

Организации Подземья

В Подземье, бесчисленные организации и личности стараются добиться своих целей, от выживания до превосходства. Союзы этих существ основаны на разнообразных факторах, включающих в себя географию, расу и местные обычаи. Подозрительные ко всем расам гримлоки, стараются действовать лишь в своих тесных группировках. С другой стороны общины дроу имеют множество разнообразных фракций основанных на Домах и положении в обществе.

Но несколько групп не взирают на такое собственническое воззрение на мир, а смотрят на Подземье как на единое целое. Описанные ниже три организации являются исключением из общего правила. Во всех трёх среди их членов, присутствуют представители различных рас и культур.

Хотя и разработанные под *Игровой Мир ЗАБЫТЫЕ КОРОЛЕВСТВА*®, эти организации можно разместить с минимальными изменениями в любые миры D&D.

ПОСРЕДНИКИ ТОРГОВЦЕВ ПОДЗЕМЬЯ

Эта разношерстная меркантильная группа, посвящена торговле и выгоде, и находит, что работорговля наиболее выгодна.

Братство Анархистов Подземья недавно уничтожило несколько хорошо организованных *портальных* маршрутов – этот факт для организации торговцев весьма неприятный.

Поэтому, Посредники Торговцев Подземья воспользовались услугами Гильдии Проводников Подземья, для образования новых маршрутов.

ОБЗОР И КРАТКАЯ ИСТОРИЯ

Посредники Торговцев Подземья зародились около пятидесяти лет назад из шайки вымогателей, предоставляющих свои услуги по защите. Купцам предлагался выбор – членские взносы в организацию, или постоянные убытки от атак на караваны с товарами или рабами. После одного, двух таких инцидентов, Посредники Торговцев часто была настолько милосердны, что продавали своей жертве его товары по базовой цене, плюс 50% вступительного взноса. Те независимые купцы, что всё также отказывались от вступления после таких «стимулов» обычно находили сожжёнными свои склады, а дальнейшее отказывание обычно оканчивалось смертью купца.

Торговцы быстро поняли, что наиболее разумным будет вступление в организацию, и получение протекции от Посредников Торговцев. 15% комиссионных со всех продаж, которые вносят все члены организации, кажутся уже удачным договором. Время от времени, Посредники Торговцев прибегают к подобным тактикам, но их репутация заставляет торговцев вступать к Посредникам без лишних аргументов.

Особые Благодарности

Идея: Гвендолин Ф. М. Кестрел
Редактор: Пенни Вильямс
Шрифты: Нэнси Волкер
Руководитель Оформления: Кристофер Перкинс
Вэб-Разработка: Джулия Мартин
Вэб-Поддержка: Марк А. Джиндра
Графический Дизайн: Синтия Флийдж, Дии Барнетт
Перевод и Оформление Русскоязычной Версии: Валентин Дмалекс (www.dmalex@torba.com)
Интернет Поддержка: Demonand (www.dungeons.ru)

Based on the original DUNGEONS & DRAGONS® game by E. Gary Gygax and Dave Arneson and on the new edition of the DUNGEONS & DRAGONS game designed by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, and Peter Adkison.
D&D, DUNGEONS & DRAGONS, FORGOTTEN REALMS, and

DUNGEON MASTER are registered trademarks owned by Wizards of the Coast, Inc. The RPGA and d20 logo are trademarks owned by Wizards of the Coast, Inc. All Wizards characters, character names, and the distinctive likenesses thereof are trademarks owned by Wizards of the Coast, Inc. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast, Inc. This product is a work of fiction. Any similarity to actual people, organizations, places, or events is purely coincidental. This Wizards of the Coast game product contains no Open Game Content. No portion of this work may be reproduced in any form without written permission. To learn more about the Open Gaming License and the d20 System License, please visit www.wizards.com/d20.

©2003 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved. Made in the U.S.A.

Вэб-сайт фирмы производителя

www.wizards.com/forgottenrealms

ДРОУ? А ДРОУ ТО, КАК ТУТ ЗАМЕШАНЫ?

В каждой из организаций описанных здесь можно отметить многочисленное количество представителей дроу, и многие из них весьма заметны – по факту, лидером Посредников Торговцев Подземья является дроу. И хотя дроу не удерживают абсолютных лидерских позиций ни в одной из двух организаций, в каждой из них они играют важную роль.

