрал)
Ослепительное Солнце (Тезиир)
Лебединая Мантия (Эшпурта)
Венец Мечей (Зазесспур)
Таэраш (Шутхавен: Нимбрал)
Высокие Ботинки (Муранн)
Терновое Дерево (Риатавин)
Тулдраун (Аревар: Нимбрал)
Ултаунт (Виндал: Нимбрал)

Местные геральды Кормира носят в качестве титулов названия поселений, в которых они базируются. В лесистых и диких областях по всему Фаэруну часто есть "блуждающие" геральды, типа четырех (должности Кулри, Хонталлоу, Маунтар и Ворлмаэр), путешествующих вокруг Нимбрала, помогая своим "Компаньонам" (как геральды формально обращаются друг к другу), работаюшим в определенных поселениях.

ТИПЫ ГЕРАЛЬДОВ

Местные геральды - те, что назначаются ко двору или в определенную область. Большинство региональных (областных) местных геральдов независимы от правителей. Они наблюдают и помогают гораздо более многочисленным придворным геральдам, которые непосредственно служат правителям - и могут быть развращены или принуждены ими. Местный геральд может быть предложен (и если это придворный геральд, он обычно будет поддержан на должности) правителем, но "подтверждается на должность" (или отклоняется) Геральдами, а не любым правителем. Местных геральдов, значительно возмущающих правителя, частенько убивают или вынуждают удариться в бега.

Попытки магически влиять, шантажировать или измываться над местным геральдом влечет за собой действия Арфистов, кто бы это ни делал - пусть даже король. Геральды заставят очистить его от обвинений и дадут понять, что все геральды должны быть свободны от угроз, плохого обращения и принуждений любого рода, и что они будут работать против правителя, не обуспечивающего безопасность геральдов в своем царстве.

Местные геральды ежедневно ходят по натянутому канату. Они обязаны быть советниками правителя, они работают со всеми вопросами этикета и геральдики и присягают содержать всю геральдическую деятельность в пределах своей территории совместимой с правилами геральдики и досконально зарегистрированной (и в своих персональных отчетах, и в сообщениях, которые они посылают в надзирающий орган, Геральдам).

Однако, их жизнь (защита и правление) почти всегда проистекает от правителя, которому они служат, и желательно, чтобы у них были сердечные - и строго профессиональные - рабочие отношения со своим правителем. Это обычно удается лишь в тех случаях, когда они служат правителю с энтузиазмом, предугадывая потребности и желания и готовя возможные эмблемы и советы, чтобы правитель знал о всех возможностях и по-

следствиях уточнения геральдических правил, прежде чем начнет действовать или остановится на каком-то конкретном варианте. Многие из местных геральдов просматривают формулировки писем правителя, его декретов и провозглашений после составления их королевскими клерками или писцами, но до их издания или обнародования.

Обязанность местного геральда состоит в заботе о том, чтобы не натворить бед и не повредить образу правителя, которому они служат, но действовать во всех случаях так, чтобы поддерживать любезное и мирное правление, продвигать вежливость (но не ценой ясности) и полностью удостовериться, что правителю полностью и трезво раскрывают все пути возможных последствий, а не позволдяют ему действовать на эмоциях или будучи плохо информированным, или под влиянием придворных, искажающих или опускающих истину.

Хотя придворные всегда знают обязанности (и права) геральда, их частенько преднамеренно исключают из персональных встреч между правителем и "его" местным геральдом. Большинство правителей приходит к высокой оценке своего геральда, способного действовать в качестве того, с кем можно обсудить вопросы в пределах строгой секретности, поскольку хорошие местные геральды сообщают Геральдам лишь то, что правитель делает или предписывает, а не его размышления или выраженные намерения.

Некоторые правители - такие, как Обарскиры из Кормира - приветствуют геральдов. В Кормире каждый "местный лорд" (администратор Короны, базирующийся в каждом важном поселении) назначает себе местного геральда. Ожидается, что эти геральды исследуют все дела области, принесенные им контракты и соглашения (дабы удостовериться, что такие документы юридически правильны и полны, и сообщат о любых необычных пунктах или деталях правителю, через местного лорда). Также предполагается, что они сообщат, чего они не видят: кто никогда не представляет никаких документов для просмотра, даже когда их действия предполагают наличие таковых, и когда критические документы не показывает им кто-то, кто демонстрирует менее важные бумаги. Геральды считают такие обязанности по тщательному исследованию вполне надлежащими, а не попыткой загрузить геральда лишней работой, и будут исполнять их старательно.

Род геральда, с которым чаще всего можно столкнуться в путешествии, "на дороге" или нет - тот, которым быть сложнее всего: придворный геральд.

Секретный служитель Ее Величества: Придворный Геральд

Придворный геральд повинуется правилам Геральдов, но ежедневно балансирует с ними против потребности поддержания конфиденциальности правителя, которому он служит - и является глазами, ушами, ртом и сильной рукой этого правителя за границей (а зачастую и в отдаленных землях собственного царства правителя), будучи посланником (и шпионом). Лишь угроза репрессий со стороны всех Геральдов (и их союзников Арфистов) сохраняет многим придворным геральдам жизнь, когда они рискуют пробираться во враждебные дворы или посещать замки лордов, предпочитающих, чтобы никакой геральд к ним никогда не заявлялся, вызывая ищеек или доставляя неприятные декреты или сообщения о неповиновении.

Помимо гораздо менее многочисленных Последователей Геральдов и региональных геральдов, придворные геральды - самая вероятная разновидность геральдов, с которыми можно столкнуться на дороге, спокойно (и иногда украдкой) наблюдающими за происходящим в процессе исполнения своих задач - доставки сообщений, сбора ответов, требований и доставленных сообщений, создание провозглашений, отправки декретов, интервьюирование людей, от которых двор желает получить информацию (или которым следует доставить угрозу или совет), и так далее.

Есть старое высказывание: "Пока местные геральды изучают, рисуют и суетятся, придворные геральды идут и делают".

ПОВСЕДНЕВНАЯ ЖИЗНЬ МЕСТНОГО ГЕРАЛЬДА

Когда местные геральды не консультируют правителей, придворных или местных чиновников, они проводят немало времени в расшифровке закодированных сообщений, доставленных им другими геральдами или, тайно, Арфистами или другими агентами, изображающими из себя коробейников или караванных торговцев (обычно такие сообщения - указы Высоких Геральдов или своды геральдических новостей, решений и предупреждения "не упустить" что-либо), или в подготовке своих подобных сообщений, чтобы их забрал такой же посыльный.

Однако, каждый геральд проводит большинство своего времени, готовя эмблемы и консультируясь с геральдическими книгами, чтобы сделать это правильно (или направляя *более* закодированные сообщения другим геральдам, прося совета по любым вопросам, на которые их собственная библиотека не может дать ответа). Остальная часть геральдической работы состоит из совещаний с персоной, семейством, гильдией или соответствующим придворным, требующими эмблему; исполнения фактических художественных работ по эмблеме или принятия мер к тому, чтобы кто-либо еще сделал это правильно; и должным образом проведенной регистрации предоставления герба, с несколькими идентичными копиями записей для писцов местного двора, их собственных отчетов и Геральдов в целом (региональные местные геральды обслуживают библиотеки таких предо-

ставлений и копируют каждое предоставление на распределение другим геральдам, а также в Захвате Геральдов).

Местные геральды тратят любое оставшееся время (кроме человеческих потребностей, типа еды и сна) на обновление своих записей (генеалогии и истории местных семейств) и на поддержание, направление и получение сообщений от своих "осведомителей".

ОСВЕДОМИТЕЛИ

Каждому геральду нужны шпионы. Не "люди плаща и кинжала", забирающиеся туда, куда не следует, вооруженные и делающие опасные вещи - а просто честные, надежные, вдумчивые наблюдатели, живущие и работающие там, гденаходится геральд, и держащие глаза и уши открытыми для любых новых или меняющихся использований геральдики, также насчет рождений, смертей, браков, нарушений этикета и других событий, способных сигнализировать перемены в нынешних эмблемах или потребность в деятельности геральда.

Осведомители - эти шпионы, действующие для геральда за несерьезную плату, из желания помогать и иногда для ощущения собственной важности (большинство геральд может позволить себе весьма невысокую их оплату, так что их осведомители - молодежь, "усиленная" горсткой социально активных людей типа менестрелей, играющих в пирушках, и служителей, работающих там же). Правители, придворные и хранители закона обычно знают о существовании осведомителей геральда и характер их работы, но геральд никогда по своей воле не выдаст властям полный список своих осведомителей. Осведомители действуют и отчитываются осторожно, и часто "закрываются" от вопросов любопытных полуправдой: любой геральд всегда ищет хороших художников, способных великолепно изображать эмблемы, и просит всех, кто знает таких, рассказывать об их личностях и местонахождении.

ПРИДВОРНЫЙ ГЕРАЛЬД (COURT HERALD)

Представленный здесь престиж-класс придворного геральда - модифицированная версия престиж-класса мастера знаний, описанного на странице 191 "Руководства Ведущего".

КАК СТАТЬ ПРИДВОРНЫМ ГЕРАЛЬДОМ

После того, как персонаж решает стать придворным геральдом, индивидуума посещают (без предупреждения) два опытных геральда, снабжающие нового геральда основными книгами по геральдике и знаниям, томами о травах, ядах и противоядиях, чистыми альбомами и письменными принадлежностями. Эти двое стараются ответить на любые вопросы, которые задает геральд-новичок, и указывают ему несколько имен, мест и средств контакта с местными геральдами, мудрецами и Арфистами. Некоторое время спустя они возвращается, чтобы посмотреть, как идут дела у нового геральда (чтобы иметь возможность сообщить о делах нового геральда и его поведении старшим геральдам), но при этом не обязательно открывают новому геральду факт своего присутствия.

Требования для вступления

Умения: Фокус навыка (Знание [любой отдельный навык знания]).

Навыки: Блеф 4 разряда, Дипломатия 6 разрядов, Сбор Информации 8 разрядов, Знание (история) 10 разрядов, Знание (знать и королевская семья) 10 разрядов, Чувство Мотива 4 разряда.

Специально: Должен говорить по крайней мере на трех языках.

ОСОБЕННОСТИ КЛАССА

Особенности класса придворного геральда в общей форме направлены на получение и сохранение знаний. Если информация - сила, то высокоопытный придворный геральд - реально устрашающий индивидуум.

Мастерство оружия и доспехов: Придворный геральд опытен со всем простым и военным оружием и с легкими доспехами.

Заклинания: Придворный геральд читает тайные заклинания из списка заклинаний придворного геральда. Она читает эти заклинанию без необходимости готовить их заранее или держать книгу заклинаний. Придворные геральды получают бонусные заклинания за высокую Харизму. Чтобы читать заклинание, придворный геральд должен иметь показатель Харизмы 10 + уровень заклинания. Класс сложности для спасброска против заклинания придворного геральда - 10 + уровень заклинания + модификатор Харизмы придворного геральда. Эффективный уровень заклинателя придворного геральда равен его уровню класса придворного геральда.

Секрет: В своих изучениях придворные геральды натыкаются на множество секретов и отрывков практических знаний. По достижении уровня, на котором доступен секрет, вы выбираете секрет из Таблицы 6-3. Один и тот же секрет не может быть выбран дважды. Уровень класса придворного геральда плюс его модификатор Интеллекта определяет общее количество секретов, которые он может выбирать.

Знание: Во время своих занятий придворные геральда приобретают знания и учатся сохранять и вспоминать их. На 2-м уровне вы получаете способность знать легенды или информацию на различные темы. Это знание категоризировано согласно бардскому знанию (см. страницу 28 "Руководства Игрока"). Придворный геральд добавляет свой уровень класса и свой модификатор Интеллекта к проверке знания.

Взгляд разума: На 2-м уровне вы получаете способность помнить отдельную сцену совершенно, в исчерпывающих деталях, не забывая ее, пока не пожелаете. Это "застывшее мгновение" чего-либо, что вы видите, выбранное безмолвным усилием воли. Оно сохраняет фокусировке, поле зрения и состояние освещенности, при которых вы его видели. На каждый дополнительный уровень придворного геральда вы получаете способность запомнить еще одну дополнительную сцену (не забывая предыдущие). Эти сцены могут сохраняться годами, исчезая лишь при вашей смерти, физической потере вашего мозга или как результат атак определенными заклинаниями. Придворные геральды, как правило, используют эту силу для совершенного запоминания эмблем для их последующего копирования или сравнения, но могут также использовать ее, чтобы держать в памяти точный образ чего-либо, помнить, кто присутствовал на определенной встрече, или для запоминания присутствия и точного описания определенных изделий.

Бонусный язык: По мере продвижения ваших изучений вы приобретаете новые языковые навыки, поскольку вам приходится расшифровывать старшие геральдические отчеты издалека. Поскольку многие из самых ценных геральдических томов (как правило, приносимые местному геральду Последователем и уносимые снова через несколько дней изучения) уточняют произношение написанного, придворные геральды могут изучить новые языки полностью (письменную и разговорную формы). По достижении уровня, на котором предлагается язык, вы можете выбрать любой известный фаэрунский язык (включая мертвые).

Великое знание (Ex): На 7-м уровне вы получаете способность понимать незнакомые магические изделия, как будто используя заклинание *идентификация*.

Бонусное умение: На 9-м уровне вы можете выбирать бонусное умение из числа тех, для которых вы выполняете предпосылки.

Мастерство навыка: На 10-м уровне вы выбираете количество навыков, равное 3 + ваш модификатор Интеллекта. При проверке, использующей один из этих навыков, вы можете брать 10, даже если напряжение и отвлечение обычно не позволили бы вам сделать это. Вы становитесь настолько уверенными в этих навыках, что можете надежно использовать их даже в неблагоприятных условиях.

Истинное знание (Ex): На 11-м уровне вы можете использовать ваше знание для получения эффекта заклинания *знание легенд* или заклинания *анализ двеомера* однажды в день.

Сопротивление магии: На 12-м уровне вы получаете сопротивление заклинаниям, равное вашему уровню персонажа.

Список заклинаний придворного геральда

0-й уровень - *тайная метка, танцующие огни, обнаружение магии, обнаружение яда, свет, рука мага, исправление, сообщение, открыть/закрыть, читать магию*.

1-й уровень - *тревога, постигать языки, стирание, падение пера, идентификация, доспех мага, тишина, тихое изображение, незримый служитель*.

2-й уровень - *тайный замок, пятно, темнота, темновидение, обнаружение мысли, блеск орла, невидимость, левитация, нахождение объекта, магический рот, малое изображение, зеркальное изображение, неверное направление, затенение объекта, мудрость совы, видеть невидимость, подъем паука, шепчущий ветер.*

3-й уровень - *тайное видение, яснослышание/ясновидение, дневной свет, обнаружение наблюдения, рассеивание магии, взрывчатые руны, иллюзорная запись, главное изображение, необнаружение, секретная страница, сжатие предмета, предложение, языки, водное дыхание.*

4-й уровень - *тайный глаз, дарение проклятия, замешательство, обнаружение наблюдения, дверь измерений, размерный якорь, иллюзорная стена, обнаружение существа, малое создание, нейтрализовать яд, радужный образ, удаление проклятия, наблюдение*.

5-й уровень - *сломать зачарование, доминирование над персоной, мечта, изготовление, ложное видение, слабоумие, главное создание, кошмар, постоянство, стойкий образ, любопытные глаза, воображаемое, символ боли, символ сна, посылка, телекинез*.

6-й уровень - *анализ двеомера, антимагическое поле, непредвиденное обстоятельство, охрана и обереги, знание легенд, массовый блеск орла, массовое предложение, заблуждение, постоянный образ, запрограммированный образ, символ страха, символ убеждения, истинное видение*.

ИГРА ПРИДВОРНЫМ ГЕРАЛЬДОМ

Если вы - геральд, путешествующий с бандой авантюристов, то вы, скорее всего, придворный геральд, предпринимающий особо опасные миссии для вашего правителя (в течение который ваши товарищ-авантюристы служат как телохранителями, разведчиками и "прикрытием" для маскировки вашей реальной деятельности),

или опозоренный придворный геральд, успехи которого поставили его в нежелательное положение в обществе, и теперь ему приходится какое-то время скитаться по диким местам, занимаясь опасными делами для короны (типа "исследовать те старые руины или пещеры, ибо постоянно слышны сообщения о странных монстрах или заклинаниях"). Отыгрыш геральда Табарда Перчатки - повсеместное выслеживание приключенческих банд - также сулит превосходную кампанию.

Местные придворные геральды иногда присоединяются к приключенческим бандам временно или неоднократно, если это единственный способ выжить ("войти и выйти") на опасной территории для исполнения их обязанностей. Если бандит сам дал себе титул и незаконную эмблему, как еще добраться до него и наставить на путь истинный? (И что может быть лучше для правителя, чем послать несколько секретных сообщений или инструкций, которые следует передать другим личностям во время путешествия?) Сбор информации (шпионаж) - почти всегда главная обязанность любого придворного геральда-авантюриста, который окажется в этой ситуации в первую очередь, если только он не работает на достаточно доверчивого и терпимого правителя, ожидающего, что он "подработает на стороне" путем приключений, поддерживая себя, и не возражает, если приключенческая банда устраивает суматоху везде, где появляется. Правители обычно расценивают приключенческие банды как лучший способ продвигать свое влияние в областях, слишком отдаленных, опасных или малонаселенных, чтобы поддерживть в них наличие гарнизона, и наличие "своего" геральда в банде - отличный и доступный вариант (за исключением наблюдательных и контролирующих разум заклинаний волшебника, которому они могут доверять - что само по себе редкость - для управления авантюристами по желанию правителя) для того, чтобы держать такие банды под контролем. Правители могут использовать склонность приключенческих банд к беззаконию, поскольку они могут делать то, что люди в униформе делать не должны (нарушать законы или проехаться по правам дворян).

Геральды иногда просят Арфистов региона отслеживать и присматривать за придворными геральдами, "ушедшими на приключения", для их безопасности и проверяя их лояльность, но некоторым придворным геральдам нужна подобная деятельность - чтобы и собрать информацию, и "спустить пар"; люди действия могут счесть жизнь геральда бесполезной, скучной и требующей железного самоконтроля и дипломатии, а заодно и сокращающей возможности "освободиться" при необходимости.

При этом сбор знаний геральдами-авантюристами - не обязательно удобное оправдание. Старые гробницы, подвалы и раскопы дварфов - живые источники для установления древней геральдики региона, и в их исследованиях есть резон.

Таблица 6-1: Придворный геральд hit die: d4

Уровень	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специально	**Колдовство**						
						0-й	**1-й**	**2-й**	**3-й**	**4-й**	**5-й**	**6-й**
1-й	+0	+0	+1	+2	Секрет	2	0	-	-	-	-	-
2-й	+1	+0	+2	+3	Знание, взгляд разума	3	1	-	-	-	-	-
3-й	+1	+1	+2	+3	Бонусный язык	3	1	0	-	-	-	-
4-й	+2	+1	+3	+4	Секрет	3	2	1	-	-	-	-
5-й	+2	+1	+3	+4	Бонусный язык	4	2	1	0	-	-	-
6-й	+3	+2	+4	+5	Секрет	4	3	2	1	-	-	-
7-й	+3	+2	+4	+5	Великое знание	4	3	2	1	0	-	-
8-й	+4	+2	+5	+6	Бонусный язык	5	3	3	2	1	-	-
9-й	+4	+3	+5	+6	Бонусное умение	5	4	3	2	1	0	-
10-й	+5	+3	+6	+7	Мастерство навыка	5	4	3	3	2	1	-
11-й	+5	+3	+6	+7	Истинное знание	6	4	4	3	2	1	0
12-й	+6	+4	+7	+8	Сопротивление заклинаниям	6	4	4	3	3	2	1

Навыки класса (4 + модификатор Интеллекта на уровень): Блеф, Концентрация, Расшифровка Записи, Дипломатия, Подделка, Сбор Информации, Запугивание, Знание (любое), Слушание, Исполнение, Чувство Мотива, Говорить на Языке, Обнаружение, Использование Магического Устройства.

Таблица 6-2: Известные заклинания придворного геральда

Уровень класса	Уровень заклинаний						
	0-й	**1-й**	**2-й**	**3-й**	**4-й**	**5-й**	**6-й**
1-й	3	1 *	-	-	-	-	-
2-й	4	2	-	-	-	-	-
3-й	4	2	1 *	-	-	-	-
4-й	4	3	2	-	-	-	-
5-й	5	3	2	1 *	-	-	-
6-й	5	3	3	2	-	-	-
7-й	5	4	3	2	1 *	-	-
8-й	5	4	3	3	2	-	-
9-й	6	4	4	3	2	1 *	-
10-й	6	5	4	3	3	2	-
11-й	6	5	4	4	3	2	1*

* Если у геральда достаточная Харизма, чтобы иметь бонусное заклинание этого уровня.

Таблица 6-3: Секреты придворного геральда

Уровень + Модификатор Интеллекта	Секрет	Эффект
1	Мгновенное мастерство	4 разряда навыка, в котором персонаж не имеет никаких разрядов
2	Секретное здоровье	+3 очка жизни
3	Секреты внутренней силы	+2 бонус на спасброски Воли
4	Знание истинной стойкости	+2 бонус на спасброски Стойкости
5	Секретное знание предотвращения	+2 бонус на спасброски Рефлексов
6	Глубинное понимание	6 разрядов в любом отдельном навыке Знания
7	Уловка увертливости	+1 бонус к АС
8	Применимое знание	Любое умение
9	Новооткрытое тайное	1 бонусное заклинание 1-го уровня*
10	Глубинное тайное	1 бонусное заклинание любого уровня*

* Как будто полученное путем наличия высокого показателя способности.

ПРИДВОРНЫЕ ГЕРАЛЬДЫ В ИГРЕ

Придворный геральд или местный геральд на границе или на своенравной территории в чем-то подобен шерифу или полицейской силе, но с гораздо большей свободой в интерпретации чего-либо, в уловках и в "делах на стороне", и имеет шанс на реальные приключения. Используя различные геральдические обязанности в качестве прикрытия, геральду частенько приходится носиться тут и там, доставляя сообщения или собирая информацию у осведомителей, дабы по максимуму разузнать о возможных восстаниях, о запланированных нападениях мятежников или об убийствах и воровских делах банд. Рано или поздно народ поймет, чем вы занимаетесь, или просто увидит в вашем лице несложную мишень от "ненавистного правительства", так что вам пригодятся способные компаньоны-авантюристы.

Геральды всех мастей могут быть еще интереснее в городской кампании, смешивая повседневные деловые интриги или пирушки у дворян и потенциальных дворян для выяснения, кто кому лоялен и не планирует ли кто-нибудь заговор. В Уотердипе этим активно занимается более дюжины геральдов сразу; в Аскатле, Калимпорте и в сембийских портах аж втрое больше занимается сбором информации для Геральдов, Арфистов и местных правителей (тщательно выбирая, чем именно делиться с каждыми из трех).

Конечно, "вращение в определенных сферах" дает геральду немало возможностей для личного обогащения. Лишь глупец начнет шантажировать, считая, что проживет после этого долго, но большинство городских геральдов обустраивают для семьи или друзей мелкий бизнес, позволяющий получать прибыль от секретов или продвигать информацию без ее распространения. Если правитель планирует новые или собирается увеличить

существующие налоги или пошлины на импорт вина или лампового масла, ваш бизнес спокойно займется предварительной скупкой, а потом, после введения в действие новых налогов и, соответственно, повышения цен, перепродаст с быстрой и чистой прибылью. Если вы знаете, кому король не доверяет или планирует наказать, вы можете отказать в инвестициях впавшему в немилость и социально отодвинуться от него, чтобы избежать проблем, когда он "пойдет вниз". Хороший геральд знает, кто может вскоре жениться, пристрастия и недовольства семейств (Им на свадебном балу понравятся экзотические танцоры и музыканты-калишиты? Отлично, вам посчастливится найти именно таких, быстро и без суеты, их это приятно удивит) и отношения по любому вопросу торговли, общества или юридической политики правителя и всех мощных придворных или дворян. При избегании откровенной жадности деньги могут идти устойчивым потоком от каждого витка или поворота придворной жизни.

Некоторые геральды соблазняются сближением с облеченными властью людьми, в то время как другие продвигают свою репутацию хорошего советника. Однако, репутация может как помогать своему владельцу, так и вредить ему. Геральды, вынужденные бежать из царства или города, жертвуют своей карьерой, но частенько рискуют быть узнанными путешествующим торговцем, опознавшим их (и разболтавшим об этом всем вокруг) где-нибудь на другом конце Фаэруна, так что для геральдов возможность избежать рассерженных мужей, мстительных дворянских семейств или агентов потенциальных предателей весьма затруднена.

Доступ и особый статус геральдов делают их отличными целями для вымогателей и других, кто стремится использовать их в качестве агентов. Даже честному геральду стоит обеспокоиться возможностью своего похищения и убийства или плена у доппельгангеров или других меняющих форму, стремящиеся исполнять их роль (монстры типа доппельгангеров не заботятся о каких-либо юридических штрафах за самозванство или о последствиях урона, который они могут нанести).

БРОДЯГИ В ЖИЗНИ И В ИГРЕ

Помимо администрирования геральдики (что довольно часто также означает улаживание вопросов социального этикета), придворные геральды доставляют сообщения от правителей и придворных и несут им нужные сведения (информацию, собранную у шпионов и лояльных субъеков и у местных должностных лиц). Они часто отвечают за то, чтобы новые королевские законы и провозглашения достигли отдаленных областей и были поняты народом - особенно там, где местных должностных лиц немного или нет вообще. Если у геральда есть когорта, когорту часто посылают в тайные набеги для сбора сведений, в то время как облаченный в униформу геральд делает "официальные" заявления или визиты - хотя эти две роли можно и обменять.

Мудрые придворные нанимают своих геральдов в качестве исследователей, скорее для сбора "реальных" фактов, чем для провозглашения чего-либо; осторожные правители часто используют придворных геральдов точно так же - для проверки возможных искажений и упущений информации, поставляемой их придворными.

Шерифы - те, кто обеспечивает исполнение, обычно их посылают искать и арестовывать или убивать преступников, мятежников и других противников правителя, либо восстанавливать законное правление и исправлять коррумпированные или ошибочные юридические решения в областях, находящихся за пределами легкой досягаемости большей части правительства. Шерифы редко работают за пределами границ царства (кроме сельской местности, где эти границы могут быть спорными), но придворным геральдам часто приходится делать именно так.

Хотя геральду не требуется быть "человеком действия", а успешный шериф должен всегда уметь обращаться с оружием и быть компетентным в бою - эти две должности требуют большинства одних и тех же талантов, особенно глубокой лояльности (правителю или к интересам царства), приверженности кодексу или принципам (геральдики или законов, которые будут продвигаться), изобретательности, знания законов или геральдических правил, способности быстро схватывать ситуацию и 'читать' настроение народа, и некоторых дипломатических навыков.

Бойцы и рейнджеры однозначно хорошо подходят для сложных путешествий, выслеживания людей и диспутов, связанных с обоими этими должностями, законопослушные жулики "созданы" для шпионажа, сбора информации и ее взвешивания и для боевых аспектов работы, а разум и навыки колдуна или волшебника помогают и в обеих конфронтациях, и в запоминании и использовании знаний в упорядоченной, практической манере. Геральды чаще всего используют когорты и последователей в качестве шпионов и клерков (копирование писем и эмблем), а шерифы в основном используют когорты и последователей как телохранителей, шпионов, военизированные отряды, эскорт для заключенных и тюремщиков - а и иногда даже как мучителей.

Подобно любой иной правительственной должности, получение поста шерифа или геральда по существу связано с впечатляющим количеством высокопоставленного народа (правитель, старшие придворные, местные должностные лица или Геральды). Хотя иногда это связано с коррупционными методами типа взяточничества, "сети старых друзей", происхождения или предшествующего социального статуса, или даже шантажа - немногие из земель могут позволить себе долгое время держать на этих постах некомпетеных людей. Вы чудом спасли жизнь короля, открыто "встав на сторону закона" мечом и словом - и можете на испытательный срок за-

нять место шерифа, но если после этого вы начнете брать взятки или ппытаетесь использовать свою власть для наживы, получения собственности, одобрения с чьей-либо стороны или чего-то подобного - в самом скором сремени вы будете уволены, обвинены в более серьезном преступлении или просто вышвырнуты и наказаны согласно закону, либо просто как-то раз темной ночью с вами произойдет "несчастный случай". За геральдами точно так же приматривают Геральды, зачастую с помощью Арфистов (которые шпионят за геральдами на предмет "нехороших дел" и часто устраняют тех, кто неисправим).

Хотя есть популярный стереотип, про шерифов в особенности - то, что они бесконечно бродят, вмешиваясь во все неприятности, которые найдут - и шерифы, и геральды на самом деле "бродят" редко. Скорее, их посылают на миссии (хотя такие миссии могут включать в себя притворное бродяжничество, когда они исследуют территорию или ищут беглеца). Геральды получают приказы от придворных определенного ранга (действующих для правителя), от самого правителя и от Геральдов, и перед ними же отвечают; шерифы чеще отчитываются лишь по определенной иерархии старших придворных или военных чиновников.

ПРИМЕРЫ ГЕРАЛЬДОВ

Представлять геральдов как суетливых, пыльных ученых или как сварливых пожилых насаждателей правил - большая ошибка. Некоторые геральды, конечно, именно таковы, но другие - типа Изогнутого Меча, Темного Оленя и Золотого Седла - бросают вызов стереотипам.

Изогнутый Меч из Саэрлуна - молодая женщина, милый взгляд которой предполагает наивную уязвимость. Каждый понимающий сембийский дворянин или богатый торговец пытался этим воспользоваться, когда она боролась за отслеживание их геральдических изобретений, олицетворений и других обманов, и ей то и дело приходилось избегать какого-либо мошенничества. Геральды считают ее жизнерадостной и неоднократно пытались работать с ней совместно, но каждый из них "плохо кончил" или был убит. Изогнутый Меч нашла немало намеков на манипуляции, исподволь лежащие в основе многого из того, что происходит в сембийском обществе - но кто эти манипуляторы, она так и не выяснила. Однако, похоже, что сейчас кто-то преследует ее и шпионит за ней. Будучи квалифицированной художницей, она ради дополнительного дохода рисует корпоративные эмблемы и портреты, когда не занята своими геральдическими обязанностями.

Темный Олень, базирующаяся в Сильверимуне - высокая, сообразительная зрелая бывшая авантюристка. Она отошла от дел после того, как тело ее было поражено таинственной болезнью, подхваченной ей в Подземье. Теперь она использует *шляпу маскировки*, чтобы казаться моложе и красивее (иногда представляясь красивым мужчиной), когда играет различные роли в сильверимунской ночной жизни и кутежах, собирая всю возможную информацию о гражданах и посетителях. Таэрн хорошо платит ей за то, что она передает это ему, и Геральды считают ее одной из лучших наблюдателей, вдобавок умеющей делать выводы. У Темного Оленя еще с ее приключенческих времен осталась обширная сеть теневых контактов, и ей приходилось "вмешиваться" в темные делишки, чтобы принести пользу общественному порядку Сильверимуна, и известно, что она использовала *кольцо падения пера* и *руку мага*. Знакомый маг однажды незаконно вывез ее из гиблого места, превратив на время в меч.

Золотое Седло из Яртара - грубый, задиристый выпивоха, но за бесчинствующей ширмой скрывается острый разум и очень гибкая мораль. Он стоит за половиной быстрых повседневных теневых дел городка, не связаных с чем-то совсем уж темным (типа Общества Кракена), и зарабатывает монеты как тренер лошадей и рисовальщик знаков. Он также укрывает краденое, занимаясь контрабандой его из Яртара в одном из своих фургонов - а заодно и контрабандой определенных наркотиков, лечебных микстур и редких пищевых продуктов. Золотое Седло все еще жив, поскольку показал себя полезным для большинства более грубых личностей, работающих в Яртаре, и не выдал при этом никаких секретов (кроме Геральдов, разумеется, и если они передают это кому-либо из Арфистов, он об этом ничего не знает - и так, дорожа своей шеей, больше никто в Яртаре не делает).

ПОИСК НЕПРИЯТНОСТЕЙ ВЕЗДЕ, ГДЕ ПРИДЕТСЯ

В рыночных городках и в больших поселениях шерифы и геральды могут столкнуться с "долговременными неприятностями" среди местных чиновников и в гильдиях. Одномоментные преступления часто происходят в местах, где собирается народ, типа рынков, гостиниц и таверн.

В меньших поселениях и в сельских районах преступления периодически происходят в отдаленных местах (когда злодей полагает, что свидетелей нет или что тело никогда быть найдут) или в местах, подходящих для засады (где есть укрытия рядом с тропами), но большинство неприятностей все же происходит в гостиницах и тавернах - благодаря комбинации людей (часто включая "чужеземцев" издалека), собирающихся вместе в течение некоторого времени, спиртного (замешательства, отвергания запретов и, в результате - драки) и внезапной темноты.

ПОДДЕРЖКА ЗАКОНА

Некоторые царства, особенно в сельских районах или в лесистых областях, третируемые бандитами, используют обученных воинов своих армий в качестве местной полиции (и иногда судей-на-месте, жюри и палачей). например, в Кормире края Каменных Земель, Лес Хуллак и Громовые Пики охраняются Пурпурными Драконами царства.

Маленькие поселения, управляемые местным лордом, типа большинства Пограничных Королевств и Долин, обычно используют своих солдат как единственную (или первичную) законную силу. Рыночные городки, порты и города всех размеров обычно имеют местную полицию или "хранителей закона" (обычно известных как "Стража") в дополнение к каким-либо военным гарнизонам.

В больших поселениях чаще всего более вежливые и дисциплинированные - но иногда заметно менее эффективные - хранители закона, чем в сельских районах. Офицеры Городской Стражи обычно более строги в приверженности законам и следуют определенному кодексу поведения и одежды.

Сельские законники, далекие от городских тонкостей и обычно имеющие в своем распоряжении намного меньше ресурсов, гораздо чаще своих городских коллег решают все дела на месте, от быстрой казни ("мне пришлось убить его - он напал на меня!") до более мягких наказаний.

Примеры такого снисходительного поведения - заключение в тюрьму пьяниц и горячих головы, чтобы они поостыли, обвинение и удерживание злодеев, пока для их допроса не прибудут должностные лица (или местные и сами могут это сделать). Сельские хранители закона могут запугивать или штрафовать обидчиков, избивать их кулаками и выгонять с криком "Не вздумай вернуться и еще раз попробовать это сделать!"

Любого, кто входит в сельское поселение и задает слишком много вопросов или пристально всё разглядывает, могут счесть шпионом беглецов или вором, ищущим цели попроще, и стремительно "вышвырнуть из города".

Сельские законники могут быть коррумпироваными или не коррумпированными, но те, кто давно занимаются таким делом, обычно становятся коварными, знающими все тонкости, "солью земли". Они знают местный ландшафт и убежища, знают, кто в городке склонен укрывать или скупать краденое, кого нелегко заманить в засаду или обмануть. Вряд ли среди них можно встретить надменных "я-не-собираюсь-пачкать-руки" и тех, кого называют "яркими плащами, высоко задирающими нос".

У хранителей закона (включая шерифов) обычно есть юридическое право арестовывать, разоружать, заключать в тюрьму, драться и и даже убивать ради исполнения закона и защиты других, конфисковывать опасные изделия товары, подозреваемые как контрабанду или краденое, приказывать людям покинуть здание или область (или оставаться в пределах таковых), распоряжаться верховыми животными и перевозками, собирать доказательства, требовать сотрудничества (часто в строгих пределах, например - запрещая не-бойцам драться или выступать против вооруженных врагов или монстров).

У геральдов редко есть какие-либо из этих прав (помимо конфискации фальшивок или чего-то оскорбительного). В ожидании неприятностей они часто работают с шерифами, способными стать их телохранителями, обеспечить повиновение и при необходимости арестовать кого положено.

ПРАВЛЕНИЕ ВДОЛЬ ДОРОГ

Шерифы и геральды, направленные в сельские районы, часто имеют возможность стать местной Властью. В ближайшей перспективе этому может послужить грубая сила (шантаж, убийство конкурентов и неправедное использования местного правосудия, рекрутинга и конфискаций, ложное заключение в тюрьму и изгаживание репутации).

БЕЗОПАСНОСТЬ ГОСТИНИЦ И ТАВЕРН

Почти все гостиницы и таверны принимают меры против пожара, воровства и вандализма путем найма наблюдателей и вышибал, бдительным персоналом, удобными оружием, сигнальными рожками или гонгами, замками и цепями на дверях и прикрытыми ковшами песка и воды для борьбы с огнем. Большинству фаэрунских путешественников знакома необходимость вручить верховое животное на попечение конюху или одному из его грумов (обычно это единственный способ избежать аренду загона целиком), но те, кто редко выходит из дому, обычно и не представляет наличия "скрытых глаз".

Большинство гостиниц, расположенных в городах или в больших городках, наблюдает за любым, кто к ним заходит, поручая персоналу или уличным пострелам (местные дети) открыто следовать и наблюдать за гостями и незнакомцами. Они - "глаза" гостиницы, и что-либо нарушать при них - значит показать себя как новичка в путешествиях или как человека, который пытается что-то скрыть.

Однако, любая гостиница, которая может позволить себе практику, также имеет "скрытые глаза". Это - наблюдатели (часто потомство владельца или персонала), парные обычным "глазам". В то время как видимый "глаз" привлекает внимание наблюдаемой персоны, "скрытый глаз" пробует наблюдать за той же персоной тайно, обычно - через глазок или из-за гобелена.

Однако, единственный путь к долгосрочному успеху - получение поддержки народных масс (обычно - блюдя законы и сохраняя общественный порядок, чтобы народ чувствовал себя в безопасности, но делая это так, чтобы правосудие воспринималось справедливым, а не репрессивным), в то же самое время угождая отдаленному правителю или своим начальникам-придворным, сдавая регулярные доходы от налогов, навязывая их политику в лояльной и правильной манере и "разбираясь с неприятностями" так, чтобы сельская область имела хорошую репутацию при дворе.

Выгоды

Придворным геральдам и шерифам платит правительство, которому они служат, и в отдельных случаях оно может юридически увеличить их доходы обеспечением частных услуг за плату (многие геральды делают "на стороне" художественные работы, особенно портреты, а многим шерифам дозволено обеспечивать персональных телохранителей или "впечатлить соседей" эскортом в униформе).

При путешествии геральды и шерифы могут ожидать от местного органа власти или в дворянских замках свободную комнату, приемную палату, клерическую и медицинскую помощь, конюшню и свежих верховых животных - или по крайней мере комнату и место для приема у любого жителя.

Шерифов и геральдов, заслуживших популярность в регионе, часто приглашают для консультаций. Они получают возможность начать бизнес, основанный на их контактах, внутренних знаниях и общественном доверии, и могут даже жениться ради денег благодаря своей репутации.

Обязательства и обязанности

Геральды и шерифы - два из четырех видов должностных лиц (остальные - это сборщики налогов и патрульные хранители закона), чаще всего встречающиеся с народными массами. Их начальство полагает, что они будут твердо придерживаться правил своей должности и законов, которые они должны предписывать и применять. Они всегда представляют свою должность и правительство, и для них весьма полезно всегда придерживться более высоких стандартов поведения, одежды и и речи. Они говорят от имени короны и должны быть убедительны, но не небрежны или корыстны. Если они выносят неправильное решение, то должны обосновать его так, чтобы оно не принесло дурной славы их должности или правительству, и они должны быть честны в работе со всеми денежными суммами и полномочиями, им порученными. В их деятельности никогда не должно быть "личной выгоды" - или, по крайней мере, в тех их делах, что видны широкой публике.

КОНФЛИКТЫ

Шерифы и геральды разбирают подведомственными им споры с должностыми коллегами, разногласия с должностными лицами и выше, и ниже их рангом, и споры и попытки подорвать их власть людьми, предпочитающими, чтобы их не существовало или, по крайней мере, чтобы они не работали в определенных местах (типа местного дворянина, предпочитающего вершить свое собственное правосудие).

Однако, реальный противник придворных геральдов и шерифов - угрозы установленной власти, частью которой они являются. Это могут быть монстры (и даже охотничьи банды или орды монстров!), уголовные преступники или враги государства.

Объявленные вне закона беглецы - зачастую люди, приговоренные к смерти за преступления и избежавшие правосудия. Им нечего терять, у них нет законного места в обществе, они скрываются (иногда в городских коллекторах, но чаще - в пещерах, ущельях или густых лесах в диких областях) и со своих баз стремятся заработать себе на жизнь воровством и насилием. Чаще всего это набеги на отдаленные фермы, равно как и засады на путешественников на отдаленных дорогах, а самые смелые из бешлецов могут бы исполнять роль властей, присваивая товары и средства или вымогая средства за "защиту", шантажируя людей с уязвимой собственностью.

Успешные, долгосрочные беглецы сколачивают банды, привлекая и других недовольных. Это может в конце концов привести к внутреннему раздору (битва за лидерство в незаконной банде и раскол банд на конкурирующие группы), но в ближайшей перспективе незаконные банды весьма опасны, поскольку в их ряды попадают колдуны и другие квалифицированные индивидуумы. Алит Красный Меч из Тетира, она же "Леди-Кинжалы" из Сембии - в настоящее время печально известная женщина, объявленная вне закона, о "подвигах" которой рассказывают и пересказывают в сотнях таверн, прививая и молодым людям, и девушкам как минимум желание "выйти за грань закона" вместе с ними.

Популярный местный беглец может помогать обывателям-беглецам укрываться от шерифов или от других властей, а любая незаконная банда, составленная из большого количества незнакомцев (некоторые могут обладать полезными знаниями или талантами, либо хороши в бою), может нанести гораздо больший урон, чем горстка головорезов, ничего не знающая, кроме силы и угроз.

Мятежники, стремящиеся свергнуть нынешнее правительство, обычно гораздо опаснее, чем беглецы, по трем причинам: они больше посвящены своим идеалам и их деятельности вряд ли воспрепятствуют аресты или присутствие хранителей закона; среди них часто есть тайные члены, не являющиеся отверженными беглецами и

потому способные жить и действовать достаточно открыто, а не только в бегах; и у них зачастую есть доступ к ресурсам (например - большое количество денег от рассерженной знати, гильдий или даже местных церквей), о каких беглецы не смеют даже мечтать.

Кормир мучают мятежники из завоеванных городов Арабел и Марсембер, и ни одно из крупных царств Фаэруна нельзя однозначно назвать чистым от революционеров. От Тетира и Калимшана до Дамбрата или Тэя всегда найдутся граждане, достаточно возмущенные своим правительством и стремящиеся свергнуть или, по крайней мере, заменить его.

В своем постоянстве, ресурсах и досягаемости и в "открытой" секретности мятежники родственные последнему крупному противнику шерифов и придворных геральдом - заговорам. Эта коварная угроза может быть всего сговором нескольких торговцев, стремящихся изменить налоговый закон и в связи с этим обойти его это, а может быть и таких размеров, что все дворяне королевства работают сообща ради цареубийства и установления новой формы правления, уничтожая большинство существующих законов и придворных, которые их продвигают. Их действия - обычно скрытные, далеко идущие и зачастую очень тонкие, а их члены постоянно оценивают разворачивающиеся события и ситуации. Это могут быть те самые противники, которых шерифу или придворному геральду идентифицировать сложнее всего. Они - враги государства, более всех способные к обману или "использованию" шерифов и придворных геральдов, эксплуатируя таких индивидуумов для своих преступлений или манипулируя ими для отвлекающих ударов по невиновным и для нанесения урона, дискредитирующего правительство, которому они служат.

Ни одно из царств Фаэруна не свободно от заговорщиков, стремящихся вызвать перемены или какие-либо выгодные себе самим происшествия. Многие дворяне и богатые торговцы даже участвуют в таких действиях "забавы ради" (для острых ощущений от незаконного и ради удовольствия наблюдать результат действия своей власти). Сговоры и заговоры повсюду, хотя некоторые за всю жизнь ни разу их не видят.... или не распознают.

НАГРАДЫ

Успешные шерифы и геральды получают удовлетворение от хорошо сделанной трудной: достижения, явно приносящие всем пользу ощущением безопасности, способствующей процветанию наряду с ростом населения, урожаев на фермах и местной промышленности. Они могли бы стать очень богатыми (честно или теневыми средствами) при помощи своей должности и получить социальный статус благодаря своей деятельности.

Некоторые правители и старшие придворные специально вознаграждают лояльных и успешных придворных геральдов и шерифов, даруя им земли и титулы (делающие их дворянами) или увеличивая их ранг и жалованье (в конечном счете приводя их к ситуациям, разобранным в Главе 1 этой книги), или и то, и другое. Следует позаботиться, чтобы не демонстрировать угроз правителю, очень мощной местной церкви или видному придворному, ибо успешный шериф или придворный геральд вполне может быть убит, может получить "в награду" самоубийственную миссию, может быть казнен, сослан или заключен в тюрьму по сфабрикованным обвинениям.

РЕЙНДЖЕРЫ СЕВЕРА

На Севере Побережья Меча старые рейнджеры, путешествующие по диким землям, официально или неофициально действуют в качестве шерифов - а заодно и в качестве придворных геральдов. Они делают это официально, если являются чиновниками двора и служат правителю, и неофициально, когда поддерживают законы и обычаи из-за своей личной религиозной веры, ради общей выгоды (типа безопасности дорог и гостиниц) или членства в Арфистах или в других неправительственных организациях.

На Северных Землях местные ремесленники, лесорубы, домовладельцы, шахтеры и путешествующие торговцы и наблюдатели часто призывают рейнджеров быть судьями, жюри и палачами. Священники и придворные официальные лица могут также попросить их о помощи (или попытаться им приказать).

Благодаря подобным методам из поколения в поколения широкая публика ждет (и соглашается), что рейнджеры будут играть эту роль. Некоторые рейнджеры отказываются от отдельных конкретных ситуаций, потому что заняты "более важной" миссией или видят конфликт, не позволяющий им действовать или действовать справедливо, но большинство тех, кто живет жизнью рейнджера - близко к земле и постоянно путешествуя по диким местам - принимают эту роль.

Столетия назад одинокий мрачный человек огромного роста и силы, называемый или "Стальным Глазом", или "Стальным Мечом" (в зависимости от того, какие именно из рассказов у домашнего очага вы предпочитаете), стал настолько известными на Севере благодаря своей неустанной работе в качестве блуждающего судьи и хранителя закона, что возникли две фразы, которые можно услышать и по сей день: "Ты пожалеешь, когда сюда доберется Стальной Меч!" и "Верь в стальной меч - и еще больше в руку, им владеющую".

Проблемы высокого уровня

Противниками для мощных партий игровых персонажей могут быть "большие пушки", швыряющие заклинания или тянущие колоссальные челюсти и когти в диких битвах, а могут быть и противники, предпочитающие "передумать" и "переиграть" игровых персонажей, направляя их на побочные поединки и избегая прямой конфронтации в любых случаях, кроме самых благоприятных.

Мощные противники из категории "грубой силы" недолговечны - так или иначе, крупные битвы заканчиваются за сравнительно короткое время. Вплетение их в кампанию не должно требовать особой подготовки. Земля трясется, небеса темнеют, рушатся башни замка - вот и они.

Однако, второй тип противников может бросать вызов игровым персонажам (и очаровывать игроков) годами. Возможно, авантюристам-игрокам придется решить множество загадок только ради того, чтобы узнать, кто на самом деле злодей и где его искать. Сложные интриги могут быть необходимы хотя бы для препятствования их действиям, не говоря уже о непосредственном вреде. Каждая "не та" персона, которую игровые персонажи выслеживают при подобном преследовании, создает им новых врагов или вредит их репутации при участии местных хранителей закона. Квалифицированные злодеи часто манипулируют игровыми персонажами для нанесения вреда, препятствования или устранения своих противников или конкурентов злодеев, в то время как сами злодеи избегают битвы максимально долго.

Эта глава рассматривает, как "долгоиграющие" злодеи могут использоваться в кампании и как они могут реагировать на действия игровых персонажей.

БОЖЕСТВА

На Фаэруне божества - весьма реальные сущности. У смертных есть "вера" в то, что они могут делать, что они любят и ненавидят и какую помощь они могут обеспечивать (иными словами, у верующего есть свое представление того, что представляет из себя божество), но, чтобы поверить в существование божества, нужна не только вера. Каждый либо видел богов в качестве аватаров, их благочестивую силу в форме проявлений, ответ на молитвы, заклинания, наложенные священниками "прямо вот тут", либо знают тех, кто это видел.

Некоторые из почитаемых людьми божеств кажутся своего рода "суперлюдьми". Они - легко понятные существа, следующие ясному или очевидному кодексу, демонстрирующие эмоции (типа любви, ненависти и жадности) точно так же, как и люди - только сильнее. Другие божества выглядят гораздо более мистическими или таинственными, и священники и прихожане иногда столетиями ведут дискуссии о том, чего они действительно хотят и кто они на самом деле.

Самый знающие мудрецы всех Фаэрунских рас верят, что божества, подобно смертным, старятся с годами, получая опыт и изменяя свои силы, способности и интересы. Они видят, что те божества, поведение которых достаточным понятно смертным, оценивают смертных прихожан - количество их прихожан определяет их силу и ожидания смертных формируют их самых удобных аватаров - но они считают смертных испорченными существами, несравнимыми с собой. Кроме того, в общем все согласны, что божества бесконечно борются между собой за власть, ища силу для своих целей и желаний в мире, преследуя самые различные цели.

Большинство духовенства и мудрецов также полагают, что большинство богов - если они не разгневаны и не попали в необычные обстоятельства - верит, что прямое противостояние или удар по любому смертному (помимо наказания преданных служителей, оказавшихся нелояльными) ниже их достоинства. Это уменьшает себя и в их собственных глазах, и в отношении других божеств, недовольных практикой непосредственного поражения смертных. Хотя управление смертными существами - одно из главных действий божественных существ, они предпочитают работать через смертных агентов при любой возможности вместо того, чтобы брать все в свои руки.

Духовенство и организованные и самозваные культисты - повседневные агенты божеств, но боги могут влиять на любое существо, посылая сновидение мечты, видимые знаки (необычные естественные явления, типа птиц или животных, ведущих себя странно, что смертные интерпретируют как божественное сообщение) или проявления (светящиеся алтари, музыка из ниоткуда, оживление объектов, возникающие в воздухе слова, сформированные из огня, и т.д). Небрежное уничтожение смертного, типа авантюриста-игрока, неприятно большинству богов, потому что они предпочли бы использовать этого смертного или превратить его в набожно-

го прихожанина. Кроме того, смертные (авантюристы в особенности) предоставляют богам их главное развлечение, и ни одно божество не захочет навсегда удалять со сцены фаворита.

Большинство фаэрунцев поклоняется нескольким богам и, таким образом, они в какой-то мере полезны для всех божеств. Так же, как боги используют вас, вы можете использовать и их, чтобы получить то, что вы хотите в жизни - если сделаете себя достаточно полезными для них, и тогда они помогут вам выжить в борьбе, выиграть спор или заполучить королевство.

ДЛЯ DMA: ИСПОЛЬЗОВАНИЕ БОЖЕСТВ В ВАШЕЙ КАМПАНИИ

Божества могут напрямую входить в контакт с игровыми персонажами в качестве аватаров[ВП] или говоря через существ, которыми они временно "обладают" (их присутствие часто предается свечением, исходящим от тела обладаемого, сверканием глаз или даже временным увеличением его размера, роста или способностей). Однако, почти во всех случаях они будут посылать сновидения, вдохновлять невольных людей говорить или действовать маленькими, временными способами, управлять другими или даже (через священников) напрямую приказывать смертным существам войти в контакт с игровыми персонажами.

Боги уделяют большую часть внимания смертным, делающим их великое добро (типа видных священников их веры) или великий вред (чемпионы других вер и богохульники, оскверняющие их алтари или действующие против их смертных служителей). Авантюристы, будучи людьми действия, потенциально способными произвести быстрые и решительные дела, очень даже стоят внимания божества как инструменты. Божества, соответственно, направят некоторых из своих смертных служителей, чтобы те манипулировали авантюристами-игроками в содействии целям божества, или чтобы они нападали и иначе противостояли игровым персонажам.

DM может заметно обогатить свою кампанию, скрытно решая, какие краткосрочные цели видные божества могут преследовать в том месте, где проходят приключения игровых персонажей. Эти цели наверняка находится в противоречии с целями других божеств, что влечет за собой определенный раздор. DM должен определить, в каком количестве и насколько ясно божества сообщат о своих целях своим местным клерикам и прихожанам.

ПРИМЕРЫ ЗАГОВОРОВ

Божества, ища новых прихожан, могут попытаться создать их (убеждая набожных прихожан иметь избыточное потомство, затем просить свое духовенство обучать и непрерывно влиять на детей - прежде всего для того, чтобы те искренне поклонялись им "прежде всех остальных божеств"), пытаться способствовать им (улучшая свою репутацию организацией "чудес" и рекомендуя своему духовенству исполнять выгодные или демонстративные дела, равно как и широко распространять информацию о подобных успехах) и пытаться красть их у других божеств (обычно - нанося вред репутации других божеств распространением слухов, "ложных знаков" или ложной интерпретацией бедствий и предавая гласности однозначные победы своих агентов над таковыми конкурирующих божеств, подразумевая, что они сильнее, и поэтому следует почитать их и доверять в первую очередь им). Эта борьба за получение большего влияния и прихожан непрерывно продолжается на всем протяжении Фаэруна, иногда вовлекая в себя такие грубые силовые методы, как попытки распространения чумы или начало войны в землях, где много прихожан у конкурирующих божеств, а также посылая своих известных чемпионов, чтобы те нанесли поражение монстрам, победили других смертных или отыскали реликвии.

Например, Мистра - не только богиня магии: она - Плетение. Многие божества, от Бэйна до Шар, стремятся уменьшить силу Мистры, чтобы получить большее влияние на магию. Они могут стремиться ниспровергнуть смертных заклинателей или эксплуатировать альтернативы Плетения (типа Теневого Плетения Шар). Однако божества, стремящиеся "переиграть Мистру на ее поле" в прямых магических соревнованиях, обречены на неудачу, поскольку чем больше кто-либо использует магию, тем мощнее становится Мистра. Некоторые (типа Цирика) отказываются считать, что Мистра есть Плетение, и думают, что могут побить ее саму. Другие (типа Бэйна) полагают, что должен быть способ поставить себя выше Мистры, вынудив ее служить, и бросают свою энергию на попытки обнаружить такое влияние. Большинство богов полагает, что Мистрой бы уже управляли, если бы кто-то из божеств знал, как это делать, так что они обращаются к творческому потенциалу смертных, чтобы попытаться найти этот "неуловимый путь". В конце концов, смертные, способности которых настолько мизерны, должны решать жизненные проблемы с гораздо большей смекалкой, чем любое божество.

Пока эти боги используют своих священников, служителей и персональную магию для попыток обнаружить, кто из смертных может послужить инструментом против Мистры, богиня магии преследует свои собственные цели - распространение использования и знание магии среди смертных настолько широко, насколько это возможно (даже направляя своих Избранных подкладывать сфабрикованные "старые" книги заклинаний и "забытые" свитки в гробницы, подвалы, библиотеки, арендуемые спальни гостиниц и в другие места, где их кто-нибудь может обнаружить).

Другие божества (в особенности таковые гномов и халфлингов) наблюдают эту борьбу за магию и направляют своих смертных последователей нашептывать людям, что они предлагают "более чистые" альтернативы, пути к личной силе и божественную заботу, руководство и понимание со стороны божеств, не "зараженных"

бесконечной борьбой за религиозное господство над магией или над чем-то еще. Святые символы и карманные идолы этих богов размещаются там, где их могут найти не-сторонники (и каждому, кто их комнется, посылаются видения), а смертных прихожан инструктируют упоминать божеств в разговорах с незнакомцами, идентифицируя их и их сферы влияния (и привлекательные черты) в небольших рассказах об их делах и помощи, которую они оказывали смертным.

В глазах смертных такая борьба между богами обычно широко распространена, тонка и очень медленна. Когда события становятся жестокими, драматичными или внезапными - то либо некоторые из игроков в конфликте становятся неаккуратными и впадают в отчаяние, либо давно разворачивающиеся заговоры достигают своей кульминации.

ИДЕИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ С БОЖЕСТВАМИ

Следующие идеи приключений демонстрируют проблемы, связанные с божествами, соответствующие персонажам высокого уровня. DM может вплетать их в существующую кампанию так, как написано, или использовать их в качестве примеров для разработки новых приключений с участием божеств.

Шлем стал ярким

После того, как события Времени Неприятностей стали известны на Фаэруне, некогда непоколебимый Хелма оказался запятнанным. Его церковь получила немало вражды и потеряла немало же влияния. Старшие среди выживших священников-хелмитов были вынужден нанимать наемников для защиты многих храмов и духовенства от разъяренной толпы, и многие встречались на тайных совещаниях, дабы спланировать восстановление церкви.

Духовенство решило сочинить и распространить истории и проповеди, настаивающие на том, что имя Хелма было запятнано преднамеренно - и что сделали это церкви Бэйна, Цирика и Шар, всегда стремящиеся ослабить стражей мира и порядка. Разве темное зло не дало выход кровавому опустошению по всему Фаэруну? Разве не разрушен Баланс? Разве не нужен сейчас Хелм гораздо больше, чем когда-либо прежде?

Хелмитское духовенство должно быть вознаграждено увеличениями рангов каждого из уничтоженных ими священников Бэйна, Цирика или Шар. Будьте для других непоколебимыми стражами, но с новой агрессией поражайте духовенство этих троих - и Баланс будет восстановлен.

"Чемпионов Бдительности" следует искать среди более широкого населения: к примеру, энергичные авантюристы, умеющие обращаться с оружием и при этом дисциплинированные (но, на самом деле - любые авантюристы, включая игровых персонажей). Этим чемпионам церковь Хелма должна помогать - информацией, продовольствием и монетами, беплатной или очень недорогой лечебной магией, защитой и укрытием при необходимости и даже помощью в борьбе - поражать беззаконие и мародерствующе зло повсюду, особенно - силы Бэйна, Цирика и Шар. Если подобные чемпионы делают злые дела или отворачиваются от заповедей Хелма, потом их можно будет разоблачить - после того, как они ослабили или победили Противников.

Хелмитское духовенство при любой возможности должно помогать и оказывать поддержку священникам Мистры и Торма. Любые заговоры против них и их вер, раскрытые священниками Хелма, помогут восстановить репутацию Хелма в глазах этих вер, заодно предупреждая остальное ползучее зло, от которого всех неустанно охраняет лишь Бдительный и его преданные.

Шепот Вокин

Недавние широкие раздоры препятствовали торговле на Фаэруна - и в то же время сделали ее еще более необходимой, поскольку был потерян урожай, а опустошенные регионы нуждались в товарах. Церковь Друга Торговцев имеет влияние и на земли, "закрытые" до настоящего времени, типа Тэя, ведя торговлю по всему Фаэруну, а военные шевеления стимулируют рынок, неся новую еду и товары в самые разные места. Однако, если при подобном процветании не делиться, Вокин может прослыть "богиней жадных торговцев", а не Другом Торговцев. Ложные темные слухи о ее объединении с извергами все еще циркулируют, подстрекаемые духовенством других вер.

Старшие вокинары намерены вернуть своему божеству и церкви законный "Золотой Век". В грезах Вокин сказала им, что лучше всего делать это, не борясь и не конкурируя открыто с другими духовенствами, а малым повседневным способом... и большим тайным путем.

Малый путь состоит в том, чтобы убедить растущее количество торговцев бормотать молитвы Вокин при любом движении монет, дескать, "обе стороны сделки получат выгоду", а неудачу тразит улыбка Вокин. Поскольку обыватели, с которыми общаются торговцы, будут слышать такие молитвы ежедневно - отношение и принятие Вокин должны неуклонно улучшаться.

Большой, тайный путь требует немалой работы в течение многих лет - вокинарам следует использовать монеты для повсеместного усиления своего влияния и позиций. Клерикам Вокин следует тайно "покупать" (запо-

лучать дружбу или устанавливать обязательства и другие связи денежно-кредитными средствами) местных должностных лиц и хранителей закона, но не для злых целей, а для совместной работы для процветания. Цель состоит в том, чтобы увеличить доверие людей к церкви Вокин и придать слову вокинаров дополнительный вес в местном управлении. Пусть другие веры молятся и скандируют в храмах - Вокин же должна стать "народным божеством", фигурирующим в каждой светской закупке и в повседневном бизнесе, за каждой юридической и социальной переменой.

Тем, кто в течение этого процесса противостоит или стремится препятствовать возвышению вокинаров, следует мешать или даже устранять их - при помощи авантюристов, причем нанятых через ниспровергнутых агентов церкви, а не через самих вокинаров. Понадобится немало подобных инструментов, ибо и работы, которую нужно сделать, много!

Моандер восстает из гнили

Тёмная Стража - загубленная область глубокого леса к северу от Высокой Луны, где среди скрюченных деревьев скрываются глубинные отродья[Мон], волочащиеся насыпи и красные росянки. Когда-то тут стоял Цорнил, но светлый город эльфов исчез, сгинув после того, как земля под ним разверзлась аж до самого Подземья, а трещина ныне заросла больными, мертвыми или гниющими на корню деревьями.

Давным-давно Моандер - бог гнили, искажения и разложения - напал на светлый Цорнил, наводнив его огромным количеством своей силы и выызвав тем самым его погибель. Ползучий Бог преуспел, но победа не была ни быстрой, ни легкой. Мощная Высокая Магия, сработанная эльфами Цорнила, отсекла часть силы Моандера внутри стен города, настолько ослабив бога, что некоторое время спустя смертный Искатель Виверншпор смог вырвать божественную искру Моандера у Ползучего Бога, став полубогом и при этом уничтожив самого Моандера.

Или, по крайнеймере, так думали мудрецы. Высокая Магия, сковавшая сущность Моандера в Цорниле, распадается, позволяя пробуждаться трепетному сознанию "мертвого" бога. Тот же самый шепот слышат в своих кошмарах многие священники: "грезы Моандера".

На Фаэруне все еще есть те (особенно обитатели лесов, которые ненавидят и боятся фермеров и расчищенных земель ранчо), кто верят в силу Моандера, шепча молитвы и сверкая ненавистью к своим энергичным противникам. Почитаемый, Моандер не может окончательно умереть.

Но все же Моандер не сможет подняться вновь без большей силы. Он может ощущать силу: слабые, полумертые заклинания Цорнила, кое-какую сильную магию (зачарованные изделия, *фаэрзресс* и земные узлы) поблизости в Подземье[Под] прямо под трещиной, божественную силу внутри аватаров, Избранных Мистры, божественных служителей типа архонов и, зачастую, смертных, которыми обладают боги (типа смертных священников высшего ранга - например, Фзоула Чембрила из Жентарима). Моандер знает, как вырвать такую силу у тех, кто контактирует с его гнилью: если такие объекты не могут выживать в форме духов или в подобных бестелесных состояниях - они обречены, если гниль Моандера коснется их.

Гниль Моандера не должна поглощать плоть, если он того не пожелает. Он может просто посылать споры (через кожу, вдыхаемый воздух или через еду и воду), чтобы те жили внутри хозяина, ожидая будущей активации для гниения или влияния: Моандер может посылать сообщения как сновидение или как *предложение* (Моандер может вложить одно *предложение* в разум любого существа-носителя спор на час дремоты; каждое успешное *предложение* накладывает -1 спасбросок Воли существа-носителя против следующих *предложений*).

Моандера таким образом будет обрабатывать любых существ, рискнувших забраться в Тёмную Стражу, заставляя монстров бороться только против вторгшихся, угрожающих трещине заклинаниями или очищающим огнем, и при этом просто прогоняя зараженных спорами существ. Если такие зараженные существа вступят в контакт с авантюристами (типа игровых персонажей), Моандер получит желаемые инструменты. Он будет неустанно влиять на авантюристов, чтобы те соблазняли, вели или, при необходимости, захватывали в плен и переправляли аватаров, архонов, Избранных Мистры, высоких священников, лично одобренных божествами, артефакты и мощные магические изделия в Тёмную Стражу, чтобы Моандера подкармливался ими.

Ползучий Бог будет влиять на священников, чтобы те поверили, что нечто очень важное для их веры лежит в трещине Тёмной Стражи, заставляя их вызывать туда других высокопоставленных священников. Моандер достаточно хитер, чтобы вспомнить трепещущую силу Ао и подделать ее, если несколько богов лично заинтересуются тем, что происходит в Тёмной Страже - и Моандер заразит столько мощных смертных, сколько сможет, перед тем как нанести удар для уничтожения смертных тел и захвата их жизненной силы. Одного аватара или всего пары Избранных достаточно, чтобы Моандер вновь возвысился как полубог; до тех пор, пока в его сети не попадет столь богатый урожай, Ползучий Бог будет заражать столько заложников, сколько сможет, терпеливо расширяя ряды инфицированных, пока не столкнется с совместной атакой божеств или пока не решит, что у него достаточно сил.

ВЕЛИКИЕ ДРАКОНЫ

Драконы некогда управляли большинством Фаэруна. Хотя они сейчас их численность и доминирование гораздо меньше, драконы сами по себе настолько мощны, что любой из них является устрашающим противником даже для сильнойй и испытанной банды авнтюристов. Кроме того, многие драконы гораздо умнее - и большинство гораздо мудрее в понимании мира - чем авантюристы, с которыми они сталкиваются.

Как и для любой большой группы интеллектуальных существ, обобщения о драконах могут оказаться дико неточными, будучи применены к определенным драконьим индивидуумам. Однако, большинство мудрецов-людей сходится во мнении, что более молодые драконы обычно столь же опрометчивы, как и человеческая молодежь, с одной оговоркой: ими управляет сильное устрашение со стороны старших, более мощных драконов. Иначе они чаще всего считаю себя неуязвимыми, а мир - бесконечным обеденным столом, который никогда не иссякнет. "Жажда сокровищ" (голод к приобретению собственного запаса сокровищ) в молодых драконах очень сильна, накладывая отпечаток на их жизнь и действия.

Еда - зачастую важнейшая деталь для драконов средних лет, хотя для некоторых сильнее желание создать пару. Драконы широко варьируются по отношениям с другими драконами: некоторые - одиночки, некоторые жаждут последователей или семейство, некоторые хотят супругу, и некоторые хотят добиваться и соблазнять одного дракона за другим, не оставаясь ни с кем. Однако, все драконы средних лет сталкиваются с голодом, и им знакомы усталость или слабость, которые сулит драконам неудовлетворенный голод; таким образом, они понимают, что обнаружение надежных поставок продовольствия должно быть первостепенным в их жизни. Некоторые гонят такие мысли, но им все же *приходится* это обдумывать.

Сила и господство - величайшие желания большинства старших драконов, хотя некоторые могут обратится к изменению мира согласно своим вкусам, к тому, чтобы оставить наследие, которое переживет их, или оставить после себя достойных преемников. Немало стареющих драконов спят в течение долгого периода (десятилетиями или даже столетиями); когда они пробуждаются, их присутствие может неприятное удивить людей, которые о них и не подозревали.

"Великие драконы" могут быть любого возраста, хотя они редко молоды (пока они не повзрослели, у них не было времени познать мир, стать хитрее или иметь в активе много великих достижений) или очень стары (когда они временами делают ошибки и знают, что нахождение у смертной черты начинает затрагивать их поведение, как описано в "Дракономиконе"). "Великих драконов" можно охарактеризовать как драконов, заинтересованных цивилизованным Фаэруном (пусть просто в качестве хищников), персональные способности которых делают их скорее авантюристами, чем огромными и жестокими монстрами-рептилианами, что дает им большее влияние на Фаэрунские земли, чем у других больших и опасных тварей.

Некоторые великие драконы могут побеждать, переигрывать и опережать почти всех авантюристов, которых они когда-либо встретят. Чтобы одержать над ними верх, ваши персонажи должны подготовиться соответственно - или приготовиться умирать.

ДЛЯ DMa: ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВЕЛИКИХ ДРАКОНОВ В ВАШЕЙ КАМПАНИИ

Драконы не выживут до ранге "великих драконов" одной лишь удачей или скрываясь от мира ради долгожительства. Они - авантюристы среди своего рода, помнящие, что мир ударит по ним, если дать ему шанс. Любой великий дракон знает, как сделать свое логовище труднодостижимым для других, но удобным для своего бегства из него, как готовить и использовать ловушки, которые по максимуму защитят дракона и доставят неудобство его противникам (например, красный дракон может подготовить обложенный древесиной туннель, по которому противники будут вынуждены идти к нему, в который потом можно дохнуть огнем и поджечь, обрушив туннель на противников и усилив эффект свокего пламени), и как минимизировать свои слабости. Большинство великих драконов, подобно людским злодеям или правителям, защищаются от неожиданных атак и дают себе возможность подготовиться, сбежать или оценить противников, "скрываясь за спинами" нанятых, принужденных или лояльных (путем воспитания и обучения) существ-служителей, бьющихся на их стороне. Большинство великих драконов могут управлять автоматами и другими магическими стражами, как и люди-заклинатели, а многие используют свои заклинания для вызова монстров. Даже если существа, принесенные их магией, окажутся непослушными, их можно бросить туда, где находятся вторгшиеся, чтобы им пришлось биться с ними. Существа-служители могут взять на себя эффекты ядов, ловушек или заклинаний, предназначенных для дракона, они могут быть выпущены в набег против утомленных авантюристов в их лагерях или узнать все о них, чтобы великий дракон имел возможность ударить по ним наиболее эффективно (возможно, разграбив их крепости, пока они заняты охотой на дракона, или убить их нанимателей, союзников и/или возлюбленных).

Слишком многие мудрецы полагают, что драконы настолько высокомерны, что их легко подтолкнуть к опрометчивой глупости. Таким мудрецам, очевидно, не приходилось лично бороться с какими-либо великими драконами, потому что те, кому приходилось, быстро усваивают единственный урок: великие драконы бьются по своим правилам и отходят ("сбегают", если так больше нравится хвастливым авантюристам), если конфликт

оборачивается против них. Долгая драконья жизнь дает достаточно возможностей для переигровки - или для мести.

ПРИМЕРЫ ЗАГОВОРОВ

Гордость - распространенная черта среди великих драконов, но глупость - вряд ли (несмотря на бардские баллады и рассказы авантюристов в тавернах). В течение столетий, пока люди и особенно орки множились с удивительной скоростью, а "цивилизованные" области распространились по большей части Фаэруна, драконы стремились управлять или устранять угрозы в свой адрес (типа приключенческих банд) и конролировать источники продовольствия (типа стад диких жвачных животных или домашнего скота). Многие драконы властвуют в изолированных альпийских долинах, снабженных животными, которых они туда принесли, чтобы кушать по мере надобности. Драконы при необходимости могут есть почти все, что угодно, но предпочитают определенную пищу - и за эти годы они привыкли получать именно то, что хотят.

Сравнительно немногие драконы сумели радушно работать с людьми и другими гуманоидными расами, потому что это требует не только драконьей способности принимать форму этих "меньших существ", владеть их языками и понимать образ жизни, но также требует склонности делать так. Многие драконы слишком уж ненавидят, не переваривают или боятся "мелкого роя", чтобы захотеть вести с ними дела.