Иногда, нейтральные или добрые дроу стараются

сбежать из политически буйной жизни общества дроу, и стать наилучшими проводниками Подземья. В таком случае они остаются в Подземье, и всегда есть возможность возвращения в свои Дома или семьи на короткие визиты, или длительные остановки между миссиями. Злые же и хаотичные дроу, очень часто становятся членами Братства Анархистов Подземья, услышав о их поверхностном размещении.

ОРГАНИЗАЦИЯ

Посредники Торговцев Подземья не более чем, организованная преступная группировка, с удобной зоной эксплуатации, и малым чувством уважения. У неё строго действующая иерархия, и тот, кто у власти, требует полного повиновения от своих подчинённых. (Это требование называется «будь почтителен к верховному руководству»).

Штаб-квартиры: Посредники Торговцев Подземья основали свои дома-гильдии во многих селениях Земель Мрака. Их офис можно встретить повсюду, где есть организованная торговля. Большинство членов и лидеров в определённой местности будут из свободных рас, доминирующих на этой территории.

Члены: 6,000+

Иерархия: Строгая. Посредники Торговцев Подземья действуют строго в соответствии своих законов.

Религия: Разнообразная.

Мировоззрение: Обычно законно злое.

Секретность: Нет.

Символ: Золотая сумка на чёрном поле.

ЛИДЕРСТВО

Несколько месяцев назад умер лидер Посредников Торговцев Красный Маг Малтук. Более точно, это было заказное убийство, возможно одним из его подчинённых. Братству Анархистов Подземья недавно удалось уничтожить несколько жизненно важных торговых маршрутов Посредников, и это уже не первый раз. В целом, Малтук пытался уничтожить угрозу торговли организации в прошлом году, но с минимальным успехом, возможно это и послужило закату его лидерства.

Софра (НЗ женщина дроу вор 9/теневой танзор 7/наёмный убийца 3) приняла контроль над организацией после внезапной кончины предыдущего руководителя. Она строго и сильно руководит Посредниками Торговцев, и безо всяких сомнений уничтожает любую угрозу её власти. Но вне зависимости от этого, Софра столкнулась с той же проблемой что и Малтук. Анархисты всё больше и больше вносят беспорядок в строгую организованность Посредников, и их влияние на коммерцию все продолжает возрастать. То, насколько удачно она справится с этой угрозой стабильности организации, и даст ей дальнейшую возможность сохранять пост лидера. Совсем недавно, она наняла группу наёмных убийц, чтобы уничтожить лидеров анархистов.

Фрр'зк (ЗЗ женщина майнд флаер волшебница 9) имела несколько возможностей занять Софры и её предшественников, но она этого не делала. Кажется, что ей более предпочтительна позиция второго в управлении, действуя как советник и сторонник правящего Посредниками. Такая позиция даёт ей возможность длительного и прибыльного положения. У Фрр'зк множество богатства и могущества, а также множество рабов, всего, что может только желать майнд флаер.

ПОПОЛНЕНИЕ РЯДОВ

Как и всегда, первопричинным интересом члена Посредников набор новых торговцев под свой контроль, так как она за их счёт может пополнять свои прибыли. В целом, некоторые находят такой аспект настолько прибыльным, что прекращают как таковое занятие торговлей, и посвящают всё свое время набору новых членов для Посредников. У члена может быть столько завербованных, сколько он может свободно контролировать в пределах своей силы. Если он выйдет за рамки своего контроля, более мощные члены организации могут «реструктуризировать» его завербованных членов под свой контроль.

ПРЕИМУЩЕСТВА И ОБЯЗАННОСТИ ЧЛЕНСТВА

Купцы редко когда становятся членами этой организации. Они ведь смотрят на вступление и плату взносов как необходимую цену для ведения своего бизнеса. Альтернатива в том, что опыт не желающих быть членами очень поучителен, и это позволяет поддерживать послушание. Однако, некоторые с энтузиазмом входят в организацию Посредники Торговцев. В целом законные отношения в организации создают чёткие ожидания, а правила организации просты: Член организации должен доставить максимальную выгоду тем, кто стоит выше его по рангу. Добросовестные члены высоко ценятся, и им позволяется осуществлять контроль над большим количеством рекрутов, и иногда и продвигаться вверх. Недобросовестные члены организации теряет своих завербованных, которых передают более продуктивным управляющим.