Большинство представителей драконьего рода рассматривает людей (к примеру) и как вкусную еду, и как вредителей или противников, с которыми следует бороться или повреждать их при любом столкновении, а в остальном избегать, чтобы не привлекать внимания, которое в конечном счете приведет к сильным и целенаправленным атакам людей.

Но все же с расширением человеческих территорий контакты происходят все чаще. Когда замечают драконов - вскоре появляются и драконоубийцы. Многие из авантюристов живут тем, что борются с драконами и разграбляют их запасы, собирают чешую драконов, их кровь и другие полезные в алхимии реликвии, яйца драконов и сокровища их драконьих запасов. Однако, немногие понимают, что драконы в ответ сделают то же самое с ними, нападая на определенные места и людей (устраняя мощных волшебников и авантюристов) с намерением остановить расширение царств или регулировать рост поселений в определенных направлениях - возможно, входя в прямой конфликт с расширяющимися территориями конкурентов (типа орков). У ослабленных, озабоченных противников (например, у орков и дварфов, ведущих борьбу друг с другом в горной цепи) меньше времени и ресурсов для охоты на драконов.

Некоторые из драконов очарованы явной энергией и изобретательностью цивилизованного Фаэрунского общества. Если они могут без проблем принять человеческую форму или иначе скрыться от внимания, то живут в человеческих городах и участвуют в непрекращающихся городских интригах. Как известно, постоянно живущие драконы есть в Уотердипе, Скорнубеле, Марсембере и во многих других городах, и нет ничего необычного в том, что злые драконы основывают работорговые организации для получения источника продовольствия (рабы). Часто в этом участвуют и авантюристы, по принципу: помогите мне, и получите сокровища из моих запасов; предадите меня - сожру вас (и вашу семью, и любимых).

Большинство драконов преуспевают в качестве преступных боссов, ибо они - проницательные судьи, хитрые (хороши и в интригах, и в предупреждении предательства со стороны кого-либо) и смелые, развлекающиеся насилием и конфронтацией там, где не-драконов может сковать страх, отвращение или просто желание сбежать от этого всего.

Та же самая любовь к развлечениям ведет драконов в дикие места, где они играют со вторгшимися, зачастую заранее планируя сложные ловушки (типа медвежьих ям и вызванных лавин) лишь для того, чтобы посмотреть, как будет выкручиваться очередной драконоубийца. Хотя он может обеспечить, чтобы некоторые авантюристы выжили гораздо дольше, чем без его участия, обычно это также означает, что они проникнут в логовище дракона (часто безжалостно загоняя их туда, если они пытаются повернуть обратно) истощенные, раненые и без большинства своего продовольствия, оснащения, магии или оружия.

ИДЕИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ С ВЕЛИКИМИ ДРАКОНАМИ

Следующие идеи приключений демонстрируют примеры заговоров, сосредоточенных на драконах, соответствующих персонажам высокого уровня. DM может вплетать их в существующую кампанию так, как написано тут, или использовать их в качестве примеров для новых идей, основанных вокруг великих драконов (или подобных существ великой силы).

Охота на яйца Роарингоарха

Где-то в осыпающихся руинах глубоко в верхах болот Тормваш (к северу от Озера Пара) живет древний колоссальный черный дракон, Роарингоарх "Могучий", слишком поздно обнаруживший (сожрав всех своих соседей-людей, деревню за деревней), что больше всего ему нравится доминировать и отдавать приказы}. Он годами

обдумывал, чего ему не хватает, и решил вырастить меньших драконов своего вида, чтобы те служили ему охраной, приносили еду, отправлялись с поручениями и были ударной силой. Однако, у Роарингоарха нет супруги, а молодые драконы при виде его пускаются наутек - так как же ему найти служителей?

Ему пришла в голову идея не сжирать авантюристов, прибывших исследовать его руины или убить его, а договориться с ними. В обмен на их жизни и сокровища (когда они вернутся с тем, что ему нужно) они украдут для него яйца черного дракона и принесут их ему (опуская их в кислотные болотные воды всякий раз, когда они пересекают зловонную трясину или болото), чтобы он мог "должным образом" обеспечить себе выводок.

Кое-какие NPC-авантюристы согласились на эту сделку, принеся "Старому Ревуну и Бодуну" несколько яиц, и на обратном пути они сталкиваются с игровыми персонажами. Служащие дракону авантюристы пытаются убить игровых персонажей (у них есть приказ - никто не должен увидеть яйца и после этого остаться в живых). Если битва пойдет не в их пользу, они побегут вместе с яйцами к логовищу Роарингоарха, стараясь заманить игровых персонажей туда, где их сможет уничтожить черный дракон.

Если игровые персонажи уничтожают авантюристов Роарингоарха, другие банды его агентов-авантюристов постараются заманить игровых персонажей в путешествие к логовищу, где собираются яйца. Никто не знает, что Роарингоарх намеревается сожрать или убить всех авантюристов, помогавших собирать яйца, и считает, что игровые персонажи вполне сойдут на замену им.

Если игровые персонажи соглашаются, их будут посылать на все более и более опасные миссии по добыванию определенных магических изделий и артефактов, которые великий дракон знает, как найти - обычно таковые находятся в руках различных мощных NPC - правителей и волшебников, за которыми дракон шпионил посредством заклинаний и *хрустальных шаров*.

Потеря чешуи

Болезнь начинает сокрушать драконов по всему Сердцеземью и Северу, заставляя их терять чешую. Паникующие драконы хотят, чтобы люди и другие агенты убили пострадавших драконов, прежде чем болезнь может распространиться, и предлагают как большую награду (половину вперед, половину по возвращении), так и принуждение и шантаж (пожирание пленников или угроза разрушения замка или дворца, у жителей которого нет возможности защититься от дракона). Однако, затем драконы посылают новые банды агентов, чтобы те убили и сожгли любых успешных драконоубийц, дабы не допустить шанса возврата инфицированных людей, которые могут принести с собой драконью линьку.

Этим вторичным агентам отдается приказ никогда не возвращаться к своим покровителям-драконам, а вместо этого путешествовать в определенное место, которое им укажет посредник после того, как они разобрались с драконоубийцами. В этих местах их будет ждать богатое сокровище (обещанная плата). Конечно, некоторые из драконов стараются предать и вторичных агентов тоже, но большинство выдают один из своих охраняемых тайников с сокровищами.

К сожалению, некоторые злые авантюристы узнают об этой схеме от захваченных посредников и решают обогатиться, ожидая авантюристов, чтобы те разобрались с защитой тайника, а затем атакуют ослабленных, едва они появятся сокровищами.

Дикие слухи о чуме падения чашуи быстро распространились по Фаэруну. Некоторые правители, желающие устранить неприятных драконов, нанимают авантюристов, чтобы те собрали останки убитых больных драконов и попытались заразить здоровых драконов в их логовищах. Это прогневило Культ Дракона и других, кто поклоняется драконам, и они решают убивать всех подобных правителей (и нанятых ими авантюристов).

Инферно со Звездных Гор

В Сердцеземье и на Севере Побережья Меча давно рассказывают и пересказывают истории красном драконе устрашающего возраста, силы, огнено-магического мастерства и размеров. Считают, что дракон Инферно устроил свое логовище в сердце Высокого Леса, в пещере высоко на северном склоне Ангарота, самого высокого пика Звездных Гор. Также считют, что Инферно сжирает даже самых могущественных авантюристов, идущих против него.

Несмотря на столь дикие заявления, немногие из легенд об Инферно не имеют под собой оснований. В Звездных Горах действительно есть затворнический, обучающийся магии великий дракон по имени Инферно (по крайней мере для людей, упростивших его реальное имя "Имваэрнархро"), и его огненные заклинания внушительны даже для старых и многого достигших архимагов.

Те, кто живут вокруг, редко видят Имваэрнархро, поскольку он контролирует *портал* - возможно, оставшийся от нетерезов - связывающий его пещеру (в маленьком и безымянном пике на краю Звездных Гор) с дикими землями в дальнем конце Фаэруна, где на равнинах пасутся обильные стада, где нет охотников-гуманоидов и где Инферно может развлекаться и кормиться, как пожелает.

Имваэрнархро никогда не устраивал логовища в той самой пещере на Ангароте. Прежде чем он нашел ее, другой дракон (которого он убил) превратил ее в весьма гиблое место, переполнил вредными заклинаниями, покрыл шипастыми ямами, ловушками и коллекцией смертельных автоматов и конструкций. Имваэрнархро ухаживает за ней, получая немалое развлечение от страданий авантюристов, ищущих его там.

Имваэрнархро поддерживает в хорошем состоянии множество пещер вокруг Звездных Гор, некоторые - в качестве тайников с сокровищами, и несколько спален, замощенных "кроватями" из золотых монет (на 100,000 каждая). Маг Эльминстер оценил общее богатство Имваэрнархро в золотых монетах "по крайней мере в дюжину миллионов".

Имваэрнархро традиционно держится замкнуто, не особо беспокоя других драконов и более широкий мир (кроме тех, кто стремится нарушить его уединение). Кроме диверсий против вторгающихся авантюристов, его время уходит в основном на сон - на десятилетия за раз - и вна экспериментирование с огненной магией. Что любопытно, недавняя "ярость" драконоподобных его, похоже, не затронула; не исключено, что он магически защищен от нее.

Однако, изоляционистские взгляды Имваэрнархро меняются. Сейчас он, похоже, заинтересовался расширяющимися Серебряными Кордонами, ширящейся сетью анклавов Тэя и политикой и обществом "цивилизованного" Фаэруна. Он также проводит много времени как за наблюдением, так и за использованием заклинаний для посылания сообщений или отдачи приказов людям, особенно изгоям и приключенческим бандам. К настоящему времени большинство их сводилось к "Не делай этого, или я сделаю то же самое с тобой!" или к "Тебе следует знать X" (где "X" - информация, узнав которую, слушатель помчится нападать на конкурента, который первым узнал путь к подложенным Имваэрнархро сокровищам, или вмешается во что-либо для продвижения своих собственных давнишних интересов).

Пора бы уже понять, зачем дракон вмешивается в чужую жизнь подобным образом. Он стремится просто смешать всё в кучу для своего личного развлечения? Настроить земли на войну друг с другом, ослабить их всех, чтобы ни одна не могла угрожать ему (дабы он смог совершать набеги за едой, когда пожелает)? Или, подобно духовенству, Избранным Мистры и многим другим, он стремится устраивать и формировать царства и их дела так, как ему нравится?

Имваэрнархро **CR 40**

Мужчина красный великий вирм, продвинутый[РЭУ]

CE Колоссальный дракон (огонь)

Инициатива +0; **Чувства** слепое чувство 60 футов, темновидение 120 футов, видение при слабом освещении, Слушание +75, Обнаружение +75

Аура ужасное присутствие 570фт. радиус, HD 60 или меньше (DC Воли 41 - отменяет)

Языки Арагракх, Ауран, Чондатанский, Общий, Драконий, Дварфский, Эльфийский, Игнан, Иллусканский, Адский, Нетерез, Оркский, Торасс, Туилвиланью

AC 67 (-8 размер, +60 естественный, +5 наручи), касание 2, застигнутый врасплох 67

Hp 1,433 (HD 61); **DR** 15/эпический

Иммунитет *сон*, огонь, паралич; SR 46

Стойкость +49, **Рефлексы** +32, **Воля** +43

Слабости уязвимость к холоду

Скорость 40 футов, полет 250 футов (неуклюже); Атака с Лета, Парение

Рукопашная укус +77 (8d6+24) и 2 когтя +75 (4d8+12) и 2 крыла +75 (4d6+12) и хлопок хвостом +75 (4d8+36)

Пространство 30 футов; **Досягаемость** 30 футов (40 футов с укусом)

Базовая Атака +61; Захватывание +101

Варианты атаки Раскол, Великий Раскол, Силовая атака **Специальные действия** дыхательное оружие, сокрушение 8d6+36 (DC 57), подкашивание хвостом 4d6+36 (DC 57)

Боевое оснащение *ожерелье поглощения* (функционирует как *палочка поглощения*), *рогокольцо ограждения* (функционирует как *брошка ограждения*, занимает место головного убора), *кольцо обращения заклинаний, кольцо магии*, содержащее *замок измерений, великое тайное видение, телепорт объекта*

Известные заклинания колдуна (CL 40-й):

13-й (1/день) - любое ускоренное заклинание 9-го уровня

12-й (1/день) - любое ускоренное заклинание 8-го уровня

11-й (2/день) - любое ускоренное заклинание 7-го уровня

10-й (2/день) - любое ускоренное заклинание 6-го уровня

9-й (7/день) - *поглощение*[КАр], *рой метеоров* (DC 30), *желание*

8-й (7/день) - *эфирность, массовое зачарование монстра* (DC 29), *остановка времени*

7-й (8/день) - *отсроченный взрыв огненного шара* (DC 28), *форма привидения, обращение заклинаний*

6-й (8/день) - *дезинтеграция* (DC 27), великое рассеивание магии, *пронзание*[КАр] (DC 27), *истинное видение*

5-й (8/день) - *пламенные щупальца Далтима*[СЮ], *огненное клеймо*[КАр] (DC 26), *великая огненная вспышка*[КАр] (DC 26), *телепорт*

4-й (8/день) - *паляще сияние*[КАр] (DC 25), *зачарование монстра* (DC 25), *якорь измерений, полиморф*

3-й (9/день) - *рассеивание магии, огненный шар* (DC 24), *спешка, необнаружение, вампирическое касание* (+77 рукопашное касание)

2-й (9/день) - *обнаружение мысли* (DC 23), *огненная вспышка*[КАр] (DC 23), *пылающая сфера* (DC 23), *невидимость, опаляющий луч* (+53 дальнее касание)

1-й (9/день) - *сжигающие руки* (DC 22), *доспех мага, луч ослабления* (+53 дальнее *касание), щит, щит веры*

0-й (6/день) - *обнаружение магии, звук привидения, рука мага, исправление, сообщение, открыть/закрыть, ловкость рук, читать магию, сопротивление*

Подобные заклинаниям способности (CL 40-й): 19/день - *нахождение объекта* 3/день - *предложение* (DC 24) 1/день - *нахождение пути, различить местоположение*

Способности Сила 59, Ловкость 10, Телосложение 45, Интеллект 32, Мудрость 33, Харизма 32

Умения Настороженность, Автоматическое Ускорение Заклинания (0-3-й)[РЭУ], Автоматическое Ускорение Заклинания (4-6-й)[РЭУ], Слепая Борьба, Раскол, Боевое Колдовство, Боевые Рефлексы, Увертливость, Атака с Лета, Великий Раскол, Парение, Улучшенная Вместимость Заклинаний (10-й)[РЭУ,Б], Улучшенная Вместимость Заклинаний (11-й)[РЭУ,Б], Улучшенная Вместимость Заклинаний (12-й)[РЭУ,Б], Улучшенная Вместимость Заклинаний (13-й)[РЭУ,Б], Мобильность, Мультиатака, Силовая Атака, Ускорение Заклинания, Ускорение Подобной Заклинанию Способности, Урывание, Знание Заклинаний[РЭУ], Возможность Заклинания[РЭУ], Колдующая Гончая[РЭУ], Крыловорот

Навыки Блеф +75, Концентрация +79 (+83 при колдовстве защитно), Дипломатия +77, Маскировка +11 (+13 действующая), Запугивание +77, Знание (тайны) +37, Знание (история) +37, Знание (местное) +37, Знание (природа) +37, Слушание +75, Поиск +75, Чувство Мотива +75, Колдовство +45, Обнаружение +75, Выживание +11 (+13 в открытом ландшафте или идя по следу)

Имущество боевое оснащение плюс *наручи доспеха +5, хрустальные шары* (по одному каждого типа из "Руководства Ведущего"), другие магические изделия на усмотрение DMa.

Дыхательное оружие (Su) 80-фт конус, раз в каждые 1d4 раунда, 38d10 огонь, Рефлексы DC 57 - вполовину.

Поведение и тактика: Инферно самодовольно удивляется, когда вокруг него разворачиваются какие-либо события; он словно рассматривает мир как бесконечное театрализованное представление, проводимое для его персонального развлечения. Его манеры скорее "барственно причудливые", чем гордые, глумливые или снисходительные - почти невозможно понять, какие мысли скрываются за всем этим.

Инферно любит досконально знать своих противников: перед тем, как выйти на любую открытую конфронтацию, он пожелает понаблюдать за вторгшимися, убеждаясь, что знает всех их, их тайники, убежища и любые магические укрывательства или уловки. Он может прочитать заклинания, чтобы по максимуму собрать информацию о тех, кто к нему приближается, и попробовать угадать, правильны ли его ожидания об их и их тактике.

Он восхищается, успешно манипулируя людьми и другими гуманоидными расами ради своих желаний - и еще сильнее восхищается, когда удается заставить кого-либо направить оружие на цель по его выбору. После столетий восхищения магией и, большей частью, игнорирования других интеллектуальных существ и их общества Инферно наслаждается оттачиванием своих навыков манипуляции (превращение брошенного вызова в страх - это тоже приятно).

Авантюристов, добравшихся до него, Инферно постарается отклонить от попытки нападения и грабежа, вместо этого направив их на Жентарим, действующий в Анораче и на Севере, на определенных волшебников и колдунов Сильверимуна и на членов Культа Дракона (личности и местонахождение которых ему известны) по всему Сердцеземью и Северу.

Похоже, Имваэрнархро считает угрозой Город Шейд. Он хочет исследовать его и втихаря уничтожать его граждан (если удастся застать их в ситуациях, когда они не смогут обратиться за помощью или рассказть о случившемся своим согражданам по Шейду), для чего идеально подходят авантюристы, которых он может подтолкнуть (но не скомандовать целенапрвленно) на подобные действия.

КОНКУРИРУЮЩИЕ АВАНТЮРИСТЫ

Многие мудрецы говорили, что наихудший противник авантюриста - другой авантюрист. Игровые персонажи многое могут сделать смелостью, хитростью, мастерством с оружием, стратегией и улыбкой Тиморы (то есть явной удачей). Конечно, то же самое могут и авантюристы-NPC - и если они окажутся более успешными, чем игровые персонажи (более высокого уровня, с большим богатством и репутацией, с более долгой карьерой, с

большим количеством достижений), они не могут быть в подобных вещах *лучше*, чем игровые персонажи: это действительно устрашающие противники - или дружественные конкуренты!

ДЛЯ DMa: ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОНКУРИРУЮЩИХ АВАНТЮРИСТОВ В ВАШЕЙ КАМПАНИИ

Многие приключенческие группы игровых персонажей обычно однобоки и авантюристичны: они "плывут по течению" после приключения или подземелья, ухватываясь за возможности приключений, когда они становятся очевидными - или когда их атакуют или иначе выйдут против них. Многие приключенческие банды NPC ведут себя таким же образом, часто годами с энтузиазмом враждуя или противостоя властям, поскольку это дает им ощущение цели, прогресса и достижений.

Однако, другие банды NPC интригуют и строят планы с далеко идущими целями и работают ради их достижения, переоценивая свои действия время от времени в свете изменения проблем и своей репутации в глазах общества.

Эти два вида групп - бродяги (реакционные) и планировщики (действующие) - могут вести себя при встрече с игровыми персонажами совершенно по-разному. Бродяги могут противостоять игровым персонажам с определенной хитростью, но планировщики, скорее всего, будут гораздо более тонкими, долгосрочными и эффективными противниками или союзниками. В любом случае, конкурирующие авантюристы создают игровым персонажам достойное соперничество и получают от их поражения заслуженное удовлетворение.

ПРИМЕРЫ ЗАГОВОРОВ

NPC-авантюристы, которые любят планировать, скорее всего попытаются "мешать" авантюристам-игрокам - например, сделать их козлами отпущения за какие-либо злодеяния или воровство, совершенное самими NPC. Также они, вероятно, попробуют направить игровых персонажей для срабатывания ловушек и ослабления стражей, заманивая их в подземелье, башню волшебника или в другое место, куда хотят проникнуть сами NPC. Это сделает игровых персонажей отклекающим маневром (в то время как NPC атакуют с другой стороны, например, через *портал*, который волшебник приберег для побега) и/или вынудит их взять на себя всю борьбу. Раненых и истощенных игровых персонажей, сумевших захватить сокровища, могут атаковать и отнять найденное, когда они будут возвращаться домой или будут стараться выйти из подземелья живыми.

NPC-авантюристы, твердо обосновавшиеся на территории (или в городе), куда прибывают игровые персонажи, могут постараться послать шпиона, чтобы тот чем-то помог, завел роман или даже присоединился к рядам игровых персонажей. Этот агент может сообщать о знаниях, планах и перемещениях игровых персонажей и "скармливать" им слухи и знания, способные подвигнуть героев на действия, необходимые NPC-авантюристам.

Квалифицированная долгосрочная манипуляция игровыми персонажами в местном масштабе может даже помочь NPC-неудачникам, оживив их репутацию и превратив их в защитников региона от игровых персонажей - "злых, опасных пришельцев издалека".

ИДЕИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ С КОНКУРЕНТАМИ

Следующие идеи приключений демонстрируют примеры заговоров, сосредоточенных на конкурирующих авантюристах, в общем сопоставимых по уровню с игровыми персонажами. DM может вплетать их в существующую кампанию так, как написано тут, или использовать их в качестве примеров для создания новых конкурентов для своих игровых персонажей.

Укус Клинков

В маленьком придорожном городке где-то в Сердцеземье под знаменем местного хулигана собираеются Клинки Турдана - маленькая банда объявленных вне закона и наемников с тяжелой судьбой из далеких земель. Орст Турдан - пузатый, неистовый, волосатый CN мужчина дамарский человек боец 7, бросивший наемническую жизнь из-за почти фатальной (для него самого) неспособности слушать повторные приказы. Клинки живут сомнительной жизнью телохранителей, нанимающихся на короткий срок для сопровождения фургонов местных торговцев (нанимающих их лишь в тех случаях, когда имеют при себе большое богатство или везут ценный груз). Их неоднократные попытки стать платными защитниками города были отвергнуты местными "лордами-торговцами" и священниками храма, предпочитающими своих собственных телохранителей и не доверяя компетентности и лояльности Клинков. Даже сам Турдан не знает, что четыре из его двенадцати "рослых мечей" - семейство великих доппельгангеров[Mar].

Когда игровые персонажи прибывают в городок, Турдан видит, что есть шанс продемонстровать свою пригодность, и осуждает игровых персонажей как "опасных головорезов издалека, переносящих проклятие, их следует убить прежде, чем они принесут своих противников и немилость богов на наши головы!" Он будет бушевать на тему того, что игровые персонажи - воры и убийцы, без каких-либо свидетельств, поддерживающих его

заявления, но избегая при этом конфронтации с игровыми персонажами (не появляясь там, где они его ищут), пока его заявления широко не разойдутся, после чего он соберется и нападет.

Однако, доппельгангеры поймут, что есть возможность совершить различные смелые преступления, свалив вину на игровых персонажей (своего рода "доказательство" заявлений Турдана) - в первую же ночь, когда игровые персонажи находятся в городке, они примут их форму и совершат воровство, убийства и другие буйства.

Натиск драгоценных камней

Волшебник, читающей какое-то свое заклинание недалеко от местоположения игровых персонажей, невольно открывает экстрапространственную "эльфийскую твердыню" (маленькую палату, достижимую через невидимый *портал*, где давным-давноэльфийскими магами были спрятаны различные запасы). Никто из местных жителей не имел представления о существовании твердыни эльфов, и она вся завалена бесхозными драгоценными камнями; кое-что вываливается наружу, после чего *портал* закрывается снова.

Возбужденные слухи распространяются как лесной пожар, точное местоположение *портала* известно всем - но он, похоже, не собирается открываться вновь, независимо от того, какую магию накладывают. Если игровые персонажи заинтересуются и поедут сюда, то станут уже второй присутствующей бандой авантюристов, пробующей свою удачу и сдерживающей любопытных обнаженными клинками - еще одна банда авантюристов спешит сюда же примерно с такого же расстояния, что и сами игровые персонажи.

Третья банда авантюристов, недоброго мировоззрения, увидела собирающихся авантюристов и предпочла пока что скрыться и выждать возможного победителя - на которого она и нападет!

Компания Плаща

Основанная в 1357 DR харизматичным Мхайром Гулзраббаном (CE мужчина человек калишит волшебник 15), холодным командиром, всегда готовым ко всему низкорослым, приземистым человеком с черными, как бусины, глазами и железным самообладанием, Компания Плаща начала свою деятельность в Скорнубеле, когда Гулзраббан собрал четырнадцать неудовлетворенных авантюристов, выпавшив из дел с предпринимателями, отколовшихся от других приключенческих банд или выдворенных как нарушителей спокойствия или правонарушителей (не следует путать их с Компанией Пурпурного Плаща, связанной с Культом Дракона группой, ныне базирующейся в Сембии, хотя они время от времени преднамеренно создавали подобное замешательство, дабы воспользоваться репутацией Пурпурных Плащей).

Мхайр вдохновил этих четырнадцать заявлением, что обнаружил знания, которые точно указывают местонахождение магических изделий, богатств и книг заклинаний в руинах Миф Драннора и в поглощенных песками землях Анории и Асрама. По правде говоря, он нашел лишь несколько скудных заметок и описаний. Их неудачный набег в Миф Драннор стоил им нескольких членов и немалой части их секретности.

На какое-то время они стали "темными клинками для найма" в Сердцеземье и на землях Внутреннего Моря, делая незаконную работу (похищения, убийства, "мясницкие набеги" на особняки конкурентов их покровителей, и так далее) для различных недобросовестных богачей, особенно - для сембийцев, стремящихся поскорее расширить свое влияние на Фаэруне. Кое-какой успех сопутствовал Плащевикам, но это, разумеется, повлияло и на их репутацию, так что все меньшее и меньшее количество народа смело нанимать их.

В конечном счете, столкнувшись с бунтом в рядах, подавление которого стоило еще двух жизней, Гулзраббан увидели необходимость смены тактики. Он наткнулся на идею преследования успешных банд авантюристов и "сваливание" их ради личной прибыли, распространив информацию в Скорнубеле и среди жентов, тэйцев и Теневых Воров, контактирующих с Компанией Плаща, заинтересованных в постоянном удалении со сцены нежелательных авантюристов.

Чтобы эффективно заниматься этим, Плащевики исчезли с виду, не имея желания быть атакованными каждой "новой и блестящей" приключенческой бандой, стремящейся сделать себе репутацию. С ними теперь можно столкнуться где угодно - обычно после того, как они убьют или попытаются убить одного из игровых персонажей, чтобы заманить остальную часть игроков в свою новую ловушку.

Значок Компании - темный зеленый крутящийся плащ, формой похожий на вздыбленную волну, идущий по часовой стрелке, завиваясь внутрь и вниз и заканчиваясь вверху справа.

В наше время количество "полноправных членов" Компании уменьшилось до пяти (Мхайр Гулзраббан, его любовница и ученица Шараэра Дутью, клерик Маска Хорло Аумраббар и бойцы Буртрар Малит и Омскилар Ретвуд); они обычно нанимают до пятнадцати "компетентных, но ничего не знающих" воинов и воров, разделяясь для выполения определенных задач.

Все пятеро годами создавали себе привыкание и иммунитет к маслу таггит (который причиняет бессознательное состояние большинству существ, его проглотивших). Когда они хотят избавиться от нанятого "пушечного мяса", они добавляют в пищу это масло и делятся ей со всеми, при этом с удовольствием едят ее сами, а

затем убивают своих уснувших товарищей (тех немногих, на кого это не действует, они соблазняют выпивкой в кубках, подкрашенных изнутри прозрачными ядами).

Мхайр Гулзраббан **CR 15**

Мужчина человек калишит волшебник 15

СЕ Средний гуманоид

Инициатива +7; **Чувства** Слушание +5, Обнаружение +5

Языки Чондатанский, Общий, Драконий, Эльфийский, Гномский, Халфлингский, Оркский

АС 13, касание 13, застигнутый врасплох 10

Hp 54 (15 HD); Непреклонный, *кольцо регенерации*

Иммунитет яд масла таггита

Стойкость +6, **Рефлексы** +8, **Воля** +12

Скорость 30 футов (6 квадратов)

Рукопашная мастерской работы кинжал +6/+1 (1d4-2/19-20)

Дальнобойная мастерской работы кинжал +11 (1d4-2/19-20)

Базовая Атака +7; Захватывание +5

Боевое оснащение кинжал мастерской работы, 2 запасных кинжала (ножны внутри внизу правого ботинка, левый рукав), *бусинка силы* (в застежке пояса), *железные ленты Биларро, кольцо невидимости*, свиток *полета*, свиток *газообразной формы*

Подготовленные заклинания волшебника (CL 15-й):

8-й - ускоренная *дверь измерений*

7-й - ускоренный *огненный шар* (DC 20), *меч Морденкайнена* (+23 рукопашная)

6-й - расширенный *огненный шар* (DC 20), *великое рассеивание магии*, максимизированный *заряд молнии* (DC 20)

5-й - *облако-убийца* (DC 20), *конус холода* (DC 22), *доминирование над персоной* (DC 20), *любопытные глаза, вызов монстра V*

4-й - *тайный глаз, нахождение существа*, максимизированная *магическая ракета, малая сфера неуязвимости, призрачный убийца* (DC 19)

3-й - *рассеивание магии, смещение, защита от энергии, замедление* (DC 18), *вампирическое касание* (+10 касание)

2-й - *тайный замок, обнаружение мысли* (DC 17), *невидимость, пиротехника* (DC 17), *опаляющий луч* (+10 дальнее касание)

1-й - *зачарование персоны* (DC 16), *гипноз* (DC 16), *доспех мага, луч ослабления* (+10 дальнее касание), *шокирующая хватка* (+10 рукопашное касание), *истинный удар*

0-й - *тайная метка, обнаружение магии, сообщение, читать магию*

Способности Сила 7, Ловкость 16, Телосложение 12, Интеллект 20, Мудрость 16, Харизма 17

Умения Боевое Колдовство, Непреклонный, Выносливость, Великий Фокус заклинания (воплощение), Улучшенная Инициатива, Мастерство Военного Оружия (кинжал), Максимизирование Заклинания[Б], Ускорение Заклинания[Б], Написание Свитка[Б], Фокус Заклинания (воплощение), Расширение Заклинания[Б]

Навыки Оценка +5 (+7 для алхимических изделий), Концентрация +19, Ремесло (алхимия) +12, Дипломатия +11, Сбор Информации +7, Знание (тайны) +23, Знание (география) +12, Знание (история) +12, Знание (местное) +19, Знание (планы) +10, Слушание +5, Колдовство +25, Обнаружение +5, Выживание +3 (+5, чтобы не заблудиться или на других планах)

Книга заклинаний подготовленные заклинания плюс 0-й - все; 1-й - *быстрое отступление, щит*; 2-й - *хитрость лисы*; 3-й - *спешка*; 4-й - *полиморф*; 5-й - *телепорт*; 6-й - *сфера неуязвимости*; 7-й - *силовая клеть, великое тайное видеие, массовое удержание персоны, слово силы слепота, проекция*; 8-й - *великие любопытные глаза, чистый разум, полиморф любого объекта, защита от заклинаний, временной застой*

Имущество боевое оснащение плюс 2 *микстуры лечения серьезных ран*, ранец со скрытыми внутренними карманами, каждый из которых содержит письмо (фальшивое) от комиссии, признающей Гулзраббана (под различными псевдонимами) как посланника правителя (или Стального Регента Кормира, Лорда Пьергейрона из Уотердипа, Лорда Таэрна из Сильверимуна или "Лорда Иртаса из Империи Терновой Короны" [мнимое место, о котором Гулзраббан говорит: "далеко за морем, на западе"]), 24 gp

---

Зацепка "Рад нашей встрече; позвольте Фаэруну стать светлее в связи с этим"

Поведение и тактика: Всегда контролирующий свои эмоции, выражение лица, голос и быстрый разум Мхайр Гулзраббан - превосходный актер и стратег. Он в высшей степени уверен, что нельзя быть высокомерным или медлительным, а следует учиться у других. Он никогда не забывает лица, имена и точные цитаты.

Гулзраббан желает власти над королями, первосвященниками, волшебниками как ниже своего уровня, так и выше, и даже над личами и драконами - но не глуп настолько, чтобы когда-либо открыто бросить вызов любым подобным противникам. Всегда должен быть способ получить выгоду от происходящего, от момента слабости цели или отвлечения ее чем-то иным, от действий других (предпринятых ими самостоятельно или в результате ваших манипуляций) - и Гулзраббан считает, что дело его жизни - находить такие пути, по максимуму их использовать и, насколько это возможно, избегать обнаружения (или по крайней мере опознания).

Подобно Эльминстеру, Мхайр не хочет управлять чем-либо или кем-либо - но он хочет свободно поступать так, как нравится, игнорируя или отметая власть других, независимо от того, насколько это может кого-либо потрясти, оскорбить или удивить. Он осторожно присматривает за Шараэрой - опасаясь предательства с ее стороны - и ищет некую магическую узду, на которой ее можно держать, чтобы защититься от каких-либо ее попыток. В ближайшей перспективе он собирается увеличивать пределы своей личной досягаемости и сил по максимуму, получая магические изделия, книги заклинаний и знания от авантюристов, побежденных Компанией.

Шараэра Дутью **CR 12**

Женщина лунный эльф волшебник 12

CN Средний гуманоид

Инициатива +3; **Чувства** видение при слабом освещении; Слушание +2, Обнаружение +2

Языки Чондатанский, Общий, Драконий, Эльфийский, Сильванский

AC 13, касание 13, застигнутый врасплох 10

Hp 31 (12 HD)

Иммунитет *сон*

Стойкость +4, **Рефлексы** +7, **Воля** +8; +2 против зачарований

Скорость 30 футов (6 квадратов)

Рукопашная *+1 острый кинжал* +10/+5 (1d4/17-20)

Дальнобойная *+1 острый кинжал* +10 (1d4/17-20)

Базовая Атака +6, Захватывание +5

Боевое оснащение *жезл магической ракеты* (5-й), *жезл удержания персоны, бусинка силы* (в застежке пояса), свиток *газообразной формы*

Подготовленные заклинания волшебника (CL 12-й):

6-й - *цепная молния, великое рассеивание магии*

5-й - *сломать зачарование* (DC варьируется), *облако-убийца* (DC 20), *вызов монстра V*

4-й - *тайный глаз, нахождение существа, малая сфера неуязвимости, удаление проклятия* (DC 19)

3-й - *рассеивание магии, полет, остановка нежити* (DC 18), *защита от энергии, вампирическое касание* (+9 рукопашное касание)

2-й - *обнаружение мысли* (DC 17), *невидимость, защита от стрел, пиротехника* (DC 17), *опаляющий луч* (+9 дальнее касание)

1-й - *падение пера, идентификация, шокирующая хватка* (+9 рукопашное касание), *истинный удар* (2)

0-й - *обнаружение магии, свет, исправление, читать магию*

Способности Сила 9, Ловкость 16, Телосложение 10, Интеллект 18, Мудрость 10, Харизма 10

Умения Сварить Зелье[Б], Создание Жезла, Создание Чудесного Предмета[Б], Владение Двумя Жезлами[КАр], Мастерство Военного Оружия (длинный лук)[Б], Мастерство Военного Оружия (длинный меч)[Б], Мастерство Военного Оружия (рапира)[Б], Мастерство Военного Оружия (короткий лук)[Б], Написание Свитка[Б], Крепость, Борьба Двумя Оружиями, Ловкость с Оружием

Навыки Концентрация +15, Расшифровка Записи +14, Сбор Информации +2, Знание (тайны) +14, Знание (местное) +14, Слушание +2, Бесшумное Движение +7, Поиск +6, Колдовство +21, Обнаружение +2

Книга заклинаний подготовленные заклинания плюс 0-й - все; 1-й - *доспех мага, магическая ракета, щит*; 2-й - *левитация, сопротивление энергии, вызов монстра II*; 3-й - *смещение, вызов монстра III*; 4-й - *обнаружение наблюдения, малое создание, полиморф, наблюдение, вызов монстра IV*; 5-й - *изготовление, любопытные глаза, телекинез*; 6-й - *знание легенд, отвращение*

Имущество боевое оснащение плюс *+1 острый кинжал*, 3 запасных кинжала (ножны внутри обоих предплечий и позади шеи под волосами, прикрепленные к явно декоративной ленте-"удавке" на горле), 2 *микстуры лечения серьезных ран*, 24 gp

---

Зацепка "Так ли это? Расскажите еще!"