СТОЛКНОВЕНИЯ

Персонажи могут быть свидетелями сборов комиссионных с торговцев или магазинов, которые очень часто. Если персонажи сами связаны как-то с торговлей, например продажей волшебных предметов которые они создают, или продажей товаров в Подземье, скорее всего к ним явятся и попросят вступить в Посредников и сличивать стандартные налоги (15%).

Типичное Столкновение с Посредниками Торговцев Подземья (УрС 9): Один старший представитель (Воин 3/Вор 5), и два принуждателя (Воин 2/Вор 2).

ГИЛЬДИЯ ПРОВОДНИКОВ

ПОДЗЕМЬЯ

Подземье опасное место даже для местных обитателей. Опытный проводник может означать разницу между жизнью и смертью.

ОБЗОР И КРАТКАЯ ИСТОРИЯ

Гильдия Проводников Подземья была основана чтобы обеспечивать путешественников достойными и опытными наёмными проводниками. У организации высокие цены за один переход, на качество её проводников гарантировано.

ОРГАНИЗАЦИЯ

Из-за предоставляемых услуг, Гильдия Проводников Подземья очень уважаемая организация. Гильдия гарантирует что её членам будут платить, выплачивая номинальный гонорар за услуги, и откладывая часть дохода в пенсионный фонд для своих членов. Любой член-проводник получивший ранение во время оказания услуг заказчиком, получит пособие на основании проработанных лет. Если он погиб выполняя работу, гильдия использует его пособие или на *оживление погибшего*, или *воскрешение*, или же передаст

деньги его доверенному лицу, приемнику.

Штаб-квартира: Организация имеет зал гильдии практически в каждом большом городе. Из-за небольшого количества членов, и высокого спроса на её услуги, не во всех залах гильдии можно найти свободных проводников. Однако, слуги и служебный персонал всегда присутствуют чтобы принять послания, или подготовить будущие заказы. Они ведут тщательный учёт прибытий и отбытий проводников, и могут достоверно сказать следующим клиентам когда будет доступен какой-то проводник.

Члены: 2,000+

Иерархия: Свободная. Членство административного совета время от времени изменяется. В текущий совет входят Верджил Вхом, Певец Холодных Вод, и Квуд Бэкспискер.

Религия: Различная, но среди проводников особенно распространён Грамбар.

БЛАГОСЛОВЕННАЯ МОРСКАЯ ГАВАНЬ

На данный момент, Посредники Торговцев Подземья направили свой взор на приобретение контроля над поселением куо-тоа, известным как Благословенная Морская Гавань (описана в *Подземье*). Но на их пути стоят Плайил Сичайлд (описан в деталях в *Подземье*) и Мооловик Священный.

МООЛОВИК СВЯЩЕННЫЙ/ПРИМЕР ИНКВИЗИТОРА ТОПЯЩЕЙ БОГИНИ

Мооловик Священный амбициозен. Он желает заполучить статус и уважение в своей общине куо-тоа, и верит, что служба в качестве инквизитора Топящей Богини наиболее оптимальный путь достижения могущества и силы. Мооловику нравится его возвышенное социальное положение среди остальных куо-тоа, и он получает удовольствие от внушения страха остальным только своим присутствием.

Мооловик Священный: Мужчина куо-тоа Монах 5/Вор 1/ Инквизитор Топящей Богини 2; СВ 10; Средний ужасный гуманоид (водный); КХП 2d8+8 плюс 5d8+20 плюс 1d6+4 плюс 2d8+8; 83 хп.; Иниц +2; Скор 6 м., вплавь 15 м.; КД 25, касат. 19, отороп. 23; Базовая атака +6; Захв +10; Ат +8 рукопашн. (1d4+3 укус), или +9 рукопашн. (1d6+2 невооружённый удар) или +9 рукопашн. (1d4+3 *стальные плавники +1*); Полная Ат +8 рукопашн. (1d4+3 укус) или +9/+4 рукопашн.. (1d6+2 невооружённый удар) или +9/+4 (1d4+3 *стальные плавники +1*) или +7/+7/+2 рукопашн.. (1d6+2 невооружённый удар, вихрь уда-ров) или +7/+7/+2 (1d4+3 *стальные плавники +1*, вихрь уда-ров); СА аура страха, вихрь ударов, коварная атака 1d6; СК липкий, амфибевидный, темновидение 18 м., устойчивость к электричеству 10, отклонение, хватающая липкость, иммунитета (парализ, яд), острое зрение, слепота при свете, лик справедливости, чистота тела, скользкость, замедленное падение 6 метров, безмолвный разум, обнаружение ловушек; МЗ 33; Сп-бр Стойк +11, Рефл +14, Воля +15; Сила 14, Ловк 14, Тело 18, Интл 10, Мудр 20, Обн 10.