Поведение и тактика: Шараэра - молодая эльфийка, еще не "осевшаяй" и незрелая, и причудливая тяга к исследованиям (сильная у многих эльфов) все еще движет ею. Она очарована Мхайром Гулзраббаном и упивается его вниманием. Ее не обманывает его деятельность, она точно знает, кто он такой (попытки найти магиче-

ский контроль над ней и остальными), но она никогда ранее не встречала человека, столь квалифицированного в контроле над своим телом, разумом и способностями к интригам. Гулзраббан очень напоминает ей ныне мертвого любимого дядю, Фонделарруса, эльфа-авантюриста, мастера интриг и актера, ради своих целей с холодной жестокостью "использовавшего" некоторых эльфов. Будучи с Гулзраббаном, Шараэра чувствует себя более "живой", мощной и важной, чем когда-либо до этого. Она терпеливо и тихо переносит его очевидные попытки ограничить ее силу (и опасность для него), не обучая ее определенным заклинаниям, и у нее есть кое-какие свои заклинания, полученные от предыдущих учителей. У Шараэры нет намерений предать Гулзраббана, но она моментально отвернется от него (и предупредит его противников), если он сделает что-то действительно вредное для нее или для силы и будущих перспектив любого эльфийского царства. Пока этого не происходит - она с ним, и получает весь возможный опыт, магию, богатство и знание полезных секретов.

Хорло Аумраббар **CR 13**
Мужчина ташаланский человек клерик 13 Маска
СЕ Средний гуманоид
Инициатива +1; **Чувства** Слушание +6, Обнаружение +7
Языки Общий, Гномский, Халфлингский, Оркский, Ташаланский

АС 17, касание 11, застигнутый врасплох 16
Hp 75 (13HD)
Иммунитет яд масла таггита
Стойкость +9, **Рефлексы** +5, **Воля** +14

Скорость 30 футов (6 квадратов)
Рукопашная *+1 острый длинный меч* +10/+5 (1d8/17-20)
Базовая Атака +9; Захватывание +8
Боевое оснащение свиток *создания нежити*[Д], свиток *рассеивания добра*[Д] (DC 22), свиток *вызова монстра III*, свиток *щита веры*, свиток *божественного покровительства, микстура лечения умеренных ран*
Подготовленные заклинания клерика (CL 13-й, CL 14-й для злых заклинаний):
7-й - *массовое лечение серьезных ран* (DC 23), *богохульство*[Д] (DC 23)
6-й - *барьер клинков* (DC 22), *излечение* (DC 22) (2), *заблуждение*[Д] (DC 22)
5-й - *сломать зачарование* (DC 21), *рассеивание добра*[Д] (DC 21), *удар пламени* (DC 21), *наблюдение* (DC 21), *убить живое* (DC 21)
4-й - *замешательство*[Д] (DC 20), *лечение критических ран* (DC 20), *наполнить способностью заклинания* (DC 20), *причинить критические раны* (DC 20), *нейтрализовать яд* (DC 20), *языки* (DC 20)
3-й - *лечение серьезных ран* (DC 19), *рассеивание магии, причинить серьезные раны* (DC 19), *нахождение объекта, необнаружение*[Д] (DC 19), *вызов монстра III*
2-й - *лечение умеренных ран* (DC 18), *нахождение ловушек, удержание персоны* (DC 18), *причинить умеренные раны* (DC 18), *невидимость*[Д], *сопротивление энергии* (DC 18), *духовное оружие, вызов монстра* II
1-й - *причинить страх* (DC 17), *команда* (DC 17), *лечение легких ран* (DC 17), *маскировка себя, скрытность от нежити* (DC 17), *причинить легкие раны* (DC 17), *санктуарий* (DC 17), *вызов монстра I*
0-й - *лечение незначительных ран* (DC 16), *обнаружение магии* (2), *обнаружение яда* (DC 20 проверка Мудрости, чтобы идентифицировать тип), *руководство* (DC 16), *исправление* (DC 16)
Д: Заклинание домена. Домены: Зло, Обман
Специальные действия изгнание нежити (5/день, +5, 2d6+15)

Способности Сила 8, Ловкость 12, Телосложение 12, Интеллект 13, Мудрость 22, Харизма 14
Умения Сварить Зелье, Создание Чудесного Предмета, Мастер на Все Руки[ВП], Мастерство Военного Оружия (длинный меч), Написание Свитка, Фокус Оружия (длинный меч)
Навыки Блеф +7, Концентрация +17, Дипломатия +4, Маскировка +7 (+9 действующая), Излечение +4, Скрытность +5, Запугивние +4, Знание (религия) +17, Ловкость Рук +3, Обнаружение +7, Колдовство +17
Имущество боевое оснащение плюс *+1 острый длинный меч*, кинжал, *+2 мифриловая рубашка, свеча правды, колокольчик открывания, перчатки Ловкости +2, амулет Мудрости +4*, 56 gp

---

Зацепка "Обмани, и Маск улыбнется"

Поведение и тактика: Хорло - учтивый, мягкоголосый, притяно выглядящий интриган и обманщик. Способный жить хорошей жизнью, делая и продавая микстуры и свитки, он не имеет намерений убивать (если этого можно избежать) во время деятельности Компании; в конце концов, подчиненными всегда манипулируют. Хорло успешно повлиял на Гулзраббана, сделав его за эти годы терпеливым, тонким и менее властным, демонстрируя эффективность "нежного, ловкого, темного пути" обмана и хитрости. Хорло предпочитает оставаться таинственным и "делает шаг в сторону" от смелой демонстрации себя общественности, и он убедил Гулзраб-

бана также принять такой подход. Если Гулзраббан или Шараэра вдруг станут слишком смелыми, чтобы симпатии Хорло оставались на их стороне, он задумал несколько путей заманивания их к зулкирам Красных Вошебников, в то время как сам он сбежит, порвав с Компанией, и сможет жить под другим именем. Он подготовил тайники с богатствами и несколько домов и личностей по всему Сердцеземью, готовясь к необходимости "исчезнуть" в будущем.

Буртрар Малит CR 16
Мужчина чондатанский человек боец 16
NE Средний гуманоид
Инициатива +6; **Чувства** Слушание +2, Обнаружение +2
Языки Чондатанский, Общий, Эльфийский, Оркский

АС 29, касание 12, застигнутый врасплох 26
Hp 140 (16 HD)
Иммунитет яд масла таггита
Стойкость +13, **Рефлексы** +7, **Воля** +7

Скорость 20 футов (4 квадрата)
Рукопашная *+4 возвращающийся метательный топор* +25/+20/+15/+10 (1d6+11/19-20)
Дальнобойная *+4 возвращающийся метательный топор* +22 (1d6+11/19-20)
Базовая Атака +16; Захватывание +19
Варианты атаки Раскол, Великий Раскол, Силовая атака, Атака с Ходу
Боевое оснащение *микстура невидимости*, 2 *микстуры лечения легких ран, микстура лечения серьезных ран*

Способности Сила 17, Ловкость 14, Телосложение 16, Интеллект 11, Мудрость 11, Харизма 14
Умения Настороженность, Слепая Борьба, Раскол, Боевые Рефлексы, Великий Раскол, Великий Фокус оружия (метательный топор), Великая Специализация Оружия (метательный топор), Улучшенный Критический (метательный топор), Улучшенная Инициатива, Железная Воля, Верховой Бой, Силовая Атака, Быстрое Выхватывание, Атака с Ходу, Фокус Оружия (метательный топор), Специализация Оружия (метательный топор)
Навыки Дипломатия +4, Сбор Информации +4, Приручение Животного +7, Запугивание +12, Слушание +2, Поездка +22, Чувство Мотива +5, Обнаружение +2, Выживание +14
Имущество боевое оснащение плюс *+4 возвращающийся метательный топор, +2 кинжал, +4 мифриловый полупластинчатый доспех, +4 тяжелый стальной щит*, кинжал мастерской работы (встроенный в правый ботинок, пятка - рукоятка), 60 gp

---

Зацепка "Сдавайся - и все равно умри"

Поведение и тактика: Буртрар достаточно сообразителен, чтобы понять, что ему недостает предвидения и рассудительности других, чтобы быть одиночкой, так что он быстро присоединился к Компании и с тех пор посвятил себя ей, будучи крайне лояльным Мхайру и настолько полезным, насколько возможно - так что его никогда не упрекнут как "потребителя". Старый охранник караванов и телохранитель, он говорит немного (а когда делает - обычно мрачен и угрожающ) и ищет в жизни две вещи: магию, столь мощную, чтобы бросить вызов и затем убить Мхайра (и Шараэру), порвав с Компанией (жизнь, которую он представляет, может закончиться лишь его возможной смертью), и достаточно средств, чтобы уйти на покой. Он хочет чувствовать свою "принадлежность" к стабильному сообществу и оценить свои навыки в роли прилежного защитника, а не ненавистного грабителя. Разумеется, он хочет управлять таким сообществом и злобно разбираться со всеми конкурентами и критиками.

Омскилар Ретвуд CR 14
Мужчина тетирский человек боец 14
CE Средний гуманоид
Инициатива +0; **Чувства** Слушание +5, Обнаружение +6
Языки Общий, Оркский, Тетирский

АС 26, касание 10, застигнутый врасплох 26
Hp 125 (14 HD)
Иммунитет яд масла таггита
Стойкость +14, **Рефлексы** +6, **Воля** +7

Скорость 20 футов (4 квадрата)
Рукопашная *+2 полуторный меч* +21/+16/+11 (1d10+11/17-20)
Дальнобойная *+1 легкий арбалет* +16/+11/+6 (1d8+3/19-20)

Базовая Атака +14; Захватывание +16

Боевое оснащение 2 *микстуры лечения легких ран, микстура лечения серьезных ран*

Способности Сила 20, Ловкость 10, Телосложение 16, Интеллект 8, Мудрость 12, Харизма 13

Умения Настороженность, Мастерство Экзотического Оружия (полуторный меч), Великий Фокус Оружия (полуторный меч), Великая Специализация Оружия (полуторный меч), Улучшенный Критический (полуторный меч), Выстрел в Упор, Точный Выстрел, Быстрая Перезарядка (легкий арбалет), Быстрое Выхватывание, Быстрый Выстрел, Фокус Оружия (полуторный меч), Фокус Оружия (арбалет), Специализация Оружия (полуторный меч), Специализация Оружия (арбалет)

Навыки Подъем +6, Запугивание +7, Прыжок +6, Бесшумное Движение +4, Обнаружение +6

Имущество боевое оснащение плюс *+2 полуторный меч, +1 легкий арбалет* (22 заряда в 2 набедренных колчанах), *+3 полный пластинчатый доспех, +3 тяжелый стальной щит, перчатки силы огра, амулет здоровья +2, плащ сопротивления +2, ботинки эльфоподобных*, 35 gp

---

Зацепка "Резня, любимая резня!"

Поведение и тактика: Любовь Омскилара к убийствам сделала его объявленным вне закона и преследуемым еще во время основания Компании; годами он использовал свой арбалет и навыки альпинизма для заказных убийств определенных противников своих покровителей, а также для запугивания таких людей доставкой сообщений, закрепленных на арбалетных зарядах, которые он выстреливал в окно, "случайно промахиваясь". Омскилар любит драться - и ради вызова, и ради причинения ран и смерти, и живет он сиюминутным. Он измеряет свое "продвижение" в жизни лишь "урегулированием численности" противников, которые оказались лучше него или его избежали, и авантюристов-игроков, с которыми он поссорится, он будет рассматривать точно так же: пока либо он, либо они не будут мертвы - они будут его целями, и никак иначе.

Компания Плаща нацеливается на игровых персонажей, но не будет пытаться продемонстрировать свое присутствие или объявить намерения; в конце концов, время публичного ликования по поводу уничтожения другой группы авантюристов придет лишь тогда, когда игровых персонажей останется один-два. Плащевики попытаются застать отдельных игровых персонажей поодиночке и в неудобном положении, но теряют (из-за своих предыдущих проблем) любые средства для допроса мертвых игровых персонажей или превращения мертвых игровых персонажей в нежить, чтобы использовать их как приманку для выживших игровых персонажей. Стиль лидерства Мхайра при борьбе с игровыми персонажами должен быть терпеливым, медленным и осторожным, так что их преследование игровых персонажей может занять целый сезон или даже больше.

ВТОРЖЕНИЕ АРМИИ И ОРДЫ

Истинные герои сами отвечают за свою судьбу, беря в свои руки инициативу и диктуя миру свою волю. Однако, величайший героизм - защита земли, города или народа, который они любят, от захватчиков - и если захватчик представляет собой не конкурирующую банду авантюристов, а огромную армию, борьба может быть долгой, значимой и полной разнообразных приключений.

ДЛЯ DMа: ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ВТОРГАЮЩИХСЯ АРМИЙ И ОРДЫ В ВАШЕЙ КАМПАНИИ

Ожидаемые вторжения, к которым у защитников есть время подготовиться, могут изменить лицо страны - продовольственные магазины реквизируются властями, повсюду снуют внимательные патрули, наблюдая за деятельностью всех чужеземцев и арестовывая или выдворяя подозрительных или нежелательных индивидуумов - авантюристы оказываются в западне и могут быть даже принудительно призваны на военную службу.

Авантюристов-игроков могут отправить с разведывательными миссиями или под прикрытием в города, известные как вражеские базы - шпионить за приготовлениями и военными силами. Чаще всего их отправляют в партизанские рейды для уничтожения арсеналов и мостов или для похищения или убийства ключевых военных командиров или правителей вражеских городов (поддержка ими военных усилий захватчика может отпасть, если лидеры устранены). Их могут призвать для поиска и найма на защиту царства заклинателей-затворников, драконов или мощной нежити или даже для поиска давно уже захороненных големов или других конструкций, полезных в битве.

Если противник вторгается, игровые персонажи неизбежно оказываются втянуты в военную защиту царства. Частые миссии включают в себя нападения на мосты, вражеские лагеря и тайники с продовольствием (потопление барж, сожжение складов, полных продовольствия, доспехов или обуви - воины-люди недалеко уйдут босиком - отравление колодцев, или, еще чаще - сопровождение заклинателей на вражескую территорию, туда, где их заклинания могут нанести максимальное опустошение). По мере продвижения вражеской орды игровые

персонажи устраивают партизанские набеги на вражеских командиров и на другие специфические стратегические цели.

Защита царства, даже если она обречена на провал, может быть незабываемым отыгрышем роли, заканчиваясь драматическими битвами в тронном зале, где победа будет вырвана из челюстей поражения - или игровым персонажам суждено будет сделать решительный шаг, отведя верную смерть от выжившего королевского наследника, дав тем самым побежденной земле надежду на будущее (когда в один прекрасный день вернется Истинный Король, возможно - ведомый самими игровыми персонажами).

ТИПЫ ОРДЫ

Орда орков или гоблиноидов: Эти в значительной степени недисциплинированные толпы обычно возникают, когда быстрое размножение вытекает в перенаселенность горных пещер и в неизбежный голод. Борьба за еду распространяется все шире, старшины знают, что их власть под угрозой, и собирают огромную армию, чтобы идти за припасами - "путь вовне" (в значительной степени потому, что старшины достаточно стары и помнят предыдущие орды); таким образом, военный лидер либо сам поднимается к выдающемуся положению, либо выдвигается старшинами.

Распространяется слух, что лидер планирует "великую борьбу за кровь и славу" (а также продовольствие и богатство), и собираются заинтересованные. Когда количество их достигает серьезных размеров, орда начинает перехлестывать через край и прощупывает ближайшие цивилизованные земли на предмет возможных набегов. Ведомая более способными существами, чем большинство орков, она лишь выбирает конкретные цели и демонстрирует кое-какую искушенность на поле битвы; конечно, Оболд - исключение. Харизматичные оркские шаманы и боевые лидеры-хобгоблины могут "руководить" ордой, но редко реально управляют ей; попытки приказать отступление или задержать атаку обычно игнорируются.

Большинство орд орков не посылает вперед разведчиков, обрушиваются на любого противника в поле зрения (и, таким образом, легко заманиваются в засады и ловушки) и рассеиваются, когда потери становятся достаточно тяжелыми - но в самом начале они зачастую сокрушают противников и овладевают городами при помощи своего явного численного перевеса. С ордой орков нельзя договориться, от нее нельзя спрятаться - это время биться или бежать.

Орда Подземья: Перемещение больших армий в Подземье - редкость, отчасти потому, что ландшафт враждебен, а продовольствия недостаточно (по крайней мере, когда столь много ртов собрано в одном месте). Большинство военных кампаний "Внизу" состоит из экспедиций от одного города для завоевания другого, и успех ведет к заселению и перестраиванию побежденного города и подготовки в нем в течение сезона или нескольких перед нападением на следующий город.

Большинство исключений к такому сценарию происходит, когда естественные катаклизмы или боевые поражения вынуждают все расовое население покинуть свою территорию и мигрировать через Подземье, борясь с любыми противниками в попытке достичь ближайшей дружественной территории (или подходящей для проживания области, которую они способны завоевать).

Большинство интеллектуальных существ Подземья, живущих в поселениях крупнее чем отдельное семейство или клан, выпускают регулярные патрули и имеют разведчиков или "наблюдательные посты". Маленькие группы могут их отвлечь или незаметно прокрасться мимо них, но орду они заметят и пробьют тревогу. Успех часто означает столь огромную численность, даже перед лицом тяжелых обстоятельств, что противник может быть разбит.

Поражения в Подземье обычно фатальны. Множество бродячих монстров преследует большие группы существ, ожидая возможности сожрать раненных или отставших; таким образом, попытка отступить обычно выливается в борьбу с ожидающими хищниками.

Экстрапланарная орда: Для фаэрунских командиров гораздо сложнее (и дороже), чем другие виды войск, собрать и контролировать экстрапланарную орду - которая должна быть вызвана или приведена через *портал* с другого плана и может оказаться столь же опасной для тех, кто призвал ее, как и для предназначенных ей целей. Есть долгая история того, как призванные в битву аутсайдеры обращались против своих призывателей, если им представлялся такой шанс.

Экстрапланарные орды могут предоставить своим лидерам три особенности, которых нет у прочих орд: их существа обычно имеют смертельные личные силы, они обычно могут вызывать других представителей своего вида в качестве подкрепления, и (если место их призывания или *портал* находятся там, где нужно) они могут появиться именно в сердце нужного замка, города или царства и не требуют сухопутного марша на дальние расстояния, таким образом не оставляя противнику особых шансов подготовиться.

Командир, способный обнаружить *портал* внутри кольца защиты своего противника - или пославший в такое место бесстрашную банду авантюристов, которая использует магию, необходимую для "приведения через него" орды - может нанести врагу разрушительный удар и урвать победу еще до того, как начнется реальная битва.

ПРИМЕРЫ ЗАГОВОРОВ

Набеги кочевников, троллей или орков выливаются в угрозу для региона, и правители нескольких земель собираются на совет, дабы собрать войска и вышвырнуть налетчиков. Армии идут вперед, и родина игроков оказывается более-менее защищенной.

В некоей далекой битве армия из этой земли предательски вырезана - атакована с тыла своими "союзниками" во время борьбы с угрозой. Победители разворачиваются и идут в незащищенную область, явно сломленную поражением. Игровые персонажи оказываются перед наступающей армией. Защитят ли они свою родину или сбегут, оставив все дорогое сердцу на разграбление противнику?

С другой стороны, возможно, что игровые персонажи живут на земле, собирающей огромную армию, чтобы вторгнуться в ненавистную конкурирующую страну. Будучи авантюристами, они не особо хотят быть вовлеченными в опасную военную службу под резким командованием, которое смотрит на них, как на пушечное мясо. Возможно, им поручат исполнить опасную и тонкую задачу - выследить и устранить тайных диверсантов и агентов из конкурирующей земли, работающих на территории царства или проникших в ряды собираемой армии. Возможно, правители земли или священники в храмах, где игровые персонажи часто бывают, знают, что есть предатели в рядах, двойные агенты, которые предадут армию в битве, если не будут устранены; кто лучше подходит для такой работы, чем игровые персонажи?

Возможно, армия вторжения где-то за пол-Фаэруна и вряд ли когда-либо будет угрожать той земле, где находятся игровые персонажи - но посланники, важные торговцы или представители королевской семьи из земли, пославшей армию, находятся именно тут, и гнев общественности настолько велик, что они подвергаются опасности. К кому местным властям лучше обратиться для защиты и сопровождения ненавистных людей, чем к банде авантюристов? Игровых персонажей тоже могут начать ненавидеть, потому что индивидуумы, которых они защищают, считают их шпионами и угнетателями, они могут попытаться навредить им, сбежать, обманом заставить на кого-либо напасть или преследовать невинных, или устроить еще какую-либо неприятность. Действительно - это интересное время, чтобы попытаться выжить.

ИДЕИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ С ЗАХВАТЧИКАМИ

Следующие идеи для приключений демонстрируют примеры вторжения или проблем, связанных с ордой, соответствующих персонажам высокого уровня. DM может вплетать их в существующую кампанию "как есть" или использовать их в качестве примеров для моделирования других вторжений.

Империя Островов

Торговец из Вестгейта, некий Рорит Таэвур (CE мужчина иллусканский человек боец 3/жулик 2), обнаруживает, что его работорговля начинает поджаривать пятки; его цены подталкивают двух конкурентов к мысли, что лучше бы его устранить. Им почти удалось его убить (трижды), и они один раз похитили его "груз мяса" (рабов). У Таэвура есть небольшой флот, и ему приходит в голову идея завоевать кое-какие из пиратских островов в Море Упавших Звезд и использовать их в качестве загонов для рабов и убежищ от противников. Он нанимает мага, с которым ранее сотрудничал, некоего Раскура Тонда из Селгонта (CE мужчина дурпарский человек клерик 7 [Талос] /волшебник 3/тауматургист 7), чтобы тот магией приручил ему армию монстров, которая вырежет всех пиратов, с которыми они столкнутся.

Не зная истинных интересов Тонда, Таэвур с изумлением обнаруживает, что Тонд намеревается использовать несколько завоеванных островов как плац, чтобы собрать на флоте Таэвура экстрапланарную орду и идти с ней завоевывать порты Внетреннего Моря. Тонд хочет дать выход широким разрушениям, а не захватить власть, и если Таэвур воспротивится, Тонд моментально убьет его.

Тонд еще не решил, что станет его первой целью (это может быть место, где сейчас находятся игровые персонажи, или на ближайшем к игровым персонажам побережьи Внутреннего Моря, так что орда, высадившись на сушу, может двинуться в их направлении). Он хочет возвыситься в глазах Талоса, стать известным и уничтожать троны и власть повсюду - и если ему удастся первое вторжение, он не остановит свою орду, пока не уничтожит все вокруг.

Возвышение Шаара

Засуха и весенние заморозки лишают равнины Шаара травы; для тварей мало корма, жеребят рождается мало. Кочевники делают то, что и всегда в таких условиях: собираются, вооружаются и идут из Шаара бесконечными волнами, направляясь разбойничать в более гостеприимные земли.

Они едут маленькими, быстрыми бандами, ударяя стремительно, нигде не задерживаясь и избегая разбитого или густо-лесистого ландшафта, где они не могут биться верхом. Большинство кочевников - люди, известные как шаарцы[СЮ], но в орде также есть военные банды вемиков и кентавров. По их следу путешествуют медленные

локсо, и разбойничьи банды три-кринов налетают и на раненых кочевников, и на ослабленные ордой или изолированные поселения, уцелевшие после прохода орды.

Эта орда - воистину "разрушительное наводнение" без главнокомандующих и дисциплины, кроме таковых внутри отдельных военных банд. В первые дни набегов они будут плотно сотрудничать, но день за днем убывает не только сотрудничество между расами, но и таковое среди шаарских людей. В конце, "каждый рот за себя", и орда рассеивается, выжившие защищают захваченные припасы и ищут временные убежища до следующей весны, когда они поспешат обратно в Шаар.

Все земли на их пути (первоначально - любое царство, примыкающее к Шаару, но различные военные банды могут двинуться в любом направлении и скорее будут искать легкий для путешествия ландшафт, чем двигаться по прямой) подвергаются опасности. Там будут пытаться нанять авантюристов и наемников не только для защиты территории (в частности - мостов, в попытке направить голодную орду в другом направлении), но также и для сопровождения и защиты королевских особ и других важных персонажей подальше от опасности, к различным убежищам по всему Фаэруну. Конечно же, в подобных поездках противники этих важных персон увидят отличный шанс захватить или убить ценных людей, несмотря на игроков-телохранителей.

Воры-авантюристы и политические игроки тоже не теряют времени. Преданные Малара, помешанные на охоте дворяне и другие, кто смотрят на локсо, вемиков, кентавров и три-кринов как на добычу или как на источник алхимических веществ, также участвуют в борьбе. Игровых персонажей могут послать в самый центр драки, чтобы найти и спасти пропавших людей и королевские регалии, книги заклинаний, соглашения, чартеры и другие ценные изделия, брошенные в начале поспешного отступления.

Черные Клинки бросают тень

Воры вскрывают склеп в Аскатле, которий извергает много великих теней. Они по ночам снуют по городу, распространяя не только ужас, но и болезнь; когда народ в больших количествах начинает падать на улицах, паникующие граждане бегут из города. Используя магию, храмы распространяют перед испуганными аскатланцами известия о случишемся; те прибывают в близлежащие поселения, но обнаруживают запертые, забаррикадированные и разбитые двери и окна - и их встречают стрелы, дротики и метательные копья.

Однако, их столько, им удается захватить некоторые дома, заполучить оружие, и они пытаются захватить еду, питье, верховых животных и фургоны, чтобы сбежать. Крупные бои вспыхивают во многих местах Амна, но явное численное преимущество беглых аскатланцев (оставивших свой город теням; в их отсутствие пираты Черных Клинков из Нелантера подходят к берегу и начинают грабить) позволяет им выиграть время, и испуганные люди проносятся по восточному Амну (обходя места, удерживаемые сотиллисианами, ибо незримая смертельная болезнь - это одно, а клыкастые неповоротливые монстры - совсем другое), а затем и на юг - в восточный Тетир.

Северо-восточные герцогства Тетира торопливо вооружаются, чтобы отразить это вторжение, приказывая "убить или повернуть обратно любого, чтобы чума не распространилась!" Большинство аскатланцев, похоже, обречено. Однако, болезнь лишь стимулирует подобное коме состояние в течение нескольких дней, которые сопровождаются усталостью и слабостью, и многие получают иммунитет; те, кто вернулся в Аскатлу, уже в порядке.

То есть, пиратов теперь можно вытеснить. Начинаются уличные бои, и есть работа для наемных авантюристов (типа игровых персонажей), которые оказываются выгоднее, чем большие наемные компании. Игровых персонажей могут также нанять, чтобы те пробрались в Аскатлу сразу после прихода пиратов, нашли и спасли пропавших людей - прежде чем пираты убьют их или вывезут в качестве невольников - и ценности, брошенные аскатланцами при бегстве.

Это событие можно переместить во многие другие места Фаэруна, используя Кормир и Сембию вместо Амна и Тетира, или Вестгейт и Сембию, или соседние города Васта, Серебряных Кордонов, Вилонского Предела или Импилтура.

Нижняя Орда

Этой закаленной в битвах, дисциплинированной армией орков под управлением танарукков командует последний выживший командир Опустошающих Легионов Хеллгейт Кипа, камбион Каанир Вхок (СЕ мужчина полуизверг иллусканский человек боец 16/колдун 6; *кольцо защиты +3; длинный меч +2, клинок заклинаний* [иммунитет к *конусу холода*], *перчатки привидения, палочка перекачки магии*, охарактеризованный дроу Нимором как "громкий хулиган, но всегда тихий трус"). Сейчас горстка колдунов-фей'ри и другие мощные злые существа служат Вхоку в качестве офицеров, а 10 HD танарукк огромного размера, Роргак - его личный телохранитель и посланник.

После событий Войны Паучьей Королевы Нижняя Орда отступила от от неудавшейся осады Мензоберранзана, вырезав своих бывших союзников-дуэргаров, и направилась "домой" (в туннели глубоко под Хеллгейт Ки-

пом). Отряды Вхока волнуются, и он решает подавить борьбу и инакомыслие (которые могут привести к потере его собственной власти), ударив по цели, которую он давно жаждал: город Сундабар. Если город падет, Серебряные Кордоны останутся незащищенными!

Нижняя Орда Вхока выхлестывает из горных пещер, чтобы напасть на Сундабар ночью, прямо после того, как его колдуны-фей'ри сконцентрируют свои заклинания в попытке устроить вспышку Вечноогня, дабы поколебать и иначе отвлечь живущих вокруг дварфов. Их намерение состоит в том, чтобы заставить людей-защитников устрашающей крепости, каковой является Сундабар, оказаться перед Ордой в одиночестве.

Первый ход Орды - окружить город огромным кольцом, заблокировав его от прихода подкрепления и торговли на поверхности, и расширять это кольцо, пока формирующие его члены Орды не займут заставы и позиции в скалистом ландшафте, дающие им укрытие от любой атаки с окрестных Кордонов. Затем большая часть Орды будет брошена на защитников города. Если город устоит перед Ордой больше месяца, Вхок выпустит свою Орду на остальную часть Кордонов, огнем и мечом пройдясь по сельской местности, "уйдет Вниз" (обратно в Подземье), если против них будут собраны сильные армии, и разобьет меньшие силы. Если Сундабар падет не сразу, он будет изолирован от разоренных Серебряных Кордонов и падет через год.

Пограничные Королевства

Мой любимый житель Пограничья - тот, что нанизан на мой меч.

Нортарн Дваэвар,
Мастер Битвы наемной компании
Хромающий Единорог,
Год Блуждающей Девы

Я как-то ездила по Пограничным Королевствам. Тоскливые болота, мой дорогой, одна грязь и грубые неопрятные типы, жаждущие моих денег. Мне пришлось убить сорок двух из них, и я сломала свой лучший кинжал в глазнице самого воинственного и опрометчивого. Нецивилизованные мужланы, совершенно нецивилизованные!

Леди Адреинелл Нешер из Уотердипа,
Вдова-Матрона Дома Нешер,
Год Арфы

Пограничные Королевства - не просто названия на карте, как на большей части Фаэруна. Лишь несколько мудрецов и много путешествовавших торговцев знают что-то полезное о них - благодаря их вечноменяющемуся характеру и непрерывным войнам.

Согласно мудрецу Мериадасу из Вестгейта, "Пограничные Королевства - самое лучшее место для авантюристов, желающих гордо и смело завоевать землю или основать свое новое королевство. Лорды, графы, герцоги, короли и императоры возвышаются, объявляют о себе и уничтожаются со скоростью и регулярностью волн, набегающих на берег. Что доходит до наших ушей... это поток забавных или красочных рассказов об их самых смелых, бедственных или забавных делах.

Немногие идут туда, кроме тех, кто хочет мечом высечь себе место под солнцем... Границы и даже названия царств меняются с каждым прошедшим месяцем и даже десятидневкой; нет ничего вроде точной истории или хотя бы карты Пограничных Королевств (которые названы таким образом), потому что они расширяются, как калишиты - с их суматохой и упрямой силой, определяющими восточную границу этого гордого царства... к югу от Озера Пара... Пограничные Королевства распространяются на востог и юг, поглощая все земли близ Реки Сцелптар до самых Щитовых Дев (холмы на западном конце Гор Файрстип, прямо у Сумеречного Леса) и поднимающихся земель, определяющих северный край обширных полей, известных как Шаар. Если Вы путешествуете туда", - добавляет Мериадас - "берите сильные заклинания, испытанных друзей и острые мечи, и Вы можете прожить достаточно долго, чтобы кратенько осмотреться".

Имеющий определенную репутацию маг Эльминстер предупреждает, что Пограничные Королевства "пронизаны дикой магией, как изодранный плащ, закрывающий многих, но не только нищих".

Пограничные Королевства - полоса теплых, пышных прибрежных низменностей между Озером Пара и травянистым нагорьем Шаара. Четыре главных леса делят сельскую местность из раскидистых, плодородных заросших холмов. Хотя дымовые отверстия и вулканы вокруг Озера Пара обычны, единственная известная вулканическая деятельность в Пограничье сосредоточена на скрытом лесами горном хребте, известном как Гора, где серные выбросы извергают пар, иногда заставляющий деревья загораться и сгорать полностью (напоминая старое название "Пылающий Лес").

Не все Пограничные Королевства - именно "королевства", скорее это множество маленьких территорий, управляемых самыми разными способами: запутанная , вечноменяющаяся мешанина крошечных, непостоянных царств с названиями, великолепие которых зачастую переступает действительность. Этот зеленый, хаотично управляемый регион - главная территория для приключений. Множество банд авантюристов прибывает в Пограничье, чтобы завоевать себе царство. Те, кому это удается, зачастую проводят остальные свои дни в защите его от других приключенческих банд с подобными амбициями. Пограничье - место рождения многих наемников и торговцев, говорящих, что "я из тех мест, о которых вы никогда не слышали".

Границы, правители и изменение названий царств в Пограничье меняются от десятидневки к десятидневке, и ежедневные дискуссии на эту тему занимают жизни многих. Карты быстро устаревают целиком и полностью, особено если учитывать преднамеренные искажения (многие из картографов стремятся показать царство, которое они представляют - или торговли с которым они хотят добиться от местного правителя - большим и более

важным, чем оно есть на самом деле). Дезинформация - своего рода правило, когда жители Пограничья путешествуют по Фаэруну в поисках авантюристов для найма. Таким образом, границы в лучшем случае приблизительны, и после создания любой карты Пограничных Королевств царства появлялись, исчезали или перемещались.

Миграции и стычки - постоянная черта жизни Пограничья. Теплый климат и плодородная земля предоставляют жителям возможность устроить битву и при этом не остаться без продовольствия, достаточного, чтобы пережить зиму, и жить в пещерах или в укрытиях в глубоком лесу, так что они не замерзнут в "холодные месяцы" (фактически, эти туманные, мокрые месяцы гораздо теплее, чем воющие смертельные зимы северных регионов).

Авантюрист Стальной Глаз как-то назвал Пограничные Королевства "смертельным, но чарующим местом, где каждый вьющийся переулок - новое небольшое царство, полное напыщенных правителей и обычаев, широко улыбающихся и хорошо оплачиваемых наемников - называемых "Великими Охранниками" или "Имперским Высоким Войском" - терпящих этих правящих болванов, пока у них есть монеты, и рушащиеся замки здесь, там и повсюду... монстры бродят, плоды столь обильны, что ломятся столы пиров, магия рвет и мечет, открывая ворота в рискованные царства или рассыпая твердыни в пыль столь часто, будто так и надо. Сложно проехать по Пограничным Королевствам хотя бы полдня и за это время не помочь или не оскорбить Лорда Высокого Защитника, Великого Ученого или Высокого Могучего Герцога - или всех троих сразу".

На Пограничные Королевства часто совершают набеги кочевники из Шаара (ищуще продовольствие, оружие и еще что-нибудь, что можно унести). Их набеги дали Царству Меча Наготове его название и вынудили создать бдительные и способные вооруженные силы в царствах Пограничья к югу от Реки Сцелптар. Жители Пограничья проводят немало оставшегося времени, борясь с друг другом или втихаря содействуя армиям калишитов.

В связи с этим немногие из жителей Пограничья уходят далеко от дома, так что большинство торговцев путешествует по Пограничным Королевствам от Вилонского Предела. Они обмениваюи монеты и товары (хорошая одежда, отрезы ткани и весь спектр кузнечной продукции) на продовольствие, которое тут всегда в избытке. Жители Пограничья часто строят крепкие и хорошо охраняемые хранилища, собирают продовольствие и ждут торговцев-чужеземцев, которые купят и увезут его. Многих в населенном Вилонском Пределе ждет голод, если со злаками Пограничья вдруг что-то случится.

ПОГРАНИЧНЫЕ КОРОЛЕВСТВА СЕГОДНЯ

Понадобится целая библиотека - причем тома устаревают чуть ли не в момент написания - чтобы охватить бесчисленные царства Пограничных Королевств. Ниже перечислены несколько из них - особенно влиятельные, управляемые мощным народом или имеющие ресурсы (или опасности), интересные более широкому Фаэруну.

АДАЭРГЛАСТ, ЗЕМЛЯ МАГОВ

Это пасторальное на вид царство из прибрежных ферм - одно из самых преуспевающих - и опасных - в Пограничье. Адаэрнанские фермеры упорно трудятся, обихаживая свои земли и перекапывая почву для максимально эффективной ирригации. Одно время они вели более уравновешенную жизнь, зная, что их зерно всегда в цене в близлежащем городе Иаллаш благодаря торговым капитанам, причаливающим там для закупки продовольствия для множества голодных ртов Калимшана.

Все изменилось, когда из Мархома прибыли два молодых, сдержанных и очень внимательных мага. Сочтя адаэрнанские сельхозугодья идеальными, они построили замок в Миринжаре. Укрывшись за его крепкими стенами, защищенные множеством оживленных или призванных стражей, они начали обрабатывать окрестные земли магией. Их твердыня стала известна как "Замок Темных Грез", поскольку изобретенное ими заклинание послало всем адаэрнанам видение, демонстрирующее, что эти два мага - законные, богоизбранные правители Адаэргласта. Вскоре на этой земле появились жестокие официозные наемники, командующие конструкциями (оживленные пустые доспехи) и управляемые волшебниками издалека. Телохранители - ужасы в шлеме[Мон] сопровождали этих двух магов всегда, защищая Лорда Ирауна и Лорда Сриввена от возможного предательства со стороны их собственных наемников.

Маги отдавали такие команды, словно они были богами. Все, кто противостояли им, были повергнуты или разорваны на части магией, товары и собственность таких "предателей" были захвачены, их родственники и служители проданы в рабство.

Вскоре волшебники стали абсолютными правители Адаэргласта, основав двор в Миринжаре и ища методы контроля Иаллаша. Это подвигло всех иаллашских волшебников и храмы создать союз против этой парочки, поддержанный угрозой помощи от Халруаа и от Уотердипа, который - к настоящему времени - отговаривает Высоких Лордов-Магов от идеи завоевать город.

Зловещая пара обратилась к разработке новых, более мощных заклинаний и к продвижению более эффективной работы своих подчиненных на фермах. К сожалению потенциальных мятежников и волшебников, по

глупости посещающих это царство, магия в Адаэрграсте работает слишком хорошо. Два короля-волшебника часто наблюдают за своей землей, и подозрительные или враждебные существа (каждый, кто может быть идентифицирован как волшебник, колдун или владелец магического изделия) атакованы заклинаниями дальнего действия, заставляющими взрываться их головы или конечности. Любой с магическим щитом неоднократно атакуется верховыми наемниками, Кольчужными Руками Лордов ("Руки", по выражению адаэрнан), усиленными вызванными монстрами. Как только вторгшиеся ранены, *проекция* одного из Высоких Лордов-Магов допрашивает их. Побежденные вторгшиеся, знающие о местонахождении магических сокровищ, могут быть превращены в тварей, пока не подвернется повод использовать их знания.

Банды авантюритсов, нанятые для уничтожения Высоких Лордов-Магов напуганными соседними жителями Пограничья и торговцами-калишитами, потерпели кровавые неудачи. Короли-волшебники разбили Жентарим и Красных Волшебников и отказывали эмиссару из Халруаа. Авантюристам (особенно волшебникам) рекомендуют не входить в Адаэрграст и остерегаться, находясь в Иаллаше: предполагают, что короли-волшебники часто наблюдают за городом и имеют на его узких улочках команду нанятых агентов.

Адаэрнанские правители (Ираун, NE мужчина человек мулан эксперт 2/волшебник 17; и Сриввен, NE мужчина человек мулан волшебник 18/архимаг 2, оба со множеством магических изделий) убивают и жгут всех волшебников, попадающих в их руки, после захвата всей магии, которой эти неудачники обладают.

"Побережье-Сад" остается блестящим призом для любого, кто сможет нанести поражение королям-волшебникам, и жадные сатрапы - благополучно остающиеся в Калимшане и посылающие сюда наемные военные банды, убийц и авантюристов - продолжают попытки. Шумные фермы Адаэрграста - одни из самых производительных и эффективных на всем Фаэруне.

Значок этого царства - сплетенная из лозы корзина, полная округлых красных плодов (вероятно, помидоров) на белом круглом поле, окаймленном пурпурным кольцом молний, бьющих во всех направлениях, на зеленом фоне.

Миринжар

Маленький, чистый, аккуратный город, Трон Мощи стоит в сердце Адаэрграста. Это сборище узких четырехэтажных бревенчатых зданий, стоящих вплотную друг к другу вдоль мощеных улиц, по которым всегда идут фургоны с продовольствием.

Формой напоминающий овал, город выглядит укрепленным, но его внешняя "стена" - всего лишь соединенные задние стены сотен зернохранилищ, прерываемые четырьмя воротами. Порядок в Миринжаре поддерживают верховые патрули Рук, которые тут повсюду, шпионящие и твердо хранящие мир в городе, и без того законопослушном. Ни гражданам, ни посетители не позволяется владеть свитками, магическими изделиями или читать заклинания. Чернила, пергамент и даже грамотных местных мирин найти проблематично.

Миринжар никогда не спит, производя колбасы, соленые овощи и приправы, плоды в бутылках (ягоды и вишни в вине), фляги и бутыли. Город вырос вокруг стеклодувен, для которых здесь есть много прекрасного, мелкого песка; раскопы создали лабиринт подвалов-хранилищ, которые теперь лежат в основе Миринжара, многие из них "плывут" и рушатся, несмотря на множество укрепляющих заклинаний Высоких Лодов-Магов. Покупатели со всего Сияющего Юга стекаются на три рынка Миринжара: Многодыня (маленькие кабинки, продающие плоды и овощи) в северо-восточном Миринжаре; Шарнгулт на юго-востоке (домашний скот, жировые свечи и копытный клей); Элдинкларн на юго-западе (свежие продукты, зерно и перемолотая мука, бутыли и разлитые в бутылки товары, яйца, домашняя птица, упряжь, сельскохозяйственные инструменты и фургоны). Жадный глаз сатрапов-калишитов присматривает за фермами и бизнесом мирин, и они постоянно строят планы по захвату контроля над царством - но не смеют ничего сделать, опасаясь двух правящих магов.

Большинство посетителей останавливается в одной из гостиниц прямо за каждыми из городских ворот или в меблированных комнатах в центральном районе города, известных как Тень Твердыни (поскольку они стоят "в тени" Замка), нечто вроде "общепринятой" территории для чужеземцов. Возможно, каждый служитель или житель Тени ТВердыни шпионит для Высоких Лордов-Магов.

Их хмурый замок в центре города охраняется множеством ужасов в шлеме[Мон] и еще более могущественными стражами. Даже Руки редко допускаются в его мрачные залы. Бытует мнение, что тираны (которых редко видят на людях, за исключением *проекций*) проводят долгие часы, находясь почти в трансе на кушетках и мастеря магию видения снов или наблюдая за Адаэргластом. Стандартная миринская шутка, чтобы задеть других в самые приватные моменты - "улыбнитесь, на вас смотрят".

Считается, что замок полон захваченных книг заклинаний и магических изделий, переплетен паутинами заклинаний, заставляющими вредящие заклинания прорываться на любого, кто вторгся и потревожил другие заклинания сети. Лорд Ираун и Лорд Сриввен всегда окружены телохранителями - ужасами в шлеме[Мон], и подозревают всех в предательстве.

БАРОНСТВО ЧЕРНОЕ СЕДЛО

Благодаря своим частым битвам с шаарскими кочевниками и написанным в результате этого балладам (даже уличные мальчишки Уотердипа знают фрагменты *Баллады Черного Седла*), название "Черное Седло" известно по всему Фаэруну как место бесконечной войны.

Баронство - земля со множеством маленьких ферм на холмах, со стенами из нагроможденных камней, отделяющими поля. Маленькие каменные наблюдательные башни стоят повсюду, каждая с колодцем внутри (готовая ночная защита для путешественников, хотя седловики недовольны, когда в них заходят чужеземцы).

Городки Сринт, Телчарн и недавно завоеванный Блоутар занимают три угла баронства. В центре треугольника, который они формируют, стоит Твердыня Черного Седла, дом Мечей, постоянной армии Черного Седла (375 верховых бойцов 2-го-6-го уровней в цепных кольчугах, владеющих мечами, луками и тяжелыми копьями) под командоанием Лорда-Маршала Алдрорна Раэгрела (LN мужчина иллусканский человек боец 11), которому помогает Лорд-Волшебник, Таэрарла Летний Плащ (CG женщина тетирский человечек колдун 9/инкантатрикс^{РИФ} 2).

Барон Черное Седло, Талтор Черное Седло (LN мужчина дамарский человек боец 16) - осторожный, расчетливый индивидуум; пять сыновей его обучаются обращаться с мечом. Ему служит третий Лорд - Внимательный Лорд Хазлан Фаэрндар (N мужчина человек калишит жулик 5/золотой глаз^{ВП} 3), посланник, магистр и инспектор по праву, путешествующий по Черному Седлу, наблюдая за проблемами, решением споров и за опасностями. Седловики всегда вооружены, готовы к неприятностям и обычно трудолюбивы и предприимчивы.

Помимо сельского хозяйства, седловики зарабатывают резьбой по камню. И "синий блеск", и "красный блеск" (синий и красный мрамор) добываются в Стене Шаара, холмах вдоль южной границы баронства, скрывающих земли, отделяющие Пограничные Королевства от Шаара. Каменотесы часто открывают кладези драгоценных камней, и седловики-ремесленники хорошо отработали изготовление кубков, маленьких шкатулок и небольших скульптур из каменной пыли и осколков, смешанных с пастой (типа алебастра). Для улучшения продаж этих хрупких изделий некий торговец назвал их "Изделием Волшебника", и название приклеилось, сопровождаемое диковатыми рассказами о магии, используемой при изготовлении. Самые квалифицированные седловики вырезают маленькие, но дорогие "белокаменные" камеи для украшения драгоценностей и шкатулок, изготавливаемых в Калимшане из радужного стекла, полированного янтаря и обсидиана.

Черное Седло было основано Уорном Черное Седло (отец Талтора, "Старый Барон"), воином-вихрем, завоевавшим враждующие деревни Алтрумпет и Шалард, снесшим их, построившим Твердыню Черного Седла на Длинном Лугу между ними, насильственно смешавшим враждующих сельских жителей в одну кучу и заселившим ими все свое новое баронство - а затем устроившим шаарцам настолько неистовую войну, что они испугались, не хочет ли он завоевать сам Шаар. Уорн налетал на них в своем разбитом черном доспешном пальто с таким смертельным успехом, что кочевники считали его злым богом и молили его о спасении накануне каждого своего набега на Пограничные Королевства.

Главная примета Уорна, его черный доспех, исчез после его смерти (вероятно, был украден), но многие седловики клянутся, что видели его мглистыми ночами плывущим над землей, словно некто невидимый, носящий его, бесшумно шагает по воздуху. Вскоре после каждого подобного случая противник нападал на Черное Седло; теперь Мечи расценивают появление доспехов Барона как ясное и надежное предупреждение о надвигающемся бое.

Подобные скрещения клинков бывают часто. Местоположение Черного Седла и непринужденность верхового входа в него по одной из множества широких дорог делают его популярной целью шаарцев и разбойников Пограничья. Военное мастерство седловиков (среди столь многих земель, чьи армии не могут с ними и сравниться) служит лишь для того, чтобы привлечь высокомерных-с-оружием опробовать себя в бою с Мечами Баронства, и постоянные войны привлекают много монстров-падальщиков.

Горные разработки в баронстве недавно вывели в пещеры Подземья, и существа Снизу вырвались с такой свирепостью, что разработки закончились раз и навсегда, а для борьбы с монстрами, неоднократно вылезающими из шахт, была выставлена постоянная охрана, и Лорд-Волшебник регулярно устраивает *телекинез* в раскопах, чтобы заблокировать их.

Символ Черного Седла - одинокая белая башенка замка в центре черного щита.

Блоутар

Этот городок лесорубов и охотников угнездился напротив южного края Леса Курт. Когда-то это были владения "Барона Кровавого Меча" Блоутара Хилатана, практичного, тиранического и уродливого монстра в человеческом обличье, известного тем, что он лично убил трех драконов, совершавших набеги на окрестные земли, и умер в своей постели после девяноста лет шумной жизни. Множество его сыновей разодрали царство вборьбе за наследство, оставив лишь названный его именем городок и ныне покинутые и заросшие поселки Кинжал Делтина и Эмпаэрла.

Этот маленький остаток, Земли Кровавого Меча, страдали под чередой зверских наемных правителей, пока Клелдер Черный Ястреб не переименовал его Баронство Черного Ястреба. Заклинания противника Клелдера, архимага Лирилдана из Калимпорта, наполнили эту землю монстрами. Большинство подчиненных Клелдера погибло или сбежало от Проклятия Мага, а сам он погиб в своем замке, борясь с семью темными нагами, гораздо позже.

Баронство Черного Ястреба более трех столетий продолжало порождать тварей с когтями, клыками и щупальцами, пока Лирилдан не был убит честолюбивым учеником. Сегодня раскидистые лесистые холмы вокруг Блоутара известны как превосходные (и рискованные) охотничьи угодья. Опасная репутация области сделала ее убежищем для объявленных вне закона, ссыльных и тех, на кого охотятся и кому больше некуда податься.

Блоутарране стали известны жестокой независимостью, выносливостью, бесстрашным противостоянием властям и ненавистью к чужакам. Эти черты сохраняли Блоутар неуправляемым и независимым, пока десятилетие назад крупные силы седловиков не сокрушили горстку блоутарранских защитников.

Блоутар остался сравнительно замкнутой частью Черного Седла в значительной степени из-за богатств, принесенных торговлей на новой дороге, построенной по приказу Твердыни Черное Седло: шкуры и копченое мясо лесных тварей расхватывают с такой скоростью, что блоутарране едва успевают их производить. Однако, чужеземный харизматичный лидер (священник бога леса, опытный боец-командир или даже сплоченная банда авантюристов) легко может поднять в Блоутаре восстание.

Блоутар - лабиринт хаотичных бревенчатых домов, которые словно ратут из укрывающих их деревьев, тропы вьются во всех направлениях к отдаленным фермам и к делянкам нескольких лесорубов, от которых в обширный мрак Леса Курт уходят охотничьи тропы. Охотникам, ловцам и другим посетителям настоятельно советуют нанять местного проводника.

К северу от Блоутара тропы ведут глубокие ущелья, где таятся совиные медведи, а лесные пауки прядут паутинные ловушки. Несколько дорожек уходят в сердце Леса Курт - по местам, где бродят корреды и интеллектуальные грибы - к разрушенным, заросшим городам (включая Хоклин, где Клелдер устроил свой двор), где сокровища, по рассказам, лежат забытыми под корнями деревьев, а монстры бродят в глубоких подвалах и обрушенных залах. Некоторые жители Пограничья подозревают, что близ Блоутара устроило логовище глубинное отродье[Мон], производящее бесконечных оленей - потому что охотники под руководством блоутарран обычно приносят минимум двух и больше.

БЕДОРН

Зеленая прибрежная земля заливных лугов, чащ и предательских трясин, защищающих ее от любого, кто пытается вторгнуться из Шаара, это малоизвестное царство спокойно и преуспевающе. Городок Рябые Врата, номинально независимый, отмечает его северные пределы; единственное другое прибрежное поселение к югу от устья Сцелптар, Опарл - центр Бедорна.

Царство долго было малоизвестной игровой площадкой богатых сатрапов Калимшана, где они могли заниматься охотой на тварей, месяцами устраивать пирушки или опасные игры с монстрами и чемпионами, борющимися насмерть, или перестраивать ландшафт по своему усмотрению. В результате оно может похвастаться всем спектром богатых, могучих и эксцентричных гражданах, и это весьма красивое с точки зрения пейзажей царство, с лужайками "зеленотравья" (т.е. мха) и деревьями, высаженными и подстриженными ради приятной перспективы, украшенное разрушенными останками множества великих (и часто грандиозно оформленных) дворцов, окруженных террасами, уходящими в окрестные лесистые болота.

Богатая знать, отставные торговцы и архимаги, ищущие уединения для своих занятий, живут здесь в огромных домах, используя телохранителей (часто одетых в столь же богатую униформу) против вторгшихся.

В Бедорне есть фермы, где разводят редких и необычных (иногда и чудовищных) животных, растят их и обучают для продажи в Калимшане, Чессенте и Ташаларе. Прекрасные Зачарования Тантара, прямо на восток от Опарла, когда-то производил свитки заклинаний, лечебные зелья и микстуры любви, *светящиеся сферы* для освещения магазинов и домов, *огнеоберегаемые* двери и ставни и магические кинжалы для богатых. Он был недавно разрушен взрывом, после которого заклинания в руинах спонтанно срабатывают время от времени, смертельно препятствуя тем, кто приходит сюда чем-нибудь поживиться.

Опарл

В сердце Бедорна находится Опарл: шестьдесят больших, причудливых калишитских особняков, каждый из которых окружен частной землей за стеной, угнездившиеся на четырех холмиках, с которых виден почти весь Бедорн. Все они грандиозны, но внешне значительно отличаются.

Официально считаясь городком, Опарл не имеет лорда, Стражи, владельцев магазинов - и даже знаков, отмечающих его название. Как прокомментировал один из жителей Пограничья, "Подобно большинству садов, Опарл нуждается в постоянном уходе. Бригады работников постоянно строят новое и поддерживают старое - и какой-нибудь построенный идиотом шпиль обязательно рухнет, надо будет нанять новую бригаду, чтобы по-

строить на его месте новый шпиль, еще более диковинный - лучше, если побольше размером, более безвкусный и еще более бесполезный. Представьте это при конкуренции, при плохом вкусе и в течение примерно шестидесяти лет - и вы примерно поймете, что такое Опарл".

В Опарле нет ни гостиниц, ни таверн, ни столовых, ни магазинов. Любой пешей группе более чем из трех тихих путешественников не позволят остановиться на ночь просто так: дюжина или более охранников в пластинчатых доспехах появятся из ворот близлежащего дворца, часто с волшебниками или обученными послушными монстрами, возглавляемые офицерами с жезлами, которые прохладным тоном прикажут путешественникам убираться. Даже раненых чужеземцев выставят из Опарла, обычно - к первой впадине вдоль северного переулка городка, где есть поток с питьевой водой. Охранники могут дать нуждающимся или обеспокоенным путешественникам воду, бинты и хлеб, но ничего подобного по отношению к здоровомым не продемонстрируют (в землях, где встречаются доппельгангеры и маги-оборотни, не доверяют даже одиноким плачущим детям). Если вторгшиеся достаточно смелы, чтобы развязать бой, при помощи рогов будет вызвано подкрепление. Многие из особняков могут выпустить устрашающих монстров, а в некоторых есть частные часовни со своим духовенством, готовым своей магией защитить мир Опарла.

Многие из "Могучих Высот Опарла" - мощные волшебники, и это явно видно на Ярмарках Магов, где Опарл выставляет больше оживленных стражей и магических изделий, чем любое другое из поселений Фаэруна. Владельцы некоторых дворцов могут посылать горгулий, способных разорвать на куски нежелательных вторгшихся, и считают, что по крайней мере один опарлан способен вызвать на помощь дракона. Мощные запретные заклинания защищают особняки, и у большинства великих домов есть зоркие охранники. Кроме того, внешние края земли у большинства дворцов плотно усеяны сигналами тревоги или ловушками. Некоторые владельцы особняков собирают опасных тварей и считают вполне нормальным позволить им бродить по земле, пожирая вторгшихся. По крайней мере в одном опарланском особняке есть ограниченная магией вампирша, бродящая по его саду, которая любит совращать красивых вторгшихся, прежде чем убить их, и за определенно евремя она собрала себе маленький легион вампирских отродий, исполняющих ее приказы. На земле у другого дома есть неотмеченные односторонние *порталы* в различные сомнительные места, ожидающие неосторожных, у кого нет защитных колец, отключающих эти *порталы*.

В Опарле есть неписанный кодекс секретности. Охранники могут действовать против вторгшихся сообща, но мало что при этом знать о личности и именах своих нанимателей. Не все охранники - частные силы особняков: есть общая "Охрана Внизу", созданная для препятствования вторжениям в дворцы через общую сеть коллекторов (вода накачивается в фонтаны и купальные пруды в каждом доме, а затем использовается для смыва). Охрана Внизу приучена к борьбе по пояс в грязи, а Котахары, ее высокопоставленные офицеры, носят жезлы *удержания персоны* и микстуры *полета*. Они терпеливо дежурят в темной, влажной вони, наблюдая за тревожными поплавками (привязанные вереницей пузыри, зависшие под поверхностью воды, которые вторгшиеся просто обязаны задесь, что влечет за собой перезвон сигнальных гонгов). Охрана усилена нанятыми авантюристами, которых иногда преднамеренно соблазняют быть невольными "испытательными противниками" для постоянной Охраны, но обычно они обеспечивают дополнительные мускулы, чтобы разобраться с определенными нападениями на блистающее богатство Опарла.

В Опарле нет ничего естественно-природного; независимо от того, как выглядит разрушенный домик - он мог быть специально построен и сохраняется в таком виде. Многие из "диких" кустарников скрывают внутри насосные станции или уборные, почти каждое высокое дерево живет лишь потому, что обеспечивает красивый вид из окна. Владельцы, ненавидящие бегающих по двору служителей, выкапывают туннели, соединяющие их дворцы с подвалами-хранилищами. Команда гномов, нанятая для ремонта когда-то затопленного подвала, может обнаружить пещеру с недешевой обстановкой, сделанной из экзотической древесины, фигурного металла и драгоценных камней, и все это - поцарапанное и сломанное. Владелец всего этого не желал видеть ничего испорченного, а у слуг не хватило духу сжечь такое богатство.

Могучие Высоты - обычно испорченный, властный народ, который - помимо подглядывания, сплетен и глумления - в значительной степени игнорирует своих соседей, держась внутри своих стен и интересуясь лишь своими гостями. Если устраиваются совместные пирушки, спор между гостями разных хозяев может перерасти из поединка между нанятыми чемпионами в многолетнюю вражду, начало которой вряд ли кто-то сможет вспомнить.

Рябые Врата

Этот независимый городок стоит на северной границе Бедорна и медленно подпадает под влияние жтого миролюбивого царства. Жителям Пограничья Рябые Врата известны как приятное местечко с мощеными улицами и прочными трехэтажными каменными домами, где торговцы правят (советом сорока, который почти никогда не может ни о чем договориться) и живут, в любое время наполняя городок веселой суматохой.

Коренные рябовцы могут спать при *любых* условиях - благодаря ударам молотов мастеровых и бесконечному грохоту фургонов по улицам; городок никогда не спит. Мастеровые Рябых Врат делают превосходные штор-

мовые фонари, прочные цепи и грубые, но крепкие корзины и сундуки для транспортировки товаров. Большинство контор открыты день и ночь, работая в три смены и деловито продавая жителям Пограничья все, что предлагает остальная часть Фаэруна, и покупая товары Пограничья для экспорта (на баржах с близлежащих причалов по Реке Сцелптар - которая настолько болотиста к северу от Рябых Врат, что лизардфолки и грязевики бьются за превосходство, - и не менее шести наемных компаний, базирующихся в Рябых Вратах, занимаются защитой таких перевозок).

Посетителей Рябых Врат направляют к Месту Стрел (центральный рынок, место давней битвы между конкурирующими компаниями лучников), где киоски путешествующих торговцев сгруппированы внутри кольца из восьми круглых, опоясанных стенами водоемов (для того, чтобы поить тягловых животных).

На рынок смотрит круглый, украшенный башенками Зал Совета, расширенный за эти годы пристройками (и предлагающий посетителям за плату помещения для хранения). Лицом к Залу через Улицу Запертого Виверна - "Преследуемый Единорог", одна из очень немногих роскошных (и дорогих) гостиниц в Пограничных Королевствах. Около Зала возвышается Башня Данчилаэра, окольцованная своим собственным окруженным стеной садом из массивных дубов.

Под Рябыми Вратами лежат скрытые гробницы множества мощных халруанских волшебников (говорят, что они ломятся от магических изделий), но телохранители торговцев и складская охрана вряд ли благосклонно посмотрят на тех, кто будет рыться посреди городка.

БЕЗУМНЫЙ МАГ

Данчилаэр Безумный Маг (LN мужчина халруанский человек волшебник 21/колдун 6/архимаг 5) - затворнический отступник из Халруаа, поселившийся в Рябых Вратах четыре столетия назад, и теперь он - либо нежить, либо действительно до сих пор жив. Его простая, стройная башня стоит темной и пустой (кроме случайных банд авантюристов, ищущих сокровища в ее усеянных ловушками, лабиринтообразных палатах и подвалах), но Данчилаэр незримо и внимательно присутствует в городке. Раз в год он похищает одинокого человека - жителя или посетителя - и велит им исполнить определенную задачу где-нибудь в Пограничных Королевствах.

Если им это удается, он так или иначе магически навсегда улучшает их личные способности и возвращает туда, откуда их забрал с требованием исполнить миссию. Следуют ли они за его руководству или нет - Безумный Маг вторгается в их жизни, появляясь в снах, чтобы дать загадочный совет, или отвечает, когда они обращаются к нему при сильной потребности - заклинанием, сказанным сообщением или советом, нашептанным прямо в разум.

Данчилаэр выглядит как высокий человек с грубым голосом, в простых одеяниях, его лицо всегда скрыто надвинутым капюшоном. Он аморален, но ни безумен, ни злонамеренен. Его истинные цели неизвестны, но задачи и цели, которые он устанавливает, словно посвященны выживанию Рябых Врат, Пограничных Королевств (как региона свободных, вечноменяющихся царств, не подчиненных никакому внешнему правлению) и самостоятельного фермерского народа. Он действует против больших армий, гордых королей и обширных империй. Те, кто служат ему, вольны жить своей жизнью, и они не обязательно знают о других, кого "улучшил" Безумный Маг (Данчилаэр не формирует себе организованную группу агентов).

ДЕРЛУСК

Этот город вырос вокруг одной из лучших и самых активных гаваней Пограничья, защищенный Хребтом Драконьего Дыма, полукольцом изогнувшегося вокруг Дерлуска с запада и севера. Многие из крепких каменных зданий этого быстро растущего города взбираются на Хребет или вырыты прямо в нем. Дерлуск заполняет собой естественную вогнутую долину, и ночью открывается великолепный вид на сланцевые крыши и мерцающие огни фонарей.

Почти весь экспорт Баронства Черное Седло и Предела Шандолфина идет через Дерлуск - порт, известный строительсвом быстрых, словно прилизанных прибрежных лодок - "бегущих по волнам" (ценимых контрабандистами и пиратами за их скорость, маневренность и низкий силуэт).

Дерлуск также известен соленой "Пастой Длурн" отвратительного зеленого цвета, изготавливаемой из маленькой зеленой рыбки длурн, которой много в гавани и в близлежащих водных потоках. У нее изумительный запах и она отлично намазывается на бисквиты, но соленость вызывает жестокую жажду.

Дерлуск - город музыки, где барды ценятся высоко, а в каждой гостинице, таверне, пивнушке и клубе ломащихся клинков (где завсегдатаи фехтуют, дабы улучшить свои навыки владения мечом) есть свое собственное музыкальное развлечение. Дерлусканцы разделяют любовь к музыке - даже к фальшивым песням грузчиков, разгружающих бочки на причалах, и к пьяным крикам под луной.

Дерлуск - также город писцов, переплетчиков и коллекционеров книг, давших успех книжному магазину Путешествующий Сокол и его конкуренту, Прекрасным Фолиантам Фенделмера. Дерлускане нетерпеливо соби-

рают, рассказывают (за оплату и залог) и обсуждают вымышленные рассказы - чем причудливее, тем лучше. Собираются вечеринки для празднования новых изданий или в связи с приобретением хозяином давно разыскиваемого тома. С авторами обращаются как с королями, а годовщины их смерти отмечаются всенародно.

В Дерлуске обосновалось немало ученых, мудрецов и иллюстраторов. Это как раз то место, где можно найти определенную старую книгу или заплатить богатым коллекционерам, чтобы их писцы сделали для Вас копию редкой работы из их приватной библиотеки (по крайней мере 100 gp/страницу, часто на тысячи больше за особенно ценные наименования; карты продают за 1,000-4,000 gp). Магазины на перекрестках улиц предлагают новые книги всего за 6 sp, копирование из имеющихся книг на чистые страницы обходится в 12-25 gp (вдвое больше, чем за дюжину законченных страниц).

Докеры Дерлуск считают любителей книг эксцентричными, но безопасными. Книги и музыка дают Дерлуску привкус искушенности далеких больших портов, и город может похвастаться гостиницей, равной таковым великих городов: Башенки в Сумерках. Это превосходное учреждение - старый морской замок, восстановленный из руин богатыми авантюристами в многокрылый роскошный дворец, предлагающий комнаты в аренду на длительный срок и и центральный танцзал с галереями и балконами для променада. Башенки известны тем, что перенесли Магическую Ярмарку - и пережили ее. Сенешаль Башенок, отставной авантюрист Амарит Делбара (CG женщина иллусканский человек колдун 14/инкантатрикс[РИФ] 6), наняла после Ярмарки Келбена "Черного Посоха" Арунсуна для очистки от нежелательной магии, хотя, по слухам, несколько магических изделий все еще лежат где-то в городе, ожидая активации со стороны тех, кто их туда положил. Дерлуск все еще говорит о Ярмарке с гордой ностальгией, но не особо жаждет повтора - и это хорошая новость для торговцев Пограничья, желающих видеть на своем месте этот безопасный, книжный, любящий музыку шумный порт.

СУМЕРЕЧНЫЙ ЛЕС

Самый глубокий и наименее прирученный из лесов Пограничных Королевств, Сумеречный Лес заполняет собой восточный конец Пограничья, отделяя Царство Дымящей Звезды (пасторальный лес, наполненный дикой магией) от большей частью беззаконного Царства Меча Наготове (приюта бандитов, изгоев и монстров). Немногие рискуют забредать под его густую сень, в мрачные глубины, опутанные мхом, цепкой лозой, со множеством крошечных ручьев, бегущих с острых как бритвы хребтов в "костоломные" ущелья, плотно скрытые подлеском. Костоломы по сути делают верховое путешествие через лес или преследование чего-либо летучего невозможным. Подлесок обеспечивает вполне достаточное укрытие для гигантских пауков, змей удивительного размера и совиных медведей. Предполагают, что меж деревьев угрожающе парят бехолдеры, и в лесу, как известно, живет по крайней мере одна огромная стая стирджей.

Монстры Сумеречного Леса столь обильны, что некоторые мудрецы полагают, что в его глубинах должна жить колония глубинных отродий[Мон]. Другие наблюдают, что его растения растут столь неистово, что это намекает на старые рассказы о боге природы, живущем в Сумеречном Лесу, или что в нем был дом колдуна-нетереза, заброшенная магия которого порождает все это бешенство - и неизвестно, что ближе к правде.

Среди богатой флоры Сумеречного Леса есть много редких тенелюбивых трав и грибов, растущих гораздо обильнее, чем где-либо еще в известном мире. Алхимики, красильщики, гербалисты, изготовители благовоний, волшебники и священники хорошо платят за редкие экземпляры.

В сердце леса лежат пруды, воды которых светятся магией, и они могут перезаряжать определенные магические изделия, опущенные в них на длительное время. Это легендарное свойство столетиями привлекало в Глубинный Сумеречный Лес толпы авантюристов. Большинство рассказывает, что пруды охраняет "Вонтагар".

Множество легенд описывает такие секреты Сумеречного Леса, как жила изумрудной руды, настолько богатая, что свободно можно высечь глыбу драгоценного камня размером с тело человека; невидимая башня волшебника; затонувшая лощина, где лич блуждает по лишенным крыши и заросшим руинам своего некогда великого особняка, заставляя нашедших его авантюристов под *обетом* вернуться на Фаэрун и кое-что для него сделать (например, убить определенного правителя царства). Среди этих рассказов есть одна явно верная деталь: Сумеречный Лес за прошедшие годы забрал жизни тысяч авантюристов и продолжает это делать и по сей день.

ВОНТАГАР

Уважаемая культом жителей Пограничья в старые времена, эта магия так и остается темным ужасом в рассказах у домашнего очага и в легендах воинов.

Явно утерянная нынешним волшебством, Вонтагар - постоянная магия, привязывающая монстров на выбор заклинателя к символическому циклу. Лишь один монстр бродит по Фаэруну одновременно, но заменяется следующим в цикле всякий раз, когда первый убит, сильно изранен, желает избежать своего нынешнего положения. Первая тварь исчезает, а на том же месте возникает следующая.

До дюжины существ с широко различающимися способностями, природой и мировоззрением могут быть связаны без очевидного вреда или нестабильности (в большинстве Вонтагаров - от шести до девяти тварей).

Боевой урон, нанесенный любым монстром в цикле, излечивает равное количество пунктов урона, равномерно распределяемое среди его собратьев-монстров, раненых в это время (незримые твари лечатся "где-то-там", вне досягаемости магических атак), но сама тварь не может лечиться наносимым ей же уроном. Это распространяется и на регенерацию полностью уничтоженных частей и элементов тела, пока не наступила фактическая смерть.

Магия Вонтагара предотвращает старение и не позволяет болезнь и отравление; ее твари могут умереть лишь жестокой смертью - и не могут добровольно сбросить узы.

Смерть существа в цикле не разрушает узы Вонтагара, но перетасовывает порядок, в котором появляются остальные твари (говорят, что в некоторых цклах есть почти разложившиеся или скелетные твари, но единственное упоминание Вонтагара, полностью состоящего из различной нежити, отвергли, назвав пьяными россказнями). Авантюрист Лорингил из Врат Балдура сбежал от Вонтагара, в котором он столкнулся (именно в этом порядке) с горгоном, дисплейсером, зловещим[Мон] (летучей мышью), вемиком[Мон], химерой, жалом[Мон], леопардом, огром и греллом.

По крайней мере один Вонтагар охраняет каждый из магических прудов Глубинного Сумеречного Леса. Некоторые мудрецы предполагают, что твари купаются в их водах, чтобы продлить узы. Вонтагар, в составе которого есть огр-маг, свободно блуждает по Сумеречному Лесу, с одним можно столкнуться в глубинах Подгорья, подобные могут также скрываться в различных древних руинах нетерезов.

ВЕЛИКОЕ ГЕРЦОГСТВО ШАНТАЛ

Шантал иногда называют "сердцем Пограничных Королевств" - и из-за его центрального местоположения в долине западной половины региона, и из-за стереотипно-пасторальной красоты, эксцентричного правления и таящейся опасности.