Навыки и Черты: Дипломатия +2, Запугивание +8, Знание (религия) +8, Искусство Побега +10, Концентрация +12, Отслеживание+20, Плавание +10, Поиск +4, Прислушивание +12, Чувство Мотива +21; Настороженность, Отклонение Стрел, Подвижность, Уворачивание, Улучшенный Невооружённый Удар, Улучшенное Обращение с Оружием (невооружённый удар), Энергичная Атака.

Аура Страх (Спр): Как инквизитор Топящей Богини, Мооловик Святой может испускать ауру страха в радиусе 6 метров на 2 раунда. Любой противник в поражаемой зоне должен пройти проверку Воли (КС 12), или подвергнуться эффекту подобному заклинания *страх*.

Липкий (Экс): Мооловик может использовать выделения из своего тела, нанося на материалы, делая например щит покрытым наподобие липкой слизью, которая может удерживать существ или предметы прикоснувшиеся к ней. Любой, кто про-

ведёт против него неуспешную рукопашную атаку, должен пройти проверку Рефлекса (КС 14), или оружие атакующего приклеится к щиту, и выдернется из руки хозяина. Существа использующие природное оружие, автоматически приклеены если они ударили по щиту. Обычно Мооловик не пользуется щитом, так как он обладает способностями монаха.

Амфибевидный (Экс): Хотя Мооловик дышит жабрами, он может также, неограниченно находится и на суше.

Уклонение (Экс): Если Мооловик проведет успешную проверку Рефлекса против атаки которая причиняет лишь половину повреждения при удачном спас-броске, то, он вообще не получит никаких повреждений.

Липкий Захват (Экс): Мооловик Священный знает как эффективно применять естественную липкость куо-тоа с захватом и обезоруживанием. Он получает +2 при проверки начала проведения захвата, и +2 бонус при проверке обезоруживания проводя их голыми руками.

Иммуности (Экс): Мооловик иммунен к яду и парализу. Как монах 5-го уровня он также иммунен ко всем болезням, за исключением волшебных, как гниение мумии и ликантропия.

Острое Зрение (Экс): Мооловик обладает превосходным зрением благодаря своим двум свободно фокусирующимся глазам. Его глазное зрение настолько острое, что он может заметить движущийся объект или существо, если оно невидимо или эфирно. Избежать обнаружения существа могут лишь оставаясь полностью неподвижными.

Слепота при Свете (Экс): Попадая под источник яркого света (как солнечный свет, или заклинение *дневной свет*), Мооловик ослепнет на 1 раунд. Во все последующие раунды яркого света он ошеломлён.

Лик Справедливости (Экс): Мооловик обладает +4 бонусом проницания к проверкам Запугивания и Чувства Мотива (уже учтены в параметрах выше).

Чистота Тела: Мооловик обладает иммунитетом ко всем видам болезней, за исключением волшебных, как гниение мумии и ликантропия.

Скользкость (Экс): Выделяемая Мооловиком слизь, делает его скользким в захвате, или опутывании. Паутина, магия и т.д., не влияют на него. Обычно он может выбраться из большинства форм ограничений.

Замедленное Падение: Если стены в пределах его рук, Мооловик может использовать стены для замедления своего спуска во время падения. Он переносит повреждения так, будто упал с расстояния на 6 метров меньше.

Безмолвный Разум: Мооловик Священный получает +2 бонус к спас-броскам против заклинаний и эффектов школы Очарования.

Обнаружение Ловушек: Как вор, Мооловик Священный способен использовать навык Поиск для обнаружения ловушек, у которых Класс Сложности превышает 20.

Имущество: *стальные плавники+1, рукавицы силы огра, амулет Мудрости +2, наручи здоровья +2, кольцо защиты +1.*

Мировоззрение: Любое нехаотичное и незлое.