Великое Герцогство - широкая, выглядящая спокойной долина из нежных раскидистых сельхозугодий, усеянных рощицами, окруженная с востока и запада редколесистыми холмами и пересеченная вьющимися дорожками. В центре его возвышаются трехшпильные Герцогские Башни, окруженные опрятным кольцом домов: деревня Шантал. Она, в свою очередь окружена дорогой, за которой долго тянутся пашни - словно спицы тележного колеса, по одному на коттедж, с фруктовыми садами у окончания.

В этом примечательном, опрятном и организованном поселении есть своя внимательная власть - дюжина вездесущих верховых патрулей, "Бдительные Попечители" (воины 4-7, вооруженные арбалетами, мечами, копьями и тяжелыми метательными сетями). Маги-посетители плотно сопровождаются Попечителями в течение всего их пребывания в Герцогстве.

Посетители могут отметить недостаток местных священников или магов (горстка священников-темпуран живет в Герцогских Башнях, обеспечивая шантанские духовные и лечебные потребности). Есть всего лишь один неплохо снабженный магазин - Пост Ропинг за воротами Башни, управляемый Аналитой Кроанарл (NG женщина человек калишит эксперт 1), веселой, болтливой, шумной женщиной, знающей всех в долине. Близ него стоит одинокая гостиница Шантала, она же таверна - Гриффон Великого Герцога, типичный потемневший, старый придорожный дом. Шантанские фермеры держат домашний скот, выращивают овощи и продают темное пиво с дымным привкусом ("Старый Оукей"), Шантанские Ломтики (острый красный сыр), колбасу и ветчину.

Пости все шантане - хорошо вооруженные отставные воины, с радостью живущие в этом месте, свободном от враждебной магии. Большинство при случае добровольно исполняют обязанности Бдительных Попечителей, но в основном все они - самостоятельные фермеры и мастеровые, производящие такие вещи, как шлемы, щиты и наручи собственной разработки ("сделанные шантанами" приспособления обычно лишены внешнего блеска, стойки к ржавчине и снабжены удобными ножнами для кинжалов и мешочками для монет).

Герцогство защищено сильными *мифале*подобными оберегами, имеющими силы *якоря измерений*, поглощают все естественные и магические молнии и электрические разряды и весь магический огонь и не позволяют функционировать следующей магии: *паутина, удержание персоны* и все заклинания *невидимости*. Эти обереги были созданы против нежелательных посетителей, стремящимся достигнуть Даэрндара, или "Сердца Заклинаний", вереницы сухих естественных пещер под Герцогскими Башнями.

Даэрндар весьма привлекательны для магов, поскольку полны магического излучения - достаточно сильного, чтобы перезарядить большинство магических изделий - для тех, кто знает нужные заклинания для их концентрации и направления (те же, кто не владеет нужной магией, остерегаются - большинство случаев использования заклинаний в Даэрндаре провоцирует вспышки дикой магии).

Дважды Великий Герцог предоставлял путешественникам разрешение для попытки перезарядить изделия в пещерах. Обе попытки были проделаны под внимательным присмотром Официального Мага. Воры обнаружили секретные проходы в Герцогских Башнях, соединяющиеся с маршрутом, который она контролирует, и посетили Даэрндар по-тихому; когда немногие выжившие появились и стали рассказывать, Официальный Маг телепортировала за ними монстров-убийц.

Великое Герцогство было основано Пелиндаром Слендином, последним выжившим служителем архимага, известного как Арканаух, после поединка, уничтожившего его владыку, супругу владыки, ставшую ег озлейшим врагом, тэйскую колдунью Иткатру Ллурнен, и башню, которую они занимали. Герцогские Башни стоят на месте этой разрушенной Красной Башни.

Пелиндар запретил использование магии в Шантале, также как и его сын Таэрин, второй Великий Герцог. Почти непрерывные вторжения искателей Даэрндара показали необходимость учреждения поста Официального Мага еще в начале господства нынешнего Великого Герцога, Орсарра Слендина. Орсарр (NG мужчина ташаланский человек боец 10) - откровенный и крупный любитель забав, очень неохотно оставивший распутную жизнь по тавернам Побережья Меча после смерти своего его отца Таэрина.

Орсарр попытался убедить свою пожилую соратницу стать его Официальным Магом, но она жаждала спокойной жизни и послала вместо себя свою дочь - потрясающе красивую Флиндару Рилдар (CN женщина тетирский человек волшебник 14/колдун 6), почти семи футов ростом, с огненно-рыжими волосами, искрящимися зелеными глазами и грозовым, быстрым и жестоким темпераментом.

Флиндара Рилдар дала Великому Герцогу то, что он хотел: обереги (большинство мудрецов полагают, что она изменила обереги, питаемые скрытым артефактом, созданным самим Арканаухом) и ее обещание защитить герцогство от серьезных атак. Затем она заклинаниями соорудила себе башню (самую маленькую, северную из Герцогских Башен) и исчезла внутри - заниматься своими делами, отдав приказ беспокоить ее лишь в случае, если безопасность Герцогства окажется под угрозой.

С той поры Флиндару видели редко. Как правило, она без предупреждения появляется на вечерних пирах, полуодетая и растрепанная, бросаясь на еду словно голодный пленник в тюрьме и наедаясь о отвала. Она не приветствует ни посетителей, ни учеников, и шантане полагают, что она рыскает по герцогству в звериной форме, потворствуя своей жестокой жажде крови, охотясь на обычную добычу той формы, которую она использует.

Невзирая на здравомыслие Флиндары, известно, что она уничтожила более дюжины вторгшихся магов (по общему мнению, используя необычные заклинания и множество мощнейших артефактов - ту самую смесь, которая, как считают, и послужила причиной взрыва, уничтожившего Красную Башню).

ДАЭРНДАР

Арканаух случайно ворвался в эти пещеры, расширяя свои подвалы, и затем использовал их для хранения, колдовских экспериментов и для того, чтобы скрывать свою самую сильную магию. Взрыв, уничтоживший его и его артефакты, наполнил пещеры сильным магическим излучением. Это излучение блокирует все заклинания перемещения, наблюдения и астральные и эфирные заклинания (и подобные заклинаниям силы); никто и ничто не может использовать магию для путешествия в Даэрндар или из него. Сине-зеленая светящаяся мгла постоянно плывает по пещерам, и в ней таятся как минимум три роковые сферы[Мон] (бехолдеры-привидения).

В пещерах можно благополучно наложить лишь несколько заклинаний (известных Флиндаре); все остальные разряжаются вспышками дикой магии. Иногда спонтанно возникают сильные магические штормы, проносясь по Даэрндару со взрывами, бушующими молниями и магией, *полиморфирующей* отдельные части тел существ. Заклинатели, подвергшиеся шторму, должны делать спасбросок Воли каждый раунд или быть *слабоумными*.

В свободное от штормов время магия Даэрндара спонтанно создает внутри пещер растерянных и обычно воинственных монстров - чаще всего появляются тролли, минотавры, мимики, эттины, бормотуны, ночные охотники и роперы (эти монстры не создаются фактически; они - результат полуслучайных эффектов, подобных *полиморфу любого объекта*, превращающему камни, гальку и отбитые куски скал в существ примерно на 20 минут за раз).

Все магические изделия, принесенные в Даэрндар, свободно парят (плавно дрейфуют во мгле, или стремительно вертятся, если прорывается магический шторм), если отпущены и не закреплены. Мгла производит многократные образы-"привидения" любого магического изделия, родственные эффектам заклинания *зеркальное изображение*. Таких образов обычно шесть-семь, и они движутся независимо. На ощупь ложный образ неосязаем, но касание не заставит это исчезнуть.

Кроме того, похоже, что стены Даэрндара перемещаются время от времени, изменяя форму пещер и по крайней мере один раз задавив при этом несчастного волшебника. За последнее десятилетие пещеры унесли жизни более чем сорока авантюристов.

Некоторые говорят, что Даэрндар свел Официального Мага с ума. Считается, что в пещеры есть единственный секретный путь - затопленный туннель, который пловец должен хорошо знать, или он рискует погибнуть от недостатка воздуха в боковых тупиковых проходах, спускающихся откуда-то из башни Флиндары (местная легенда утверждает, что из-под ее кровати, но это вполне может быть приукрашивание рассказчика, более-менее закрепившееся после многократных пересказов).

ИРЛ

Эта тихая деревня угнездилась в Камнях Осыпающейся Скалы (полумесяц изъеденных непогодой холмов, названный так из-за предательски мягких камней), прямо на запад от Реки Рит и к северу от Царства Горы. Группа домов с крышами из плитки и сланца среди лесных кущ и изгородей, Ирл имеет а превосходную, но неоправданно дорогую гостиницу, "Смелый Ки-рин", управляемую веселым бывшим авантюристом Брелмером Баэритом (NG мужчина человек калишит боец 11). Роскошный "Рин" существует лишь благодаря тому, Ирл известен в первую очередь драгоценными камнями.

Ювелиры Ирла, по общему мнению, одни из самых богатых людей на всем Фаэруне; скрытные, затворнические старики, чья рука из-за сцены может влиять и на уотердипскую знать, и на сембийских торговцев, и на Зулкиров Тэя. Посетители (некоторые из которых приходят сюда ради грабежей и краж) обнаруживают нехватку зловещести местных эстетов; ювелиры живут просто. Как сказал однажды старый авантюрист Торбрас из Вестгейта, "Если Вы заговорили с босым чернорабочим, копающимся в грязи на поле с репой, а из-под навесов рядышком появились големы из цветного стекла, колонны сарая оживают, из карманов человека вылетают драгоценные камни и начинают, кружась у него над головой, плевать в вас молниями - поздравляем, вы нашли одного из легендарных ювелиров Ирла, а заодно, похоже, и свой быстрый конец!"

Многие из более крупных и богатых ирланских семейств командуют колоннами-кариатидами и каменными или стеклянными големами. Потомки учеников волшебника Калаграта Халирла (от имени которого и произошло название "Ирл") могут носить драгоценные камни, хрянящие в себе атакующую магию и оживающие, если их активизировать. Ирлане отказываются говорить о таких вещах; любому, кто попросит продать ему магический драгоценный камень, в любом ирланском магазине сразу укажут на дверь. Эти магазины продают комплекты драгоценностей с рубинами, изумрудами и лунными камнями (обычно в форме короны - такова местная мода) и лазуритами (полосатый сине-зеленый камень, которого здесь много), вырезано в гладкие спиральные подсвечники, держатели для салфеток и "коробочки большого пальца" (крошечные округленные контейнеры, в которых обычно носят специи и другие порошки; их сдвижные крышки можно открыть большим пальцем, держа коробочку на ладони).

Самые мощные ирланские семейства - Белингросты и Маммантали. Кланы Эфрост, Гултулбар, Шабадатер и Тамурлеон - дома "второго ранга", а возвышение Ирлингаров и некогда гордых Релингастеров сейчас мало кто помнит. Их вложения и влияние весьма широки, но ирлане редко отдают приказы или иначе причиняют беспокойство кому-либо кроме ствоих должников - разве что ради предотвращения войны или неизбежного кризиса.

Управляет всем Восьмиграный Камень (тайный совет, члены которого - старшины восьми семейств), но посетители к нему никаким образом не допускаются. Они нанимают Мастера Булавы, Улдрона Алвара (LN мужчина ташаланский человек боец 7), командующего восемью Мечами Правосудия (вооруженная полиция, бойцы 3-го - 5-го уровней). Эти закаленные в битвах бывшие авантюристы блуждают по Ирлу, внимательно наблюдая, и немногое избегает их внимания. Они ненавидят раздор и злы в бою. Деревенская тюрьма - две камеры под конюшней.

Легенды Пограничья гласят, что под подвалами, садами и дворами Ирла лежат лабиринтообразные туннели-хранилища, столь обширные и старые, что никто из живущих ныне не знает, куда они ведут - и столь хрупкие, что не проходит и сезона, чтобы чей-нибудь садик не провалился сквозь землю, словно в раскрытую могилу. По общему мнению, у ювелиров есть в этих проходах секретные тайники за ложными стенами. Скрытые входы в туннели есть в конюшнях и в зарослях, а ведут они к шахтам драгоценных камней в Камнях за Ирлом.

Местная легенда утверждает, что утерянная гробница Калаграта Халирла также находилась под Ирлом (возможно, глубоко под двором "Рина"), где Волшебник Драгоценных Камней вечно парит на спине в светящемся зачарованном воздухе над искрящимся ложем из магических драгоценных камней, сохраняющих и защищающих его тело. Говорят, что Калаграт просыпается и швыряет во вторгающихся свою голову, которая превращается в воющий летучий череп с бьющим из глазниц пламенем. Другие утверждают, что драгоценные камни под трупом испускают лучи, которые иссушают, распыляют или сжигают вторгшихся.

ДЖУНДАРВУД

В Сияющее Море, словно гигантская львиная голова, выпирает "Драконья Спина" - разбитое подножие древней Горы Гораунт. Немногие знают, что эта иссеченная гора вообще есть; она полностью скрыта густыми, ухоженными теплыми лесистыми землями, известными как Джундарвуд. В "Старой Тени" в изобилии растут любые деревья, которые не боятся холодной, сухой земли. Бесчисленные потоки и три реки берут свое начало в Джундарвуде, который стоит подобно щиту, разделяющему Адаэрглаcт, Царство Горы и Сулдамму. Лишь самые бесстрашные охотники рискуют забираться в его укрытые листвой глубины - да и звери держатся от них подальше, занимаясь своими делами. В Джундарвуде нет никаких поселений, надежных дорог или троп.

Лес назван по имени Джундара от Силвануса, обратившегося в священника волшебника старых времен, который занялся поиском и разведением "монстров", не способных комфортно жить в связи с расширением циви-

лизованных земель. Полагают, что Джундар умер где-то в Джундарвуде столетия назад, но твари, которых он собрал, все еще процветают.

Большинство маларитов считают Джундарвуд священным местом и часто устраивают там засады или преследуют не-сторонников, которых там встречают. Это почтение курьезно, поскольку в Джундарвуде есть и те, кто не любят Малара; последователей Лорда Тварей, рискнувших забраться слишком далеко, всегда разрывают на части, и их останки разбрасывают по окраинам леса в качестве кровавого предупреждения.

Столетиями рассказывали о человеке с оленьей головой, безмолвно стоящим в Джундарвуде и наблюдающим за вторгшимися - и исчезющим, если к нему приблизиться. Малариты неистово дискутируют о том, кто бы это мог быть, но большинство не-маларитов полагает, что это Силванус или его служитель.

И растения, и твари стремительно множатся в Старой Тени, всюду есть бегущая вода, под деревьями зияют бесчисленные "пустоты", а Джундар рассеял по лесу множество постоянной магии *двери измерений* и *роста растений* (так что некоторые деревья вырастают до удивительных размеров, а проход между парой деревьев или наступание на определенный пень могут внезапно перекинуть в другое место леса).

В настоящее время в Джундарвуде охотятся друут, бродя в форме тварей (друут - банда монстров-авантюристов: четыре-шесть доппельгангеров с иллитидом во главе; по крайней мере четыре таких банды украдкой устраивают набеги на Пограничные Королевства, принимая человеческий облик, чтобы по максимуму избежать обнаружения. Друут названы по имени их лидеров; из банд Пограничья известны "Шшрииа" и "Оинут" - вероятно, прозвища иллитидов).

Поскольку Пограничные Королевства исследованы и заселены, явно бесчисленные монстры Джундарвуда оставили их в значительной степени нетронутыми. Как раньше, так и теперь тропы словно перемещаются со дня на день, равно как и приметные деревья. Треантов в современном Джундарвуде, похоже, нет; никто "цивилизованный", кроме Человека-Оленя и Джундара, выжить в Джундарвуде не смог - даже эльфы.

Некоторые клянутся, что Джундарвуд - рехнувшаяся мифаль, или там живет колония бехолдеров, или глубинное отродье[Мон], или дроу выходят на поверхность, или это фаэриммы[Мон] ("они устраивают всю эту чертовщину, чтобы народ держался подальше"), но правду не знает никто.

На Джундарвуд не заявляло прав никакое из царств, он никем известным не управляется, хотя в более молодые и беззаботные дни Саммереза Сулфонтис из Уотердипа продал честолюбивым торговцам титулы "Барон Джундарвуда", представив им внушительные карты "величайшей невырубленной лесополосы нынешнего Фаэруне". Четырнадцать таких Баронов или их потомки все еще ходят по Фаэруну; по крайней мере трое из них ненадолго посещали "свою" землю, напрасно пытаясь забрать то, что так красочно описал Саммереза.

ЗЕМЛЯ ДВУХ ПРИНЦЕВ

Угнездившееся меж Рекой Сцелптар и северным краем Шаара, это разодранное войной царство сосредоточено вокруг окруженного стеной городка Галлард, народ которого (слишком занятый зарабатыванием денег, чтобы волноваться о романтичных глупостях, движущих их соотечественниками-крестьянами) повернулся спиной к "сумасшедшим" событиям Двух Принцев. Царство - приятная раскидистая страна садов, маленьких ферм и разрушенных укреплений (называемых "цитаделями", хотя в других местах их назвали бы "украшенными беседками"), с хорошими дорогами и преуспевающим народом.

Если страну изобразить как очень широкий щит с рекой по верхнему краю и Галлардом у острия, ее примечательными особенностями будут замки двух принцев: Кортгролт в западном верхнем углу щита и Ревелрар - в восточном. Оба стоят на утесах с видом на реку и украшены столь же пышно, как "показушные дворцы" уотердипской знати, а домочадцев называют "романтичными болванами" и даже еще и похуже. Главная дорога царства (соединеняющая земли с Бедорном на западе и Черным Сараем и лесистым Хокгартом на востоке) идет по диагонали на юг к Галларду, а затем пересекает реку в точке "V", и по всей ее длине разбросаны поселки. От Кортгролта на западной границе в юго-восточном направлении к Галларду это Рунсерин, Гард Шолбрута, Умбл и Черный Мост. От Ревелрара на юго-запад к Галларду - Баклгрим, Звездный Саван (названный так из-за дымной магической мглы в близлежащей лощине, заставляющей умирающих, почти мертвых и недавно умерших существа, находящихся в ее пределах, плавать в одной и той же позе, в застое, не разлагаясь и не разваливаясь), Яблоня и Пояс Омара.

Царство было основано двумя рыцарями, изгнанными из Кормира за мятеж против правления Обарскиров. Сообща они убили или вытеснили мелких лордов, управлявшими этими землями, помогли друг другу построить замки на обеих концах своего нового царства - и быстро поссорились, оказавшись не в состоянии договориться о том, кому их них править, и даже о том, как назвать эти земли. Длившаяся целый год кровавая война "закончилась", когда они убили друг друга в битве у перекрестка Яблони.

Их конкурирующие семейства, Амкорт и Мелдрист, в конечном счете согласовали правление царством на строгих условиях (выставленных таинственным магом, наложившим долговременное заклинание, которое пожрет любого нарушителя соглашения "диким огнем в крови"): Ни один из членов семейств не должен обнажать оружие или направлять заклинания против члена конкурирующего семейства; не должны использоваться яды

или любые луки; любой член семейства не может вредить магией тем, кто владеет этими двумя замками или живет в их стенах; раздор между двумя домами должен решаться исключительно состязанием между нанятыми воинами, не более трех на каждого живого члена семейства. Чтобы получить царство, эти наемники должны контролировать всю землю, кроме конкурирующего замка и Галларда, и иметь в числе пленников по крайней мере двух членов конкурирующего семейства или обоих старших из двух живущих поколений. Проигравшие имеют охранную грамоту для побега из этой земли; победители станут ее прямыми правителями.

Минули поколения, пока бушевали бесконечные битвы верховых рыцарей в сияющих доспехах, и появились еще кое-какие неписанные правила: зерно и собственность должны разграбляться по возможному минимуму, и не следует подвергать опасности тех, кто не охотится за короной. Рубящие друг друга рыцари должны сделать паузу, чтобы дать проехать старой фермерше с тележкой яблок, а затем возобновить свою смертельную драку. Местные фермеры смотрят на это сумасшествие с циничной нежностью; они привыкли к тому, что делает их царство "особым", и это подтверждает популярное мнение, что вся знать недостойна власти, ибо нездорова умом.

У Амкортов и Мелдристов есть вложения в Галларде и в других местах, и они вежливо кланяются друг другу при встрече - но их воины убивают друг друга по всему царству, пока цепкие галлардианцы не обращают на это внимания, а чужеземцы разевают рты. Некоторые члены семейств пытаются изобрести стратегию для победы в борьбе, но большинство Амкортов и Мелдристов потягивают вино, играют в картишки и оставляют борьбу своим наемникам, частенько в качестве "вечерней забавы" наблюдая за кровопролитием через зачарованные устройства для наблюдения.

Путешествие или действия на Земле Двух Принцев в качестве преданного наемника любого семейства без явной демонстрации их знака (для Амкортов - большая золотая львиная голова в фас на золотом круге с коричневой каймой; для Мелдристов - олень с пурпурными рогами и белой кожей, сжимающий в зубах серебряный кинжал и стоящий правой стороной в белом круге с синей каймой; благодаря им конкурирующие силы стали известны как Дом Льва и Дом Оленя) карается немедленной казнью.

Молодые, непоседливые потенциальные рыцари и нанемные воины, желающие получить боевой опыт и при этом не столкнуться со смертельной магией, прибывают со всего Фаэруна, чтобы наняться к Львам или Оленям. Взяточничество (для поступления на службу, переход на сторону соперников, или для того, чтбы в критический момент смотреть в другую сторону) позволяется, а близость границ облегчает дезертирство. У Охоты есть свое очарование; многие из выживших хотя бы один сезон становятся глубоко лояльными семейству, которому они служат, и посвящают свою жизнь борьбе. Выжившие, но не ставшие преданными, зачастую покидают это царство богачами. Воины могут заполучить монеты, скакунов, доспехи и вооружение павших, а также титулы (оба семейства даруют рыцарство столь же легко, как дети гладят домашних любимцев).

Посетители часто видят верховые банды людей в доспехах, гоняющихся друг за другом, и фехтование в твердынях, венчающих в этих местах чуть ли не каждый холм. Большинство этих сооружений завалено костями воинов, а некоторые вдобавок заполонены нежитью или используются бандитами или монстрами в качестве логовищ. Местные дети играют в них в войну и часто находят монеты или даже оружие, заваленные скелетами или землей. Есть более сотни цитаделей, включая Оскалот, Закатные Стены, Башенку Малкина, Твердыню Арамбара, Унткип, Гард Баланда и Сторнпост. Известнее всего Замок Гхуунд, пустая оболочка к северу от Галларда, где часто устраивают лагерь караваны, но менестрели рассказывают страшные сказки, что Твердыня Бдительного Огня, кольцо разбросанных камней близ Яблони и Зал Черного Камня (башенка на вершине восточного берега Пруда Кончика Меча, прямо на север от Черного Моста) скрывают в себе обросшие слухами сокровища и, как известно, стоят над обширными подземными хранилищами.

Церковь Темпуса с удовольствием следит за вечноидущей Охотой. Священников Военного Бога посылают на Землю Двух Принцев для обучения. Они неплохо зарабатывают на лечении, поднятии из мертвых и захоронении бойцов (любой, кто откажется платить священнику, не дождется помощи от духовенства Темпуса, пока не заплатит вдвойне). Две трети заработанного уходит старшим священникам; церковь использует деньги для содержания святых мест и духовенства и для поддержки оружейников, доспешников и тех, кто ведет войну - типа конкурирующих домов Амкорт и Мелдрист.

Деньги двух семейств позволяют им жить на широкую ногу (кушая экзотические яства и вино, устраивая пирушки, покупая превосходных скакунов и нося одежду тонкой работы) и нанимать бойцов со всего Фаэруна. Устойчивый поток жаждущих битвы людей идет из Вилона в поисках Охоты, но оба семейства всегда ищут квалифицированных авантюристов или старых воинов, способных дать преимущество в бою. Те, кто любят опасность и войну, часто путешествуют на Землю Принцев, чтобы ощутить желаемый вкус. Некоторые из дворянок Уотердипа любят устраивать пикники в цитаделях, пока вокруг идет битва. Каждый обязательно слыхал что-то вроде "Лето нельзя назвать хорошим, если я не навестил эту землю Охоты и если горячая кровь вражеского воина не окатила меня с головы до ног!"

Галлард

В этом окруженном стеной городке живет множество слесарей, паяльщиков, жестянщиков, гончаров, эмальщиков, обувщиков и сапожников, скорняков и малых кузнецов (изготавшивающих такие вещи, как стержни, сетки, крепления, уголки для сундуков и ящиков, обрамление для дверей, панелей и ячеек). Это - улей квалифицированных мастнеровых и хорошо охраняемых богатств, один из самых занятых и богатейших. Приграничное поселение, но в то же время и одно из самых цепких и неряшливых. Галлардианцы заработали всеобщую ненависть за недружелюбие, важничание и "остроту" в своих деловых отношениях.

У каждого галлардианского торговца есть личный телохранитель и секретарь (клерк, писец и бухгалтер). Большинство нанимают по крайней мере троих "надежных клинков", чтобы те охраняли их дом и семейство (когда они на работе) и их рабочее место (когда они дома). Эта привычка - результат долгой истории шаарских набегов, но сейчас это скорее вопрос традиции и статуса, чем повседневная жизненная необходимость.

Галлард - переполненное место с вьющимися мощеными улочками и переулками из грязи и гравия. Его бревенчатые дома узки, с крутыми крышами, стоят близко друг к другу. Они возвышаются над улицей на четыре-пять этажей и, как правило, имеют подвалы для хранения и кухни под ними, и задний дымоход рядом с шахтой подсобного лифта (чтобы снизить уровень прачесной, при этом не снижая высоты дома).

Здесь не стоит искать великих дворцов, поместий или гражданских зданий. Дела ведутся в магазинах или в галлардианских "домах огненных мечей" (названных так из-за вертелов с дичью и постоянно шипящего на огне мяса). Галлардианцы используют дома огненных мечей для деловых встреч, поскольку тут день и ночь есть еда. В лучших домах можно арендовать приватные комнаты или занавешенные кабинки, а также менестрелей для создания фона или в качестве "буфера" (охранника, не позволяющего кому-либо подкрасться и подслушать ваши переговоры).

Более всего на правительственный центр Галларда похож Поднявшийся Дракон Прекраснейший Огненный Меч на Улице Овирстрин, находящейся в собственности и используемый Улгартом Хиттором (LN мужчина тетирский человек боец 16), седеющим лысоватым старым воином, управляющим Галлардианским Советом Телохранителей и Надежный Клинков, организацией, лицензирующей жителей города, носящих оружие вне своего дома. Народ "приходит к Верходракону" (к Поднявшемуся Дракону) оплатить налог на мечи, выслушать решения Совета и нанять телохранителей или надежных клинков (зарегистрировать подобные наймы в Совете; фактические переговоры зачастую заранее проводятся в другом месте, хотя большинство посетителей, прибывших к Хиттору, быстро и легко находит защиту-по-найму).

Совет сохраняет мир, отслеживая исполнение изданных законов, и выпускает на улицы патрули по крайней мере из дюжины "Внимательных Шлемов" (старших членов Совета, ветеранов бойцов 6 или выше, знакомых с ловушками-колодцами, смеющихся над предлагаемыми взятками, с клинками и арбалетными зарядами, обработанными ядом синего винниса).

Законы Совета включают в себя "не продавать зараженных или обманчивых товаров, не продавать и не использовать яд, никакого вымогательства, никаких нападений на конкурентов или на их товары и помещения, никакого воровства, никаких убийств". Наказание - жесткие штрафы, конфискация имущества и "Запрет" (изгнание).

Наемным компаниям в Галларде работать не позволяют, но несколько местных тренеров (все - дюжие члены Совета) оснащают и обучают воинов городка: Иттин Меарин (NE мужчина человек калишит боец 14; его стажеры носят значки с янтарной головой гриффона на красном овале), Нандер Филглар (NG мужчина ташаланский человек боец 12; его значок - черный угорь на красном овале), Джалассан Дрейр (LN женщина тетирский человек боец 15; белый атакующий ястреб на зеленом овале), и Бандер Брелдайр (NG мужчина чалтский человек боец 11; желтая голова орла на зеленом овале). Стажеры Улгарта Хиттора носят значок с изображением белой башенки на черном овале.

Галлард - место для шумной торговли, а не романтичный пруд с пасторальной красотой. По словам одного из местных, "да, Галлард необходим - как нужник или мусорная куча". Хулители иногда называют городок "Вонючим Свинарником" из-за двух мест в пределах видимости от его стен: Шаарсар (к юго-востоку, большой рынок, куда фермеры приводят рогатый скот для забоя и переработки на окрашенные шкуры и пряное "походное мясо", известное многим странникам и охранникам караванов) и Батар Онга (к юго-западу, вонючая группа кожевенных заводов, обеспечивающих вечно занятых галлардианских ремесленников).

К югу от дороги, связывающей Шаарсар и Батар Онга, находится хаотичная стоянка караванов и продавцов лошадей. Верховые животные, украденные по всему Пограничью, с поразительной скоростью оказываются в этом "Зарнмуте" - и время от времени здесь обнаруживают доппельгангеров, скрывающихся в форме лошадей и надеющихся, что их продадут одиноким путешественникам, которых они смогут сожрать, когда их новые владельцы уснут.

ЛУТБАЭРН

Этот окруженный стеной, укрепленный и осторожный городок торговцев и изготовителей стоит на Пути Западной Воды к северо-востоку от Баронства Черное Седло. Это мощеное, суетливое место с высокими домами из камня и сланца, где нет ни травинки, а все посвящено получению денег.

"Приветствие" - слово, совершенно не применимое к тому, что один немилосердный житель Пограничья назвал "Свинарником Жирных Торговцев". Фраза прилипла, запутывая странников, ассоциирующих жирных торговцев с Сембией. Жители Пограничья часто называют Лутбаэрн "Жирным Свинарником" (например, "О, Жирный Свин, да?").

Высокие каменные дома Лутбаэрна стоят плечо к плечу, балконы почти соприкасаются. В местных рассказах фигурируют полночные сходки заговорщиков, шагающих прямо по верхам, с дома на дом. Вор таким способом лихо отмахал двенадцать домов, преследуемый размахивающими мечами телохранителями, и сбежал. Лутбаэрнарская архитектура тяготеет к темной изукрашенной деревянной деревянной обшивке и гобеленам, и почти все живут в квартирах над своими офисами или в арендованных комнатах.

Лутбаэрнары знают, как работать. Отдыхают они столь же рьяно, потребляя по ночам бочки спиртного и фургоны мяса, так что в большинстве своем они жирные, с большим пузом. Лутбаэрнарские торговцы обычно успешны и напыщенны, они носят наряды, отороченные шнуром по манжетам и воротникам. Многие носят кольца с кантрипами, заставляющими украшения мигать и светиться, дабы впечатлить зрителей. Большинство лутбаэрнаров никогда не ходят без еды и питья (нося поясные бутыли, мешочки с сыром, колбасами, жареными хлебцами "съел - и готово"), и часто они говорят крайне быстро, при этом выразительно размахивая руками. Приезжий торговец описал спорящих торговцев городка как "петухи, наскакивающие друг на друга, вопя оскорбления". Лутбаэрнары обычно подозрительны к незнакомцам - ставя любого на Фаэруне на второе место после своих денег - и предпринимают сложные меры против воров и мошенников.

Лутбаэрн по праву гордится товарами, которые производит. К мебели и шкафчикам недавно добавилась керамика, стеклянная посуда и прекрасно вышитые гобелены и коврики. Говорят, что городок "быстро и точно" реагирует на создание товаров; индивидуальные заказы считают долгожданными. Лутбаэрнары часто нанимают проходящих торговцев, чтобы те обратили внимание на новые тенденции и товары и высказали свои наблюдения при следующей остановки в Лутбаэрне. На такую информацию реагируют быстро, производя новые товары.

Похоже, у лутбаэрнаров есть врожденная способность видеть последствия, затраты и то, как и что делать; по словам некоторых, им "богами велено быть торговцами". Даже самые непритязательные изготовители вкладывают монеты в различные предприятия, поддерживая больше караванных фургонов и новых дел по всему Фаэруну, чем любая другая страна, даже Сембия.

Отчасти это происходит потому, что лутбаэрнарам не приходится волноваться о защиты собственности или о том, чтобы "немного сохранить" в плохие времена - они доверяют своему таинственному стражу, Опоясанному Магу, предотвращающему набеги бандитов, крупномасштабные нападения и воровскую магии. Благодаря его оберегам, огни могут в Лутбаэрне могут разгораться лишь в определенных местах цехов (чтобы обеспечить горны, тигли и печки - в результате немногие из лутбаэрнаров готовят дома), ничто не может летать над городком, молния и дождь отклоняются "за стены" (и падают за пределами стен города), и никакие смены формы или иллюзии (кроме его собственных) не работают и не сохраняются в пределах Лутбаэрна.

Опоясанный Маг назван так из-за его магического пояса, содержащего заклинания полета, персональной маскировки, невидимости и сопротивления огню. Когда он хочет, чтобы его узнали, он накладывает иллюзию своего известного символа: бочка в пламени, окруженная веревкой. Чаще всего он напоминает еще одного жирного, шумного торговца (грубого, усатого и большеносого), но кольца на его пальцах мигают реальной магией. Предполагают, что на самом деле он худ, черноволос и темноглаз. Его имя, характер и происхождение остаются в тайне, но постоянные местные слухи указывают на правду: он - изменнический Красный Волшебник Тэя, Изазрем Тхал (LN мужчина человек рашеми волшебник 16/Красный Волшебник 9), предпочитающий жить в уединении, вдали от раздоров своей родины, мирно совершенствуя магию оберегов и при этом богатея. Известно, что он способен отследить определенные изделия, которых он коснулся, пока они находятся в пределах его оберегов (городских стен).

Большинство приезжих тэйцев и мощных магов остается за стенами, аккурат за пределами досягаемости Опоясанного Мага, в суетливом "Грязном Кольце" загонов для приезжих караванов, рыночных лотков и скотных дворов.

Лутбаэрн окружают зеленые фермы, поддерживающие занятых горожан. "Лутландерские" фермеры держат козлов, рогатый скот и свиней и собирают урожай (в основном корнеплоды). Лутландский сыр, известный как "шарпсайр" - белый, рассыпчатый и жгучий, как горчица или редька. Лутбаэрнары любят его и едят, макая его кубики в горчицу, что вызывает неслабую жажду.

МНОГОВОДЬЕ

Старый городок Многоводье стоит прямо на юго-западе от Великого Герцогства Шантал, разбитый пограничный камень которого находится в двухста сорока шагах от его северных ворот.

Окруженное низкими, полуразрушенными каменными стенами Многоводье вряд ли было бы чем-то помимо остановочного пункта, если бы не Лечащий Дом Ривен (маленький, но важный храм Илматера) и Скала Ривен, из которой бьет известные горячий лечащий источник, давший Многоводью его название.

Когда-то сильно раненый авантюрист рухнул в пруд, натекший из источника}. На следующее утро он проснулся целехонким - не только не утонул, но и вернут отсутствующую руку и много плоти! Его магический доспех исчез, очевидно растворенный водами. Более позднее экспериментирование показало, что излечение водами (даже снимающее безумие, болезни, проклятия и изгоняющее паразитов, а также восстанавливающее утерянных, усохших или разрушенных частей тела) иссушает силы носимых магических изделий или изделий, имеющихся у пораженного существа.

Для лечения большинства повреждений необходимо погружение минимум на полдня, и Пруд Скалы Ривен не может вернуть к жизни мертвых. Однако, его воды поддерживают в живых умирающих существ даже в тех случаях, когда их состояние (типа неспособности плавать или перерезанного горла) обычно грозит быстрой гибелью. Пруд не будет "забирать" больше магии, чем ему необходимо; погруженные в него магические изделия не затрагиваются, если в пруду нет поврежденных существ. Некоторые говорят, что это лечение дарует Илматер, но другие полагают, что древнее волшебство дало пруду его силы задолго до того, как на Фаэруне появился Сломанный Бог.

Воды теряют всю свою эффективность в тот момент, когда они извлечены из пруда, и полностью лишены лечебных свойств при подъеме из Подземье к поверхности; похоже, что лечащий эффект дает сама Скала. Священники запрещают откалывать куски от Скалы, но те, кто это сделал, обнаружили, что ее гладкий черный материал при откалывании рассыпается в пыль, и эта пыль не сохраняет и капли магической ауры или сил.

Ривен Скала - иззубренная куполообразная гладкая черная скала, похожая на перевернутую чашу, размером с небольшой дом. На ее поверхности расходятся трещины, похожие на спицы колеса; из них течет множество ручьев зачарованной воды, собираясь в пруд (в общем 4-5 футов глубиной, восемь футов в центре, и сорок футов в поперечнике в самом широком месте) который формируется примерно на две сотни шагов, полукругом вокруг Скалы.

Воды Пруда Скалы Ривен сопротивляются всем естественным и магическим попыткам ее отделить, кипятить или выкачать. Маленькие количества можно взять емкостями, окунаемыми предметами или пригоршнями. Многие маги готовили магические емкости для забора воды, но лечащие силы моментально теряются при отделении от пруда, независимо от того, какая магия наложена на контейнер.

Илматерцы из украшенного колоннами Лечащего Дома Ривен излечивают любого за плату, которую они используют для улучшения условий содержания больных и искалеченных, кто живущих в строениях за храмом (они будут отчаянно защищать священников, не задумываясь о своей жизни). Поврежденные животные болтаются и прыгают вокруг святого комплекса: живая изгородь до пояса опоясывает (с передней до задней части) храм, "Дом Пораженных", Скалу Ривен с ее прудом, маленький скверик и заросший сад и покинутый особняк, который священники иногда сдают за деньги на месяц или десятидневку поврежденным посетителям, желающим уединения (илматерцы весьма неохотно впускают таких гостей и очень разборчивы в отношении того, кого принять, а кого нет; у них для защиты комплекса есть удивительное множество магических изделий, и они готовы применить их, если злые существа решат войти в пруд).

ЛЕЧЕНИЕ СКАЛЫ РИВЕН

Силы вод варьируются в зависимости от существа и от случаю к случаю, но в общем лечение безумия или одной болезни или заражения или восстановление одного утерянного члена обойдется в 1 способность предмета или в 3d4 его зарядов. Физические раны лечатся из расчета 2d4 hp на заряд предмета (для изделий без зарядов - 3d6 hp на функцию или силу предмета; для одноразовых изделий - 3d6 hp за предмет).

ЛЕСОПОЛОСА НЕТ ("СТОЯНКА НЕТ")

Этот обширный, темный и смертельный лес назван так из-за широко распространенной в Пограничье веры в то, что беглецы из разбитого Нетерила достигли его заросших деревьями пиков и там "встали" (однако, большинство мудрецов полагают, что "Stand" относится именно к лесополосе и вошло в употребление потому, что лес состоит из высоких, темных деревьев, растущих близко друг к другу). Легенда гласит, что нетерезы возвели крепости на скалистых высотах в сердце леса. Годами мудрецы отвергали это, считая домыслом, но недавние открытия (весьма опасные, учитывая, сколько перитонов[Мон] и вивернов кружит меж осыпающимися пиками, идущими с севера и юг через центр Лесополосы) подтверждают, что на некоторых из вершин стоят разбитые каменные башни, которые некогда были стройными, красивыми, взмывающими ввысь.

Безымянные пики Нет, усеянные пещерами и выступами, осыпаются; целые скалы частенько отслаиваются и сползают. Тут гнездится огромное количество вивернов и перитонов[Мон] - настолько много, что драконы иногда пролетают огромные расстояния, чтобы ими закусить. Некоторые пики укрыты зонами мертвой и дикой магии (возможно, перемещающимися), и Красные Волшебники Тэя в последнее время организовали столько экспедиций в эти горы, что кто-то в Тэе *явно* считает, что в Лесополосе есть что-то очень ценное и магическое - и пока еще это не найдено, несмотря на потерю немалого количества тэйских жизней. Лесополоса поглотила не одно поколение охотников-калишитов; некоторые мудрецы заявляют, что лес не позволяет Калимшану давно уже расшириться и поглотить Пограничные Королевства.

Сегодня Лесополоса представляет собой старый, темный, плотно заросший лес, деревья ее настолько близки друг к другу, что частенько путешественникам приходится вырубать их на пути, а его глубины настолько мрачны, что в них часто видят фосфоресцирующие грибы (некоторый из них нетипичны и, возможно, разумны). Надежных карт тропинок нет, и охотники клянутся, что лесные дорожки от сезона к сезону перемещаются. Вторгшиеся сталкиваются с плотоядными растениями, чащами из колючего кустарника и маленькими колониями монстров, использующих обширные сети нор, чтобы окружить цели, ударить со всех сторон и исчезнуть прежде, чем жертвы смогут нанести ответный удар. В глубинах леса таятся пауки, их очень много - и, похоже, внутри их кольца есть неистощимое количество монстров. Некоторые из мудрецов приписывают чрезмерную плодовитость монстров Лесополосы группе глубинных отродий[Мон], безумных магов или отшельников-священников Малара, деловито разводящих или магически размножающих тварей, либо мощные заклинатели защищают свою приватность вызванными монстрами. Другие верят, что в лесу есть *порталы*, через которые голодные монстры приходят из других мест.

ОЭБЛ

Оэбл вырос вокруг Великого Брода (где три весьма разрушенных моста пересекают Реку Сцелптар, восстанавливаясь каждое лето, но лишь для того, чтобы быть уничтоженными по весне) и столетиями был центром торговли. Оэбл - лабиринт окруженных стеной внутренних двориков, хаотичных переулков, балконов и сдаваемого жилья, поднимающегося на три-четыре этажа над магазинами на уровне улиц, и все это меняется с изумительной скоростью. С его наклоненных башен и хаотичных балконов можно увидеть Долину Талдут, Совиную Твердыню, Баронство Великого Дуба и еще более отдаленные Великое Герцогстве Шантал и Потоки Кончика Меча.

Старая фраза гласит: "Все жулики встречаются в Оэбле". Хотя в Оэбле нынче есть правитель, законы и полиция, не допускающие открытых уличных войн, это все же место для слабых сердца, невинных или неосторожных. Метание ножей - местный спорт, как и прятки, шпионаж и ползание по крышам и прыжки с одного высокого места на другое. Почти каждое утро находят одного или нескольких граждан с признаками насильственной смерти, их останки сжигают в мусорных кучах к юго-востоку от городка. Хулм Драэридж, немытый, косматый, "кривокостный" (скрюченный) человечек, бегает за Мертвецкой Телегой, сохраняя пальцы рук или ног или уши каждого из трупов, мумифицируя их в подвале на тот случай, если волшебники или священники захотят купить подобные трофеи. Если Хулм знает, кому именно принадлежат останки, он маркирует их, скрывая известных магов, дворян и представителей королевской семьи.

В Оэбле живут похитители людей и работорговцы, контрабандисты, скупщики краденого, те, кто объявлен вне закона и охотники за головами, ищущие их, а также встречаются полуорки, орки, дроу, гоблины и полукровки. Большинство монстров придерживается Нижних Путей - темных, влажных проходов со стоками, лежащих в основании городка, связывающих подвалы и колодцы однообразным лабиринтом - причем тут есть даже гостиница и две таверны, никогда не видящие солнца.

В постоянно растущие (и, согласно местному указу, не наносимые на карту) Нижние Пути можно попасть по узким, скользким, ничем не отмеченным лестницам в конце многих переулков (за которыми следят власти и различные шпионы). Ни одна банда приключенцев не попадет туда незамеченной, а крупные вооруженные силы обязательно поднимут там тревогу. Многие из подвалов соединяются с Нижними Путями, но немногие из зданий на поверхности общеизвестны как связь с "Беззаконием Внизу". Нижние Пути никогда не спят, но часто кажутся полупустынными и тихими. Однако, в любом углу или проходе можно наткнуться на открытую работорговскую сделку, склад краденого, важного и осанистого человека в компании изгоев или монстров, а таинственная колдунья, живущая где-то в извилистых коридорах, заклинаниями (за отдельную плату) меняет внешность тех, кто объявлен вне закона, или пленников, личности которых следует побыстрее скрыть.

Одинокая гостиница "Внизу", глубоко под суетливым Шестибашеньем - Дверь Мелдера, сырое и мрачное каменное строение, где цены на комнаты растут согласно секретности (и наличию ламп для обогрева) по желанию гостей. Крики в ее залах не слышны, но гостей, ожидающих услышать подобный шум, убеждают использовать одну из "Комнат Внизу" (пещерные подвалы гостиницы). Избавление от тел оплачивается дополнительно (имеется яма с известью), и в гостинице обычно присутствуют незанятые мускулы (дюжина опытных воинов)

для найма завсегдатаями, желающим заполучить телохранителя, продемонстрировать силу, осторожно перенести что-то тяжелое или проявить некоторое насилие.

Посетителей предупреждают - не досаждать любым летучим мышам, которых они могут встретить в Двери; об этом докладывают владельцу, мрачно красивому Мелдеру (NE мужчина человек калишит жулик 14), считающих "летучие глаза" своей семьей. Любой, кто нанесет им вред, моментально получит из арбалета один из его отравленных дротиков (секретное соединение, причиняет интенсивную боль [1d4+1 штраф Телосложения] плюс 1d2 первичный и вторичный урон Ловкости). Улыбчивый и зловещий Мелдер регулярно торгует с иллитидами и носит в рукавах двух ручных саранутов (футовой длины летучие родичи летучих змей[Рас], которые не могут плевать кислотой, но имеют парализующие укусы: ущерб DC 20, 1d6 минут).

Две таверны в Нижних Путях - Когтетанец (для местных - просто "Танец") и Голодное Заполонение (с более спартанской едой).

Танец - место с жуткой "дудящей и гудящей" музыкой, которое часто посещают юань-ти, багбиры, лизардфолки и более экзотические существа. Оно принимает у себя большинство самых опасных деловых отношений Оэбла (работорговля, найм убийц, сбор денег или мечей для попытки переворота в Пограничье) и большинство самых незабываемых ссор городка. Его владелица - Нанита Далаив (NG женщина ташаланский человек волшебник 6), одинокая женщина, изуродованная при несчастном случае и использующая заклинания для скрытия своей внешности. Авантюристы - ее развлечение, она их страстно эксплуатирует. Она спонсирует их и ухаживает за ранеными или беглыми авантюристами, но жестоко мстит тем, кто обманывает или крадет у нее.

Заполонение принадлежит Имрису Скалтахару (CN мужчина человек калишит боец 6), вкрадчивому осторожному индивидууму, за год обрабатывающему столько краденого товаро, сколько и у королей не наберется. Он любит бормотать: "У вещей не бывает владельцев... лишь пользователи, один за другим. Штука в том, чтобы не попасться тем, у кого гнев хлещет через край". Скалтахар предпочитает искусные дела (на своей кухне) и заранее предвидит вражду, обнажение мечей и запугивание, но при потребности может моментально привлечь и финансовую помощь, и вооруженные мускулы. Он предпочитает быстрый оборот, перепродавая большинство товаров настолько стремительно, что они не находятся в его руках более половины дня. Многие из клиентов идут к нему со своими проблемами; Скалтахар слышал больше оэбланских секретов, чем кто-либо еще. Порядок в Заполонении поддерживает живущее здесь привидение-страж[Мон], Кротаэр "Жестокий", скользящий над столами, присматривая за возможным насилием и обманом. Он бормочет предупреждения, дабы попытаться предотвратить серьезные сражения.

Те, кому не нравятся Нижние Пути и улицы, могут путешествовать между некоторыми оэбланскими домами по Дождепролетам - сети весьма ветхих мостиков, проложенных с крыш на балконы и даже прямо на верхние этажи таких построек, как Дом Гриффоньих Врат - большой, пышно украшенной старой гостиницы в центре Оэбла (это дорогое жилье характерно роскошной обстановкой, множеством секретных проходов и глазков и охраной из опытных метальщиков ножей и дубинок). В настоящее время запрещено прыгать или сбрасывать кого-либо с Дождепролетов, равно как и бросать или метать с них какие-либо предметы, но это не мешает дротикам, камням и ножам метаться с высоты со смертельной точностью.

Один из самых бесславных складов Оэбла - "Черепа Ксью и б/у", товарная база, продающая приспособления и реликвии авантюристов, которые они передали... или упустили. Этим переполненным, пыльным лабиринтом проходов и закоулков управляет косматый огромный минотавр: Тоэла Раэрвруна (CN мужчина дамарский человек боец 12) давно уже волшебник превратил в минотавра, но он сохранил свое остроумие и ворчащую манеру разговора. Он носит пыльное одеяние со множеством оттопыренных карманов, из которых торчат необычные ключи, четки, ножи, пилы, крюки, огарки свечей и *ожерелье огненных шаров*, в котором осталось лишь несколько бусин, но в бою он использует его не задумываясь. Его магазин назван так из-за вереницы кубков из черепов орков, выставленных в витрине. В одном из них лежит пара горстей мелких стеклянных шариков, которые Тоэл швыряет в лицо (или под ноги) потенциальным ворам.

Оэблом управляет Безликий Мастер (жирный, всегда находящийся под маской человек, руки которого, ощетинившиеся кольцами, намекают на смертельную магию) с помощью консультативного Совета Девяти Торговцев (вечно препирающаяся и тянущая деньги связка, которую Мастер всегда вежливо выслушивает, а затем чаще всего игнорирует) и сил из тридцати с небольшим Серых Клинков - полиции из людей и полуэльфов.

Большинство Серых Клинков в других местах объявлены вне закона, а тут они любят хорошую плату, возможность похвастаться и дополнительные льготы - хорошую еду, вино и горячие товарищеские отношения, возложенные на них Мастером. Большинство оэбларов их от всей души ненавидит, как ненавидит и любых других городских хранителей закона. Клинки в общем предоставлены сами себе, но в своей работе хороши - включая шпионаж через окна на высоте, акробатику, ловкую стрельбу и уворачивание от неприятельских арбалетных зарядов, и всегда готовы к неприятностям еще до их возникновения.

Немногие из оэбларов знают, что грубоватый Мастер умер несколько лет назад, а роль его нынче играет бывшая его рабыня, используя одежду с подкладками и свой естественный дар к мимикрии. Она любит Оэбл и внимательно следит за заговорами о набегах или о планах по его завоеванию, проводя немало времени в управ-

лении наемниками и компетентными авантюристами, чтобы те были в курсе и готовы защитить Оэбл - но при этом не платит им до того, как они действительно окажутся необходимы. Мастер исполняет это при помощи бесконечных слухов, предложений "кое-каких дел", которые можно сделать лишь в Оэбле, и так далее; она очень хороша в подобных интригах.

Беззаконная репутация Оэбла работает ей на руку - она (втайне) владеет Паэраддином, "безопасной" гостиницей на южном краю городка, с удобствами и плотно охраняемым рынком в пределах единого конплекса, окруженного стеной. Телохранителей можно нанять на полдня, на день, на ночь; тут есть внушительное количество мрачно выглядящих громил, большинство - почти восьми или девяти футов ростом, и все они щетинятся оружием. Некоторые люди идут в "Паэр", чтобы избавиться от страха, некоторые - чтобы отметиться, что они в Оэбле, некоторые - ради обеспеченной тут дополнительной защиты. Немногие знают, что патрулирующие этот комплекс ветераны могут обратиться за помощью к нежити и другим монстрам, запертым в подвалах.

"Слишком полезен, чтобы его уничтожить", - именно так охарактеризовал Оэбл один из ныне мертвых Высоких Герцогов одного из Пограничных Царств, и его слова до сих пор актуальны. Городок полезен для всех как наемнический центр, где можно найти беглых, неприкаянных и монстров, нейтральную территорию, место для встреч и рынок редких и необычных вещей.

ОНДИИМ

Будучи когда-то прибрежной землей с маленькими фермами, трудолюбиво обустроенными в пышном лесу, Ондиим навсегда преобразился, когда маг, имя которое он носит, основал там свое королевство. Ондиим был успешным, но беспокойным торговцем шерстью (и, по секрету, волшебником) из Шамедара, в 1360 DR без предупреждения нагрянув в Фаэрадур (как тогда называлась эта земля) и злобно взорвав все в пепел. Всё без исключения.

Когда никого не осталось в живых, он ушел, чтобы нанять себе служителей из молодежи Калимшана, жаждущей магии и силы, а потом вернулся в основанное новое королевство Ондиим.

Согласно его железному правлению (и вездесущей угрозе его магии) лес был расчищен с удивительной скоростью и основано множество овечьих ферм. По мере того, как сюда начали стекаться потенциальные маги и недовольные со всего Калимшана, Ондиим, не мешкая, перенимал веяния и моду калишитов, так что это царство манило неуемных, беззаконных и нежелательных личностей из Калимшана и с побережий Сияющего Моря.

Ему это отлично удалось - в его руках оказалась бесконечная череда коварных магов, доппельгангеров, жестоких работорговцов, контрабандистов и воров, стремящихся основать новые отделения воровских гильдий в его "Эхе Калимшана". Порочные уличные битвы и тайные убийства происходили ежедневно, правил хаос - и Ондиим скрылся, чтобы изменить найденное им древнее заклинание (с которым он палнировал работать долго и вдумчиво). Таковым стало его заклинание *зачарование кровавого мага*, позволяющее заклинателю мысленно управлять любым существом, кровь которого можно было заполучить для наложения заклинания: скомбинированное с многократными наложениями на себя, оно формировало огромную сеть контроля над дюжиной или даже большим количеством существ, если, конечно, заклинатель мог противостоять ментальному напряжению. Ондиим успешно использовал заклинание для контроля над одиннадцатью магами-людьми. Хорошее обращение и небольшой контроль - и они стали его знатью и чиновниками, когда он безжалостно восстановил свое правление на поле битвы головорезов Ондиима (это случилось в конце 1362 DR).

Ондииманы назвали контролируемых волшебников-калишитов Ондиима "Слии" (это пошло с фразы торговцев о том, что они были "тьмой в рукавах (sleeves) Ондиима"). Считая ранги сверху вниз, среди них было три Самфанара (владельцы замков или городков), четыре Оэделлара (бродячие "капитаны заклинаний") и четыре Никтара (маги-служители, честолюбивые до унижения и бесконечно энергичные; многие из их были убиты и заменены в борьбе под контролем Ондиима).

Под правлением Короля-Мага, укрепленному Слии, открытое беззаконие в Ондииме быстро закончилось. Стабильность принесла торговлю и процветание. По мере того, как влияние молодого и надменного царства Ондиим распространялось, за ним стали наблюдать далекие глаза и уши, и на улицах Блэкалблейда стали появляться агенты зловещих кабалл. Этот интерес разгорелся в 1368 DR, когда Король-Маг объявил о создании своей собственной школы волшебства, Теттаннара, на вершине скалистого холма с тем же названием к северу от Блэкалблейда.

Кто-то или что-то, имеющее великую магическую силу, напало зимой в начале 1369 DR, уничтожив Теттаннар в продолжающейся всю ночь магической битве, охватившей огнем все небо. Сверкающие обломки разрушенной школы кувырнулись на землю, и по царству поползли слухи, что Король-Маг погиб, а с ним - все его студенты. Некоторые утверждали, что Слии также погибли, но другие настаивали, что они восстали против своего владыки, ниспровергнутого Красными Волшебниками или другими, неведомыми силами, или действовали сами по себе, сломив рабскоие заклинания Ондима. "Ночь Погибели" приписывали чему-то темному и таинственному, известному как Ночной Парад, различным мощным волшебникам-калишитам и даже оскорблен-

ным богам. Однако единственное, в чем можно быть уверенным - лишь то, что Теттаннар лежит в руинах, Короля Ондима с той ночи не видели, а все Слии исчезли в ту ночь и не появлялись месяцами. В течение "Месяцев Без Магии" ободренные торговцы Блэкалблейда наняли наемников для поддержания порядка и сумели запугать выживших Мечей, обеспечив их повиновение. Началась борьба за власть, но царство оставалось на удивление спокойным (см. Блэкалблейд). В Ондииме начали оседать другие волшебники, привечаемые правителяи-торговцами. Двумя из них были Джарортлан из Шейрталара и Ондалус из Калимпорта, оба они заняли дома в Блэкалблейде, предоставленные советом торговцев, и были названы Лордами Пустого Трона. Однако, никто не ожидал, что не прошло и полугода, как откуда ни возьмись вновь появились Слии, словно они никуда и не исчезали - просто однажды утром они опять прошли по улицам.

Царство так и гудит. Правда ли это Слии... или замаскировавшиеся Красные Волшебники или Жентарим (или... ?) приняли форму Слии? Если так, то почему?

И что с Королем-Магом? Действительно ли он мертв? Кто управляет Слии? Или Теттаннар был магической уловкой, соблазнившей волшебников Ондиима легкостью своего уничтожения, а Месяцы Без Магии - всего лишь способ заставить видных ондиимцев выйти вперед, чтобы их можно было легко распознать и в дальнейшем убить либо магически контролировать?

Слии убивают любого, кто посмеет спросить их о Короле-Маге или Теттаннаре или об их недавнем отсутствии, Лорды Пустого Трона не смеют появляться из своих роскошных домов, а Ондиим затаил дыхание, наблюдая и ожидая магической погибели - а то и чего похуже.

Слии кажутся более сильными в своей магии, они словно изменились. Мечей посылают гонять по всей земле, словно неизбежно вторжение, Слии кажутся словно ведомыми некоей темной судьбой, известной только им самим, и в сердце этого всего Блэкалблейд сидит в напряженном спокойствии, копируя развратную моду Калимшана. Приключенческие банды начали украдкой пробираться в Блэкалблейд, и слухи летят подобно драконам, которых несет шторм. Недавние новости об открытии на одной из южных ферм обширной древней подземной гробницы, изобилующей магически оживленными стражами, пересказывают, пожалуй, все. Король-Маг основал свое царство именно здесь из-за этой великой захороненной силы - и, возможно, еще большей магии - а что, ондииманцы ничего об этом не знают? Страх в Ондииме ощущается почти физически, поскольку все ждут ответов.

Блэкалблейд

Столица Ондиима, этот окруженный стеной город ненамного крупнее, чем большой протяженный замок, но тут чувствуются все веяния (тайные законы, быстрые на расправу охранники и смешная мода) Калимпорта и других богатых, развратных городов.

Процветание Блэкалблейда началось с торговли шерстью. Его ткачи обогатились, разрабатывая свои узоры, улучшенные магами и потенциальными магами (сыновьями от браков богатых торговцев-калишитов), которых собрал вокруг себя Ондиим. После исчезновения Ондиима ткачи успешно привлекли в Блэкалблейд более-менее оседлых волшебников - щедрыми предложениями места для жилья и особого статуса согласно местным законам. После краткой и безжалостной борьбы за власть блэкаланские торговцы сформировали правящий совет восьми, который возглавили три успешных конкурента. Они стараются увеличить богатство и важность Блэкалблейда - лишь для того, чтобы уйти в тень с возвращением Слии (см. Ондиим).

Кузнецы-ювелиры и мастера по драгоценностям прибыли в Блэкалблейд из-за обильных запасов драгоценных камней в Холмах Раундаун к северо-западу от города. Коварный совет нанял известных огранщиков (включая Илдина Онсипира из Аскатлы и Урта Мерцающую Корону из Врат Балдура), чтобы те приехали в Блэкалблейд и жили по-королевски в Искрящемся Зале, первой формальной школе огранки и производства драгоценностей. Это учреждение приобрело надменную репутацию, чрезвычайную даже для Блэкалблейда, за превосходство своих элегантных изделий (ныне украшающих немало дворян по всему Фаэруну) и за садистскую жестокость его Мастеров к своим ученикам.

Жители Пограничья смеются над Блэкалблейдом, считая его смехотворно напыщенной копией наихудших из больших старых городов. При визитах сюда жители Приграничья ведут себя осторожно, чтобы не продемонстрировать подобные чувства в пределах высоких стен города - ибо у блэкалан высокие цены, резкий нрав и строгие законы (включая телесные наказания, конфискацию всех товаров и изгнание по мощеной улице к ближайшим воротам на веревке, привязанной к подхлестнутой лошади).

Блэкалане в свою очередь глумятся над "сеноголовой деревенщиной", прибывающими сюда из менее удачливых мест, чтобы "поглядеть на хорошую жизнь". Блэкалблейд - один из богатейших городов Пограничья и место, где можно купить необычные, магические, дорогие и фешенебельные вещи. Блэкалане жаждут также заполучить близлежащий порт Тхар.

Город назван по имени печально известного пирата, Курума Блэкалблейда, построившего в этом месте первый (давно уже не существующий) дом и умершего в нем, прожив сто двадцать шесть зим.

СОВИНАЯ ТВЕРДЫНЯ

С момента потери Блоутара в пользу соседнего Баронства Черное Седло на малоизвестной земле Совиная Твердыня не было ничего, похожего хотя бы на поселок. Почти столь же плотно заросшая лесом, как Лес Курт, частью которого она когда-то была, Совиная Твердыня - раскидистая пересеченная местность, тенистая, увитая лозой и увешанная мхами. Воздух влажен, безымянные проходы крутят и виляют, сбивая с пути путешественников. Рассказывают о караванах, поглощенных навсегда утерянных в зеленом опутанном сердце Совиной Твердыни - и по крайней мере пара таких рассказов правдива. Трясины и бандиты - реальные опасности Совиной Твердыни.

Совинцы - тихий народ, живущий вместе с землей вместо того, чтобы бесконечно стремиться ее завоевать. У них большой опыт по части укрытия от ненужных проблем. Немало агрессивных банд чужеземцев входили в дома совинцев в поисках продовольствия, защиты или указаний - но находили дома пустынными, хотя свечи еще тлели, а черный ход был открыт. Домочадцы никуда не уходили, и любой, кто оказывался глуп настолько, чтобы грабить, разрушать или устраивать пожар, получал быстрые, обильные и смертоносные стрелы с деревьев.

В Совиной Твердыне много эльфов, полуэльфов и изгоев - как и сов, охотящихся на маленьких бегающих зверьков, которых тут очень много, поскольку совинцы не убивают их, чтобы защитить посевы. "Сельское хозяйство" для совинцев - сбор лекарственных мхов, травы и ягод для изготовления опаляющих горло вин, которое они продают немногочисленным торговцам, рискнувшим забраться в Совиную Твердыню.

Совиная Твердыня когда-то была сердце Оэлерхода, королевство гномов, которое стало гордым и слишком глупым. Куполообразные каменные дома строились и перестраивались, поднимаясь все выше и выше над коническими камнями, отмечающими путь, и над окруженными стеной садами. Оэлерские гномы оттесняли лес почти с такой же энергией, с какой они копали шахты для добычи драгоценных камней. Затем пришли орки, с жетоким ревом размахивая окровавленными клинками. Они пронеслись по Оэлерходу и оставили после себя стервятникам и тварям-трупоедам разбитую, разграбленную могилу под открытым небом. Лес стремительно отвоевал ее, похоронив разбитые купола и упавшие путевые столбы, скрывая все зеленой растительностью и ревностно стирая гордую работу гномов (и скрывая подвалы с оэлерским богатством).

Вторжения бандитов и авантюристов подталкивают совинцев к тому, чтобы обратиться к самому могущественному среди них: авантюристам-изгоям, волшебникам-ренегатам, живущим здесь в уединении для изучений и экспериментов (часто используя лишенные крыш пещеры-зернохранилища гномов в качестве палат для бросания заклинаний), и нежити (типа Онголима Нлеррета, лича, повелевающего уникальными и могучими заклинаниями, летучими големами и маленьким воздушным кораблем; и Баэремил Клатадерры, привидения-стража[Мон], имеющей девять магических мечей, которые она любит видеть используемыми в битве, и предоставляет их авантюристам для использования в определенном бою, оживляя все клинки, чтобы они угрожали любому, кто окажется не в состоянии вернуть предоставленный ей клинок; магия колокольчиком звенит и течет внутри ее тела, мерцая и пульсируя некоей невиданной магией, которой она может заставить свои силы пролиться на кончики пальцев и в рот и исторгнуться по ее команде).

На кратах Пограничных Королевств указаны главные дороги, пересекающие Совиную Твердыню, но они крайне неточны. Совиная Твердыня - неизведанная территория; даже дольше всего живущие тут совинцы более-менее знают лишь маленькую область и направление нескольких потоков и речушек (тропы, на которых нельзя заблудиться).

Дорога между Оэблом и Блоутаром (известная тут как Зеленая Дорога) опоясывает Совиную Твердыню и открыта для путешествий. Рискованный вьющийся путь, на котором путешественники могут столь же легко заблудиться - Выстрел из Лука, связывающий середину Зеленой Дороги с Проходом Длинной Скалы, маршрутом между Долиной Талдут и Белдарганом. В обеих концах Выстрела из Лука, где она сходится с другими дорогами, есть гостиницы. На ее северном конце - Четыре Оленя, шумное место, куда совинцы приходят обмениваться товарами с проходящими торговцами, нанимать наемников и смотреть на то, чего им не хватает в своем замкнутом мирке. Совинцы, желающие встретиться не с чужеземцами, а со своими, идут в Гриффона в Пламени, в южном конце Выстрела из Лука.

ЛЕС КУРТ

Немало авантюристов и энергичных охотников на оленей рискнули забраться в мрачные, не нанесенные на карты глубины второго по величине леса Пограничья, но немногие из них вернулись. Сумеречные деревья, дубы и теневые верхушки Курта хранят секреты - и опасности - о которых шепчутся по всему Пограничью.

Чужеземцы, пытающиеся самостоятельно найти путь через Курт, зачастую теряются в нем, так что привлечение местных проводников просто необходимо. Блоутарранские проводники ведут дела, сопровождая мудрых авантюристов, охотников и собирателей из редколесья в "Старый Мрак". Некоторые жители Пограничья подозревают, что блоутарране ставят на тропах ловушки, позволяя определенным монстрам процветать, питаясь бесконечными оленями, извергаемыми в изобилии (скрытым глубинным отродьем[Мон]), так что любая блоутар-

ранскиая охота на оленей заканчивается успехом. Блоутарранские лесники круглый год торгуют добытыми в Курте мехами, рогами, шкурами и копченым мясом.

Курт стар и плотно зарос, его глубины скрывают в своих тенях холмы и глубокие овраги, где светятся и вспыхивают грибы, где скользит что-то незримое, где таятся совиные медведи, скрытые микониды и агрессивные дикие кабаны. Его внешние края забиты ловушками-паутинами, сотканными множеством пауков с эттеркапами во главе. В его глубинах, которые мало кто видел, гигантские слизни ползают по крайней мере по одной заросшей твердыне и по паре утерянных городов. Один из разрушенных городов - вероятно, некогда гордый Хоклин, а твердыня - вполне возможно, Твердыня Стартх, где множество драгоценных камней, высеченных легендарным семейством Стартхов, могут валяться рассыпанными и давно забытыми под корнями деревьев.

ЦАРСТВО ГОРЫ

Над лесистыми горными хребтами и раскидистыми нагорьями Джундарвуда царит вулканический, заросший лесом хребет, известный как "Гора" - плотно патрулируемая горная местность, годами являющаяся одним из самых скрытных Пограничных Королевств.

Хотя эти высоты кажутся почти пустынными и дикими (единственные признаки жилья - несколько грязных троп, маленькие загоны для овцы и козлов среди деревьев и случайные бревенчатые хибары на сваях), вторгшихся сразу встретит патруль, жестоко нападающий на всех, кроме Хранителей Гробницы (землевладельцы царства), путешествующих торговцев, следующих в определенное место - к лагерю, рынку или тропе, или дварфов, ищущих кузню. Вторгшиеся, несущие магические изделия, будут атакованы с особой яростью; те, кто пытаются вести переговоры для получения доступа, будут окружены кольцом по крайней мере из трех патрулей (Царство может собрать более двадцати), пока вызывают для решения их судьбы Сверхгерцога.

Горный Патруль состоит из трех драгонкинов[Мон]: Хоклара (лидера) и двух Штуркларов. Эти офицеры магически командуют шестью горгульями и двумя "смертельными крыльями" (нежить - крылатые совиные медведи, оживленные Королем Страха), их сопровождают от одного до четырех пикси в качестве "глаз" для наблюдения за столкновением патрулей издалека - с возможностью при потребности сбежать и вызвать другие патрули. Хоклары часто носят в заплечных мешках летучих змей[Рас], выпуская их в жестких поединках. Если все драгонкины патруля погибнут, выжившие горгульи и смертельные крылья освобождаются и атакуют всех существ поблизости.

Благодаря своей вулканической деятельности Царство Горы было безымянными, наводненными монстрами дикими землями, которой избегают эльфы (чьи стрелы держат на расстоянии заинтересованных дварфов и гномов). Волшебник Ксавандер Релурвор из Воронова Утеса случайно обнаружил его в 1319 DR, когда его семья была назначена для хранения значительной части казны Утеса, которую сумел присвоить Ормалин, старший брат Ксавандера.

Ксавандер увидел, что жаркие трещины Горы могли стремительно переплавить легко отслеживаемые торговые бруски и монеты в глыбы серебра и золота, из которого он мог чеканить точные копии монет Амна и Калимшана, гарантируя благосостояние своему семейству, а себе - тайное обучение. Так что Релурворы "погибли" от пожара и от различных болезней, сбежав на юг, в свое новое королевство. Ормалин и Ксавандер неистово спорили по поводу того, на что должно быть похоже это яркое новое царство, пока Ормалин отчего-то не упал в трещину с лавой, и его желание замков, шумных городов, великолепия и всемирной важности не умерло вместе с ним.

Ксавандер Великий безжалостно сделал царство тем, чем оно является сегодня: словно бы дикие места, без башен, хороших дорог или хотя бы расчищенных сельхозугодий, где правят секреты и каждый является частью иерархии. В качестве гонорара Релурворы спокойно продали подходящую территорию в "скрытой земле" вороновцам, чтобы она служила убежищем. Когда в Вороновом Утесе настали беспокойные времена, расползлись слухи о "Земле Гробниц", где желающие могли отдохнуть в пасторальной красоте (прикрытие Релурвора), и многие вороновцы осели в Царстве. Один из них был волшебником сильнее Ксавандера и убил "Короля Горы", когда Ксавандер попытался обмануть его.

Сын Ксавандера стал Толандером Могучим, Первым Лордом-Императором Горы. Толандер был великолепным неистовым гигантом с огромным обаянием, медоточивым голосом, достаточно остроумным, чтобы понимать, что он не умеет управлять чем-либо или меряться с кем-либо остроумием. Он нанял часть самых скверных вороновцев, дал им богатство и титулы (типа "Великий Герцог Самого Устрашающего Белборста Блистающих Знамен"), чтобы взамен они управляли Горой из-за кулис и готовили к правлению Хелемво, его самого многообещающего сына. Они так и делали - за что сообразительный, жестокий парень их вознаградил, отравив и их, и большинство своих родных братьев, когда Толандер лежал на смертном одре. Взойдя на трон, Хелемво Несравненный холодно и спокойно приступает к улучшению безопасности своего королевства.