Секретность: Нет.

Символ: Стилизованная карта на свитке.

ЛИДЕРСТВО

Гильдия Проводников Подземья действует по меритократическим* законам. У лучших проводников есть возможность для улучшения и продвижения. Большинство опытных проводников предпочитают оставаться на активной работе, но некоторые становятся администраторами на короткое время, в качестве отпуска от активной работы. Лидеры формируют совет, который обычно состоит из четырёх, шести членов. Этот совет решает проблемы принятия новых членов, установки цен и контроль пенсионного фонда.

Вирджил Рхом (ЗН мужчина земной генаси вор7/Харпер

5/высший проводник Подземья 5) основной представитель Харперов в Подземьи. Он выполняет роль руководителя Гильдии Проводников Подземья, но поистине он предан Харперам, и его первичным приоритетом будет выполнение их интересов.

Певец Холодных Вод (Н мужчина гримлок варвар 7/рейнджер 7) обожает работать как проводник. Он выполняет роль администратора пока отходит от нескольких серьезных ранений полученных во время последнего похода, но сейчас, он практически готов вновь приняться за работу.

Квод Бэкспикер (НД женщина читин вор 5/высший проводник Подземья 5; для полных параметров смотри Пример Лучшего Проводника Подземья) обожает опасности, с которыми сталкивается как проводник, ей также нравится её текущий пост администратора.

*Кто более опытен и умел, то и управляет.

ПРИМЕР ВЫСШЕГО ПРОВОДНИКА ПОДЗЕМЬЯ

Квод Бэкспикер ощущала себя неустрашенной в своем тихом селении под Дальним Лесом. Ей хотелось чего то большего, чем просто жизнь обычного ремесленника, которой жили все жители селения. Ей хотелось сделать свою жизнь более значимой, творить добро, и помогать другим.

Поэтому, в возрасте шестнадцати лет, она покинула селение ни разу не оглянувшись назад. Спустила несколько лет она встретила с высшим проводником Подземья, и поняла, что эта профессия даст ей то, чего ей так не хватало в жизни.

Квод Бэкспикер: Женщина читин вор 5/ высший проводник Подземья 5; СВ 11; Маленький ужасный гуманоид; КХП 2d8+2 плюс 5d6+5 плюс 5d6+5; 56 хп.; Иниц +8; Скор 9 м. взбираясь 6 м.; КД 21, касат. 16, отороп. 21; Базовая Ат +8; Захват +9; Ат +16 рукопашн. (1d4+3/19-20, *короткий меч* +2) или (1d4+2/х3, *составной короткий лук* +1 [+1 бонус Силы]); Полная Ат. +16/+11 рукопашн. (1d4+3/19-20, *короткий меч* +2), или +14/+9 (1d4+2/х3 *составной короткий лук* +1 [+1 бонус Силы]); СА коварная атака +3d6; СК помощь близь находящемуся, помощь группе, чувство опасности +4, предупреждение опасности+1, обнаружение ловушек, сверхъестественное уворачивание, знание Подземья, путешественник Подземья +3; МЗ НД; Сп-бр Стойк +7, Рефл +16, Воля +8; Сила 13, Ловк 18, Тело 12, Интл 10, Мудр 14, Обн 10.

Навыки и Черты: Баланс +6, Бесшумное Передвижение +11, Взбирание +19, Дипломатия +10, Знание (структура подземелий) +5, Знание (местное – Подземье), Искусство Выживания +12, Использование Верёвки +11, Сбор Информации +10, Скрытность +8, Язык +3; Образование (Знание [структура подземелий] +5, Знание [местное – Подземье]), Улучшенная инициатива, Сражение Множеством Орудий, Чтение Следов, Искусность в Оружии, Улучшенное Обращение с Оружием (короткий меч).

Помощь Близь Находящемуся (Экс): Для Квод не нужно быть рядом с другим персонажем, чтобы выполнить действие помощь другому при прохождении определённых проверок. Она может помогать другу находясь на расстоянии 9 метров, при проверке Баланса, Взбирания, Прыжков, Искусства Выживания, Плавания и Использования Верёвки, если только её товарищ слышит или видит её.

Помощь Группе (Экс): Квод может оказывать помощь не больше пятерым товарищам в действии помощь другому, при проверках Баланса, Взбирания, Прыжков, Искусства Выживания, Плавания и Использования Верёвки, если только её соратники слышат или видят её.