Для начала "Король Страха" убил несколько богатых Хранителей Гробницы. На их богатства он купил кое-какие незначительные магические изделия и с их помощью заманил к себе на службу драгонкинов, используя мощные заклинания, чтобы связать и усилить их для командования горгульями и созданной им нежитью - сови-

ными медведями. Он направил патрули этих миньонов на охрану Горы и сделал горстку слабых, но проницательных подчиненных "Сверхгерцогами Горы". Обычно есть семь Сверхгерцогов; Хелемво поднимает вопрос замены всякий раз, когда предательство или некомпетентность вынуждают его избавиться от одного из них. Недавно он взялся давать дворянство все более и более красивым и глупым человеческим и полуэльфийским женщинам, чтобы они согласились стать его любовницами. Сверхгерцогам служат Харкаунты, делающие всю реальную работу (поездки, доставка сообщений, подпись документов, сбор и хранение записей) помимо присмотра за каждым из Сверхгерцогов для Короля Страха. Большинство Сверхгерцогов и Харкаунтов от всей души ненавидят друг друга, и Король Страха частенько перетасовывает их в различные соединения, чтобы не дать развиться дружбе. У Короля обычно есть около девяти Харкаунтов и один-два Знаменных Лорда (его персональные посыльные, вне рангов Харкаунтов и Хокларов, но не Сверхгерцогов).

Королевство Хелемво - тайное хранилище богатств вороновцев (особенно вещей, которые его Хранители Гробницы не хотят демонстрировать публично - типа краденых товаров, похищенных конкурентов или членов семейств, скрывающихся от правосудия или противников). Хранители Гробницы выплачивают от четырех до шести тысяч золотых ежегодно на каждую "гробницу" (каменное хранилище), которой они обладают, для общего покровительства со стороны царства. Хранилища обычно укрываются густой растительностью, чтобы не привлекать внимания издалека. Скрытые входы-туннели ведут в несколько грубых жилищ или комнат-складов, иногда есть еще узкий туннель в качестве "черного хода". Каждый Хранитель волен сам использовать свое хранилище, однако они стараются устанавливать свои собственные ловушки, персонал и стражей (особенно популярны големы, ползучие когти[Мон], воины страха[Мон] и скелеты монстров).

Местная вулканическая деятельность в последнее время проблем не причиняла, хотя подземные толчки "ворчащего грома" обычны. Посетители замечают, что дома приподняты над землей (пещер и подвалов практически нет), воздух часто воняет серой, а во многих прогалинах бьют горячие источники или поднимаются пары из трещин (местоположение трещин, подходящих для плавки или ковки, держат в секрете).

Король Страха строго и лично контролирует "Путь Кричащих Мечей" - *портальную* связь "для одного пользователя за раз" между Царством Горы и Вороновым Утесом.

Конец его на Горе - Хул, разрушенный особняк Основателя (Ксавандера), и функционирует он автоматически, транспортируя любое существо, наступающее на определенный камень. Руины переполнены каменными големами и другими конструкциями, повинующимися Королю Страха; будучи ееактивными, они напоминают разбитые каменные столбы или кучи камня. Пять больших парящих глаз без тела (на вид как человеческие, но размером с повозку) летают близ руин, пристально глядя и перемещаясь везде, куда их направляет Хелемво, и передают ему то, что видят. Они могут испускать заклинания, которые он издалека накладывает сквозь них.

В Воронове Утесе Путь выходит в переулок за давно уже не используемыми и полусгнившими меблированными комнатами в Биттерстоуне в Округе Гавани. Его точное местоположение - вторая (если двигаться на север) каменная плита в форме алмаза среди сорняков и щебня, под старым тренировочным навесом; она функционирует только для существ, стоящих на этом камне и говорящих "Возблагодарим же Ксавандера".

КОРОЛЬ СТРАХА

Хелемво Релурвор (NE мужчина дамарский человек волшебник 17/архимаг 2) - маленький, лысоватый озлобленный человек со сверкающими черными глазами. Он часто магически шпионит или вселяется в разум любого в своем царстве; его главные страхи - иллитиды или мощные волшебники, способные его свергнуть, и он стремительно использует яды, "несчастные случаи" и массированные патрульные нападения для устранения всех подобных угроз. Король Страха ненавидит бой лицом к лицу и даже конфронтацию, предпочитая работать косвенно или через подчиненных при малейшей возможности. У него большой опыт по части исчезновения, когда противники его ищут; он магически преобразовывает невинных людей в ложные дубликаты себя самого, чтобы именно они вместо него умирали. Магия Хелемво также скрывает его истинную форму всякий раз, когда он хочет завести романчик или познать то, что реально нравится жителю Пограничья. Он проводит большинство своего времени в коварствах ради обретения все большего количества магии и богатства - способами, которые не будут привлекать излишнего внимания к существованию Горы.

КРИЧАЩИЕ МЕЧИ

Магия, наложенная на любой *портал*, заставит его испустить четыре "летучие иглы" магической силы в форме мечей (это также происходит, если любой из индивидуумов Хелемво ранее коснулся и обозначил приближение "противника" в пределах 120 футов от любого *портала*). Эти летучие иглы испускают бледное беловатое свечение, летят с огромной скоростью (полет 80 футов [хорошо]), бьют раз в раунд с бонусом атаки +12 (рукопашное касание, 2d4 урон); они "исчезают" в тот момент, когда ударили одну и ту же цель дважды или если больше нет противников в пределах 120 футов от породившего их *портала*. Любой, кто пытается

перехватить такой клинок, получает урон, как будто успешно им атакован, поскольку он проходит насквозь, не теряя свободы.

Эти летучие клинки известны как "кричащие мечи" из-за высокого вопящего звука, который они производят. Их атаки затрагивают лишь плоть и жизненную силу, но не одежду, доспехи или изделия, и любой противник, пытающийся сбежать от них через *портал*, автоматически получит два полных урона от атаки кричащих мечей в момент пересечения Пути (Путь успешно обнаруживает обозначенных противников, даже если они сменили форму или замаскировались).

ЦАРСТВО МЕЧА НАГОТОВЕ

Вытянувшееся, словно длинный, изогнутый пояс, вдоль южного края густого Сумеречного Леса, это королевство - одна из самых беззаконных и хаотичных территорий на всем Фаэруне. Управляемое разве что на словах Харлаком Дороавером, "Королем Мечей", это царство - приют бандитов, неудачников и монстров всех мастей.

Харлак Дороавер (CN мужчина халруанский человек боец 18, Сила 18) - хитрый, умуденный боями ветеран-наемник. Огромный человек с бугрящимися мускулами, черными как смоль волосами и иссеченным шрамами лицом - и редко бывающий не в седле или без доспехов - Харлак живет ради борьбы, отпора, командования и активного движения вперед, оставляя семейную жизнь и сельское хозяйство другим (он не женат, но многочисленные "подружки" по всему царству предпочли бы скорее умереть, чем предать его - не дай бог они его встретят неподготовленными). Проницательная предусмотрительность и стратегия Харлака не позволили его разнообразным подчиненным перерезать друг друга и сделали его королевство сравнительно безопасным для использования его в качестве излюбленного короткого пути между Сияющим Морем и Золотой Дорогой.

Харлак прямолинеен и не тратит время на гнев или слезы; он всегда начеку и питает особый интерес к изучению чего-то нового или к выслушиванию новостей, никогда не доверяя сказанному всего одним источником (он часто обедает в гостиницах, стараясь по возможности не попадаться на глаза, дабы подслушивать неосторожную болтовню путешественников).

Харлак присматривает за своими подчиненными как за детьми, каждый из которых драгоценен, и в ответ его любит или уважает каждый из Мечей Наготове. Тем не менее, его правление неоспоримо простирается лишь в пределах кончиков мечей его телохранителей, Коронных Клинков (шестидесяти верховых рыцарей в доспехах, имеющих большой опыт грязных шуточек и скрытного боя). У короля нет "королевского замка", но есть дома в обеих концах царства (Твердыня Ворон на западе и Алдерсунд - на востоке) и еще один близ его середины (Башня Грааля). Подобно почти всем остальным жилищам царства, это маленькие, защищенные каменные крепости.

Царство Меча Наготове - длинная, приятная долина между утесами, формирующими собой край высокого плато Шаара на юге, и Сумеречным Лесом на севере. Оно всегда обогащалось от караванов, пересекающих регион, и всегда страдало от жестоких набегов кочевников Шаара. Этот раздор и дал царству его название и оставил в нем лишь тех немногих, кто вынослив и способен защищаться: полуотставные наемники и изгои, особенно орки, полуорки, эттины, хобгоблины, гноллы, флинды, вемики[Мон], полукровки и другие, не привечаемые в других местах. Мечи Наготове всегда готовы к войне.

В царстве нет городов и городков, но есть много маленьких потоков и водоемы, несколько пещер, простые каменные дома (большинство их покинуто, и те, что были построены с крышами из дерна и вырыты в склонах для лучшего укрывательства, ныне заросли, и их не так легко заметить сходу) и много маленьких укрепленных твердынь. В этих домах не так много окон или дверей (для входа частенько необходимы лестницы, у ворот с портикулами дежурят лошади или повозки). У большинства есть башенки, и у всех есть каменные стены, укрывающие сад или лужайку, каменная коптильня или сарай, и конюшня (частенько с комнатами для гостей над стойлами). Все эти небольшие крепости построены над колодцами, и большинстве из них живет по несколько семейств, а некоторые функционируют как гостиницы.

"Горная страна" у дороги - укрытые лощины, в которых редко бывают чужеземцы, вьющиеся тропы, ведущие в карьеры, рощи лесорубов и пещеры-зернохранилища, где делают пламенный спиртной напиток, называемый "дымное вино", и где пасут, забивают и коптят кабанов. Путешественников предупреждают, кабаньи поля окружены множеством смертельных ловушек, ибо большинство набегов из Шаара идет как раз с их стороны.

В Пограничье не проходит и месяца без падения одного царства и возвышения другого, и причиной тому частенько бывают авантюристы, честолюбивые священники, военные лидеры и агенты жадных соседних земель. Сделать себе состояние столь же просто, как и потерять жизнь, и приманка "Земли Авантюристов" никогда не меркнет.

The Border Kingdoms
N
Lake of Steam
The Shining Sea
THE SHAAR
Derlusk
Felshroun
Yehrym
Alamontyr
The Realm of the Smoking Star
Shandolphyn's Reach
Splondar
Luthbaern
Tarmbold
Thur
Ondeeme
Blackalblade
Arthyn
Thamasulter
Waerod
High Mukshar
Middle Mukshar
Nether Mukshar
High Emmerock
Dunbridges
Thrymarsh
Thorr
Ursprith
Thuntar
Arnglar
Sorndorn
The Grand Duchy of Shantal
The Barony of Great Oak
Oeble
Syrnt
Bloutar
Beklargan
Telcharn
The Realm of the Ready Sword
The Barony of Blacksaddle
Owlhold
Talduth Vale
The Swordpoint Streams
Manywaters
Hawkgarth
Symdyl
Emrys
Adaerglast, The Land of Mages
Myrmur
Yallaseh
The Realm of the Mount
Blackbarn
Burntbridges
Suldamma
Selpe
The Land of Two Princes
Gallard
Dapplegate
Bedorn
Oparl
Large City
Small City
Large Town
Small Town
Village
Hamlet
Thorp
: 100 Miles

oeble
1. River Sceiptar
2. Alhan's Spar
3. Arch of Gargoyles
4. Vriel's Leap
5. Laskalar's Square
6. Alhan's Ride
7. Way of Gargoyles
8. Vriel's Walk
9. Dead King's Walk
10. The Rolling Shields
11. Balamonthar's Street
12. Sixturrets
13. Sarl Street
14. Thaerl Street
15. The Street of Six Tombs
16. Mraedur Street
17. Tarandar Street
18. Manywheels Street
19. Janbouri's Ride
20. Darkwind Street
21. Slayyn's Sword (dining club)
22. Skulls New and Used (shop)
23. Griffingate House (inn)
24. Mhalree's Door (inn)
25. Wyvernposts (inn)
26. Summari Hall (inn)
27. The Black Rose (brothel/inn)
N
F Ferry
C Cable Ferry
R Rainspan (aboveground linking bridge)
W Warehouse
250 feet

Тонкости управления

На Фаэруне королевства возносятся и рушатся столь же регулярно, как восходит и заходит солнце, и сегодняшний король вполне может завтра стать бандитом для того, кто сейчас сел на его трон. Иными словами, потенциальный правитель должен каждый день стараться удержать свою "корону" (буквальную или фигуральную) столь же активно, как он (или его предки) бился за ее обретение. Тот же самое касается и других "управляемых общин", включая армии, религиозные веры, приграничные регионы, рынки и торговые маршруты. Управляемые общины обычно накладываются друг на друга и редко бывают изолированными. Например, Уотердип, Город Блеска, управляется в "придворном" и "армейском" смысле слова Лордом Уотердипа. Гильдии и благородные семейства вместе управляют рынком на множестве торговых маршрутов, проходящих через Город Блеска, каждый из которых во власти своего спектра торговцев и благородных семейств. Церкви Латандера, Огмы, Селунэ, Шар, Суни и Тира, и это далеко не все, имеют в городе сильные базы, но "правление" этих вер не сконцентрировано только тут.

Независимо от арены, все правители обычно имеют определенные характеристики. Во-первых, правитель должен иметь "субъектов" - персон, обращающихся к правителю за главенством, предоставляя правителю определенную власть над своими жизнями, и обращающихся к правителю для защиты их от внешних угроз. Во-вторых, правитель должен быть способен влиять на многие организации и решать дела между ними. Например, если глава гильдии воров города - просто мастер гильдии, управляющий организацией, то он по сути не правит. Однако, если у того же мастера гильдии есть высокопоставленные агенты среди местных придворных (что позволяет ему шантажировать местного лорда) и торговцев (что позволяет ему брать "налог на защиту" с каждой сделки на местном рынке) - тогда он может считаться действительно "правящим".

Есть два основных способа рассматривать концепцию "правления" в кампании Забытых Царств и широкий спектр различных промежуточных подходов. С одной стороны, "правление" можно рассматривать как элемент отыгрыша роли в кампании, неизбежный результат для персонажей, получающих силу, влияние, и ответственный пост в результате своих действий и взаимодействий. С другой стороны, "правление" можно рассматривать как мантию, которую следует зарабатывать и развивать, что мало чем отличается от пунктов опыта и уровней персонажа.

Предыдущие главы излагают проблемы и награды правления, применимые к обеим стилям игры. Эта глава конкретизирует кое-какую новую механику для тех, кто предпочитает последний стиль игры - через расширение умения Лидерства и дополнение модификатора Влияния.

ЛИДЕРСТВО

"Руководство Ведущего" детализирует умение Лидерство, дающее мощным персонажам способность привлекать лояльных компаньонов и преданных последователей. Когорта - по сути "правая рука", в то время как последователи - по сути подчиненные, которыми Вы управляете, так что умение Лидерства может рассматриваться как путь к суверенитету. Базовый показатель Лидерства персонажа - сумма уровня персонажа плюс любой модификатор Харизмы, но этот базовый показатель Лидерства не может превышать 25, если персонаж не имеет умения Эпическое Лидерство[РЭУ].

Уровень когорты и количество последователей на уровень определяются эффективным показателем Лидерства персонажа, рассчитывающегося как сумма базового показателя Лидерства плюс любые применимые модификаторы:

• модификаторы Репутации (типа наличия великой славы или известность своей справедливостю и великодушием) применяется во всех случаях; см. стр.106 "Руководства Ведущего".

• модификатор Влияния не применяется при попытке найма определенного индивидуума в качестве когорты или последователя, если этот индивидуум не является членом организации, в которой у вас есть влияние; см. ниже.

• определенные сообществом модификаторы, как описано в предыдущих главах, применяются в определенных общинах, типа религиозной веры или рынка.

• модификаторы когорты (типа наличия фамильяра или найма когорты отличающегося мировоззрения) применяются только при взаимодействии с когортой; см. стр.106 "Руководства Ведущего".

• модификаторы последователей (типа наличия цитадели или базы действий) применяются только при взаимодействии с последователями; см. стр.106 "Руководства Ведущего".

Обратите внимание, что это делает эффективный показатель Лидерства персонажа различным для его когорт, последователей и тех случаев, когда он вербует из-за пределов своей сферы влияния. Эффективный пока-

затель Лидерства персонажей, описанных в предыдущих главах, включает модификатор Влияния персонажа, но не модификаторы, определенные для когорт или последователей.

Пример: Ваэрдин имеет базовый показатель Лидерства 23 (паладин 18-го уровня, Харизма 20), ранг епископа (+2 в пределах религиозного сообщества), модификатор Влияния +2 (сфера влияния: церковь Тира и городская стража), особое верховое животное (-2, только когорта) и цитадель (+2, только последователи). Эффективный показатель Лидерства Ваэрдина для последователей за пределами религиозного сообщества - 27 (23 + 2 влияние + 2 цитадель), позволяющий до 190 последователей 1-го уровня, 19 последователей 2-го уровня, и так далее. Для последователей в пределах религиозного сообщества эффективный показатель Лидерства Ваэрдина - 29 (23 + 2 сообщество + 2 влияние + 2 цитадель), позволяющий общее количество в 260 последователей 1-го уровня, 26 последователей 2-го уровня, и так далее. Эти дополнительные последователи должны быть завербованы из рядов самого религиозного сообщества (то есть церкви Тира); таким образом, можно иметь 190 не-церковных последователей и 70 церковных, вообще не иметь не-церковных последователей и 260 церковных или любую промежуточную комбинацию. Когда Ваэрдин делает проверку Лидерства для найма определенного индивидуума в качестве последователя (см. ниже), его эффективный показатель Лидерства - лишь 25 (23 + 2 цитадель) для индивидуумов, которые в настоящее время находятся вне сферы влияния Ваэрдина, 27 для индивидуумов из городской стражи и 29 - для индивидуумов из церкви Тира. Наконец, при вербовке когорты внутри церкви его эффективное Лидерство - 25 (23 + 2 + 2 - 2), позволяя когорту до 17-го уровня, но когорта, завербованная вне церкви и городской стражи (эффективное Лидерство 21) может быть не выше 15-го уровня в момент вербовки (но до 16-го уровня, эффективное Лидерство 23, будучи завербована и таким образом входя в сферу влияния Ваэрдина).

Персонажи с эффективным показателем Лидерства 10 или выше выполняют некоторых из критериев для правления, при котором они могут привлекать последователей, обращающихся к персонажу за главенством, предоставляя персонажу некоторую власть над своими жизнями и ожидая от персонажа защиты. Как отмечено выше, базовый показатель Лидерства персонажа не может превышать 25, если у этого персонажа нет умения Эпическое Лидерство; однако, в качестве варианта основных правил эта книга предполагает, что эффективный показатель Лидерства персонажа не ограничен.

Умение Эпическое Лидерство из "Руководства Эпического Уровня" продублировано здесь вместе с таблицей из той же книги, дающей информацию о когортах и последователях для персонажей с показателем Лидерства 25 или выше.

Таблица 9-1: Эпическое Лидерство

Показатель Лидерства	Уровень когорты	Количество последователей на уровень									
		1-й	**2-й**	**3-й**	**4-й**	**5-й**	**6-й**	**7-й**	**8-й**	**9-й**	**10-й**
25	17-й	135	13	7	4	2	2	1	-	-	-
26	18-й	160	16	8	4	2	2	1	-	-	-
27	18-й	190	19	10	5	3	2	1	-	-	-
28	19-й	220	22	11	6	3	2	1	-	-	-
29	19-й	260	26	13	7	4	2	1	-	-	-
30	20-й	300	30	15	8	4	2	1	-	-	-
31	20-й	350	35	18	9	5	3	2	1	-	-
32	21-й	400	40	20	10	5	3	2	1	-	-
33	21-й	460	46	23	12	6	3	2	1	-	-
34	22-й	520	52	26	13	6	3	2	1	-	-
35	22-й	590	59	30	15	8	4	2	1	-	-
36	23-й	660	66	33	17	9	5	3	2	1	-
37	23-й	740	74	37	19	10	5	3	2	1	-
38	24-й	820	82	41	21	11	6	3	2	1	-
39	24-й	910	91	46	23	12	6	3	2	1	-
40	25-й	1,000	100	50	25	13	7	4	2	1	-
для +1	+1/2 *	+100 **	+	+	+	+	+	+	+	+	+

Показатель Лидерства: Показатель Лидерства персонажа равен его уровню плюс любой модификатор Харизмы. Внешние факторы могут влиять на показатель Лидерства персонажа, как указано в Таблице 2-26: Модификаторы Лидерства в "Руководстве Ведущего".

Уровень когорты: Персонаж может привлекать когорту ниже указанного уровня. Независимо от показателя Лидерства персонажа, он не может принимать когорту своего уровня или выше.

Количество последователей на уровень: Персонаж может вести за собой до указанного количества персонажей каждого уровня. Например, персонаж с показателем Лидерства 31 может вести за собой до 350 последователей 1-го уровня, 35 последователей 2-го уровня, и так далее.

* Максимальный уровень вашей когорты увеличивается на 1 на каждые 2 пункта Лидерства сверх 40.

** Количество ваших последователей 1-го уровня увеличивается на 100 на каждый пункт Лидерства сверх 40.

\+ Вы можете командовать количеством последователей 2-го уровня, равным одной десятой от количества последователей 1-го уровня. Вы можете командовать количеством последователей 3-го уровня, равным половине количества последователей 2-го уровня, количеством последователей 4-го уровня, равным половине количества последователей 3-го уровня, и так далее (округляя вверх, но любая доля меньше 1 округляется до 0). Вы не можете иметь последователей выше 20-го уровня.

ПРОВЕРКИ ЛИДЕРСТВА

Умение Лидерство работает при привлечении новых когорт и последователей, но не определяет, как именно когорты и последователи приходят или теряются. Есть штрафы за привлечение персонажа с отличающимся мировоззрением, но ничего не говорится о вербовке когорт или последователей из другой организации. Этими проблемами занимается новая механика - проверки Лидерства.

Проверка Лидерства требуется всякий раз, когда Вы желаете привлечь новую когорту или последователя, или всякий раз, когда ваши действия могут отторгнуть когорту или последователя (например, если вы переходите на сторону соперников в гражданской войне или в борьбе между группами сил при дворе, решающих, которого из королевских наследников посадить на освободившийся после смерти правителя трон, или если вы утверждали, что защитите город или храм, а теперь заявляете своей когорте или последователям, что собираетесь их разграбить). Проверка Лидерства требует, чтобы вы набрали или превысили требуемый DC, бросив 1d20 и добавив ваш показатель Лидерства, в отношении своей когорты и/или последователей

ПРИВЛЕЧЕНИЕ КОГОРТ И ПОСЛЕДОВАТЕЛЕЙ

Проверки Лидерства вводятся в игру всякий раз, когда вы пытаетесь привлечь определенного NPC в качестве когорты или последователя. Иными словами, эффективный показатель Лидерства 10 гарантирует вам когортй 7-го уровня и пять последователей 1-го уровня, но не гарантирует, кем именно они будут. По умолчанию следует предполагать, что они того же сорта, что и вы, по максимуму близки к вашему экономическому и социальному классу и вашей религиозной вере и профессии, и потому не вносят особого вклада в вашу способность влиять на других.

Если Вы желаете усилить свое влияние, вербуя когорту или последователя из определенной организации, обратитесь к Таблице 9-2.

Таблица 9-2: DC для привлечения определенных когорт и последователей

Вы хотите привлечь когорту или последователя...	DC Лидерства
В организации, для которой Вы имеете умение Мастер гильдии[DM2]	10
В организации, для которой Вы имеете умение Одобренный в гильдии[DM2]	15
В организации, членом которой вы являетесь	20
В организации, членом которой вы не являетесь	25
Враждебного или недружелюбного	Невозможно*

* Это позволяет пытаться влиять на потенциальные когорты или последователей при успешной проверке Дипломатии перед проведением проверки Лидерства.

Для привлечения новых когорт и последователей применяются определенные модификаторы DC Лидерства, как указано в Таблице 9-3. Обратите внимание, что в любом случае Вы не можете принимать когорту или последователя с уровнем сверх дозволенного вашим эффективным показателем Лидерства.

В общем случае привлечение когорты или последователя занимает 1 день на уровень NPC. В это время нельзя делать что-то иное, типа приключений, изготовления магических изделий исследования заклинаний. Считается, что время уходит на поиски, исследование взглядов предполагаемой цели и заключение договора на службу. Отыгрыш этого взаимодействия только поощряется.

Как отмечено выше, если эффективный показатель Лидерства включает в себя какие-либо положительные модификаторы сообщества и/или модификаторы влияния, то дополнительные последователи (или более высокий уровень когорты) из-за позволенных сообществом модификаторов должны выбираться из этого конкретного сообщества и/или сферы влияния. Например, если клерик Латандера получает модификатор +4 к показателю Лидерства из-за своего статуса архиепископа веры, то все дополнительные последователи, проистекающие из этого модификатора, должны быть последователями Лорда Утра.

Таблица 9-3: Модификаторы для привлечения когорт и последователей

Ситуация/условие	Модификатор DC Лидерства
Определенный индивидуум, который полезен	-5
Определенный индивидуум, который дружественно настроен	-10
Определенный индивидуум, находящийся во влиятельном положении в пределах организации	+5
Определенный индивидуум, находящийся в лидирующем положении в пределах организации	+10
Определенный индивидуум, которого вы ранее потеряли в качестве когорты или последователя	+5
В той же самой организации	+0
В союзнической организации	+5
В нейтральной организации	+10
В конкурирующей организации	+15
Во враждебной организации	+20
Вас считают злоупотребляющим властью (если вы рука закона)	+5
Вас считают трусом (если вы военный лидер); этот модификатор может быть снят при публичной демонстрации доблести	+10
Вас считают виновным в нарушении сделки (если вы экономический лидер)	+5
Вас считают еретиком (если вы духовный лидер); этот модификатор может быть снят при успешном искуплении	+10
Вас считают предателем своих идеалов (если вы временный лидер); этот модификатор может быть снят при публичных извинениях или при провозглашении невиновности признанным судом	+10
Вас считают нерешительными (если вы приграничный лидер)	+5

ПОТЕРЯ КОГОРТ И ПОСЛЕДОВАТЕЛЕЙ

Определенные действия ставят под сомнение вашу эффективность в качестве правителя. Сюда входит тактика на поле битвы, при которой ваши силы попадают в бедственное положение и/или теряют немало жизней; внезапный отказ от кодекса поведения, принципов, заданий или задач, на которые вы потратили много времени и усилий (особенно если это стоило вашей когорте и последователям немалого времени, денег и повлекло за собой их ранение или опасность для жизни); неоднократные глупые ошибки или упущение деталей, подвергающие опасности ваши сил или успех их миссий (упустить принцессу, которую вы ехали спасать, ради того, чтобы урвать золотишка или напасть на каких-то определенных противников - и ваша когорта и последователи всерьез засомневаются в вашей искренности или здравомыслии); посылание когорты или последователей на верную смерть по явной прихоти или черство игнорируя цену их жизней ("Эй, вы! Атакуйте эту армию - нет, только вы! Прямо сейчас! Пока они мочат вас, мы с остальными потихоньку свалим отсюда...")

В таких случаях Вы должны сделать DC 25 проверку Лидерства для каждой когорты или последователя. Если Вы преуспеваете в этой проверке Лидерства, эта когорта или последователь остаются в ваших рядах. Если вы проваливаете эту проверку Лидерства, эта когорта или последователь перестают считаться таковыми. Если у вас очень большое количество последователей, вместо этого сделайте одну DC 35 проверку Лидерства, и вы теряете 5% ваших последователей каждого уровня (округляя вниз) на каждый пункт, на который Вы провалили проверку (какие именно из последователей теряются - по случайному принципу определяет DM, и он всегда может заставить провести отдельную проверку Лидерства против DC 25 для определенных последователей - типа немногих, имеющих самый высокий уровень или занимающих критичные посты). Если у вас различный эффективный показатель Лидерства для различных групп последователей (например, одни подвержены модификатору сообщества, другие - нет), делается отдельная проверка Лидерства для каждой из этих групп.

ЭПИЧЕСКОЕ ЛИДЕРСТВО [ЭПИЧЕСКОЕ] (EPIC LEADERSHIP)
Вы привлекаете более мощные когорты и последователей, чем это обычно возможно.
Предпосылки: Харизма 25, Лидерство, показатель Лидерства 25.
Выгода: Вы привлекаете когорту и последователей, как указано в прилагаемой таблице.
Нормально: Без этого умения Вы должны использовать Таблицу 2-25: Лидерство (стр. 106 "Руководства Ведущего") для определения своих когорт и последователей.

Таблица 9-4: Модификаторы для потери когорт и последователей

Ситуация/условие	Модификатор DC Лидерства
Когорта	-5
Злоупотребление вашей властью (если Вы - рука закона)	+5
Трусливое деяние (если Вы - военный лидер)	
Нарушение сделки (если Вы - экономический лидер)	+5
Ересь (если Вы - духовный лидер)	+5
Измена (если Вы - временный лидер)	+5
Нерешительность (если Вы - приграничный лидер)	+5

Если Вы терпите неудачу, они не бросят вас сразу же посреди боя, но станут NPC со свободной волей, и отношение их немедленно изменяется на безразличное или хуже, в зависимости от ситуации. Через некоторое время можно вновь привлечь таких последователей, или вы можете привлечь новую когорту или новых последователей для их замены, но энергия, расходуемая на размещение тех, кого следует, на ключевые посты, будет потеряна, по крайней мере на время, и ваш базовый модификатор Влияния соответственно уменьшится (см. предыдущую колонку).

Типичные ситуации, при которых требуется проверка Лидерства для избежания потери когорт или последователей, детализированы в различных категориях правления в предыдущих главах. В общем проверка Лидерства требуется всякий раз, когда ваш модификатор Влияния (но не базовый модификатор Влияния) уменьшается, всякий раз, когда Вы будете не в состоянии защитить свою когорту или последователей от "нападения" (буквально или фигурально), всякий раз, когда ваше лидерство оспаривается конкурентом, всякий раз, когда ваша когорта умирает, и всякий раз, когда 10% или больше ваших последователей умирают в пределах 24 часов.

ВЛИЯНИЕ

На первый взгляд, сама суть управления - диктовать другим, как себя вести или что думать. Причина такого повиновения или следования - в том, что правитель имеет немалое влияние на субъектов. По своей сути проявление влияния - результат отыгрыша роли, которого вы достигаете успешным взаимодействием с другими персонажами. Однако, применение влияния можно также рассматривать как набор навыков, позволяющих вам затрагивать поведение и мысли тех, кто вокруг вас.

Модификатор Влияния персонажа - игромеханическое выражение способности управлять. Лишь персонажи с умением Лидерства или Эпического Лидерства и базовым показателем Лидерства 10 или выше имеют модификатор Влияния.

По сути, модификатор Влияния обеспечивает бонус обстоятельств к основному набору социальных навыков взаимодействия - включая Блеф, Дипломатию, Сбор Информации, Исполнение и Чувство Мотива - точно так же, как бардская музыка и проверки Харизмы. Модификатор Влияния персонажа применяется к проверкам Знания, если передача знаний является элементом упровления. Например, духовный лидер может применять свой модификатор Влияния к проверке Знания (религия), если проверка предназначена для того, чтобы вспомнить часть священного писания, усиливающего его власть. Есть и другие проверки, для которых Ведущий решает, применим ли к ним модификатор Влияния.

Таблица 9-5: Вычисление базового модификатора влияния

Ситуация/условие	Базовый модификатор влияния
За уровень когорты	+1
За уровень последователя	+1
За уполномоченного последователя (независимо от уровня)	+1

За организацию с последователем или когортой во влиятельном положении[1] в пределах организации	+5
За дополнительного последователя или когорту во влиятельном положении[1] в пределах той же самой организации	+1
За организацию с последователем или когортой в лидирующем положении[2] в пределах организации	+10
За дополнительного последователя или когорту в лидирующем положении[2] в пределах той же самой организации	+2
За организацию с уполномоченным последователем во влиятельном или лидирующем положении	+1
За существенную публичную победу	+10
За существенное публичное поражение	-10

[1] "Влиятельное положение" определяется DMом, но неплохой пример - персонаж с умением Одобренный в гильдии[DM2].

[2] "Лидирующее положение" определяется DMом, но неплохой пример - персонаж с умением Мастер гильдии[DM2].

Модификатор Влияния персонажа применяется лишь в тех случаях, когда персонаж имеет влияние на цель. Персонаж считается имеющим влияние, если цель - когорта, последователь, член организации или социальной группы, членом которой является персонаж или в которой персонаж имеет много когорт, последователей или уполномоченных (если у когорты или последователя есть когорты или последователи, они считаются уполномоченными последователями).

Таблица 9-5 указывает, как вычислять базовый модификатор Влияния персонажа. Фактический модификатор Влияния рассчитывается делением базового модификатора Влияния на 200 с округлением вниз. Существенная, публичная победа - широко известный успех, значительно продвигающий ваши цели или повестку дня. Аналогично, существенное публичное поражение - широко известное поражение, значительно препятствующее вашим целям или повестке дня. DM определяет состав такого события для каждого конкретного случая.

ПРАВЛЕНИЕ - САМО ПО СЕБЕ НАГРАДА

Продвижение на арене правления требует прежде всего немалого отыгрыша роли. Однако, можно продвинуться на арене правления и при использовании игромеханики - эффективного показателя Лидерства и модификатора Влияния и положительной обратной связи, существующей между ними.

Определенные сообществом модификаторы к умению Лидерства, представленные в предыдущих главах, можно рассматривать как ряд целей. Например, Вы можете повышать свой эффективный показателя Лидерства внутри религиозного сообщества, возвращая реликвии веры. Если вас заклеймили как еретика, вы рискуете существенно потерять свой показатель Лидерства, но можете получить и существенное его повышение.

С увеличением своего показателя Лидерства Вы можете приобретать новых последователей. Если Вы "расширяетесь" путем поиска последователей, имеющих положения, расширяющие ваше влияние (что влечет за собой более высокий DC для вашей проверки Лидерства), Вы можете улучшить свой базовый модификатор Влияния (и, следовательно, через какое-то время - и ваш модификатор). Повышение вашего модификатора Влияния также поднимает ваш показатель Лидерства, позволяя Вам получить дополнительных последователей, и так далее.

Аналогично, когда у вас есть проблемы - они могут дать отрицательную обратную связь, уменьшая вашу способность у управлению. Если Вы проваливаете проверку Лидерства, то теряете когорту или последователей. Потеря когорты или последователей может уменьшить ваш модификатор Влияния. Уменьшение вашего модификатора Влияния снижает следующую проверку Лидерства, и так далее. Конечно, та же самая отрицательная обратная связь может использоваться и в ваших интересах - если Вы способны преднамеренно устраивать проверки Лидерства вашим конкурентам, рассчитывая уменьшить их способность к управлению. Иными словами, отрицательные определенные сообществом модификаторы к представленному умению Лидерства можно рассматривать как цель при стремлении свалить правителя.

Обратите внимание, что потеря вашей способности управлять не обязательно подразумевает, что Вы станете беглецом, изгоем или бессильным. Многие главари бандитов или неудачливые претенденты на трон скрывались лишь для того, чтобы быть "воспетыми в легендах" народом, ностальгирующим, что, дескать, "он мог быть королем". Рассказчики всегда преувеличивают и положительные, и отрицательные черты подобной легендарной персоны.

ПРИРОЖДЕННЫЕ ЛИДЕРЫ

У определенных индивидуумов есть своеобразный талант к управлению благодаря своему положению в обществе. Этот талант может быть представлен умением Правление.

Новое умение: Правление (Rulership)

Вы - правитель экономического, приграничного, правительственного, военного, религиозного, транспортного или иного сообщества.

Предпосылки: Лидерство или Эпическое Лидерство, эффективный показатель Лидерства 10 или больше.

Выгоды: Вы получаете +4 бонус к вашему базовому показателю Лидерства.

Вы получаете +100 бонус к вашему базовому модификатору Влияния.

Будучи правителем, Вы имеете некоторую степень власти над членами организаций, среди которых у вас есть последователи. Раз в день Вы можете обменивать последователя, полученного вами благодаря вашему умению Лидерства, на другого последователя из той же самой организации. DM определяет фактический спектр доступных Вам последователей.