Чувство Опасности (Экс): Квод обладает сверхъестественной интуицией, которая предупреждает её о грядущей опасности. Она получает +4 бонус интуиции к Рефлексу против ловушек, или природных опасностей, и +4 бонус уклонения к КД против атак проводимых ловушками или природными опасностями, и +4 бонус интуиции к Отслеживанию для замечания существ в начале столкновения (смотри Начало Столкновения в *Руководстве МАСТЕРА ПОДЗЕМЕЛИЙ*).

Предупреждение Опасности (Экс): Квод способна быстро реагировать, и предупреждать своих компаньонов о грядущей опасной ситуации, давая им больше времени на реагирование. Эта способность позволяет ей наделять бонусами до пяти её компаньонов: +1 бонусом интуиции к Рефлексу для уклонения от доушек и природных опасностей, +1 бонус уклонения к КД против атак проводимых ловушками и природными опасностями, и +1 бонус интуиции к проверкам Отслеживания для замечания существ в начале столкновения (смотри Начало Столкновения в *Руководстве МАСТЕРА ПОДЗЕМЕЛИЙ*).

Сложно Обезоружить (Экс): Из-за крючков на ладонях Квод, она получает +4 бонус к встречной проверке, когда её пытаются обезоружить оппонент.

Уклонение (Экс): Если Квод проведет успешную проверку Рефлекса против атаки которая причиняет лишь половину повреждения при удачном спас-броске, то, она вообще не получит никаких повреждений.

Бонус Захвата (Экс): Четыре руки Квод дают ей +4 бонус к проверкам захвата, делая её наравне со Средними существами.

Чувствительность к Солнечному Свету (Экс): При солнечном свете, или ярком магическом свете (таком как *дневной свет*), Квод переносит –1 штраф к броскам атаки и повреждений.

Чувство Ловушек: Квод получает +1 бонус к проверкам Рефлекса против ловушек, и +1 бонус уклонения к КД против атак проводимых ловушками.

Обнаружение Ловушек: Квод способна использовать навык Поиск для обнаружения ловушек, у которых КС превышает 20.

Сверхъестественное Уклонение: Квод способна реагировать на опасность быстрее, чем её чувства способны осознать это. Она сохраняет свой бонус Ловкости к КД вне зависимости от того, оторопевшая она, или её атакует невидимый атакующий. (Но если обездвижена, она теряет бонус к КД по Ловкости).

Знание Подземья: Высший проводник Подземья собирает знания. Квод обладает способностью знать легенды или информацию по различным темам, как бард со знаниями барда. Она добавляет +5 к соответствующей проверке Знания для определения, что она знает по текущей теме. Смотри раздел класса бард в *Руководстве Игрока*, для дополнительных информации относительно знаний барда. Эта способность распространяет только исключительно на информацию касающуюся Подземья.

Путешественник Подземья (Экс): Квод знакома с культурой и этикетом множества сообществ Подземья. Она получает +3 бонус к проверкам Дипломатии, Маскировки, Сбора Информации, и Чувства Мотива против представителей рас Подземья.

Языки: Общий, Драконов, Дварфов, Эльфов, Куо-Тоа, Терран, Подземный общий.

Имущество: *выдубленный кожаный доспех* +2, *кольцо защиты* +1, *плащ устойчивости* +1, *короткий меч* +2, *составной короткий лук* +1 (+1 бонус Силы), *эльфийские сапоги*, *снадобье лечения средних ранений (3)*, *снадобье полёта*, комплект для взбирания, никоды, 250 зм.

ПОПОЛНЕНИЕ РЯДОВ

Процесс отбора в ряды Гильдии Проводников Подземья очень суров. Кандидат должен доказать свои навыки в Балансе, Взбирании, Дипломатии, Сборе Информации, Знании (структуре подземелий), Профессии (проводник Подземья), Знании Языков (любых четырёх), Искусстве Выживания и Использовании Верёвки. В дополнение, философию и мировоззрение кандидата пристально изучают дабы удостовериться что он не мотивируем какими-нибудь капризами, или нечестивыми убеждениями. И наконец, кандидат должен обладать всеми необходимыми качествами члена престиж класса высший проводник Подземья, хотя он не обязан иметь в нём уровни. Малое количество соответствует указанным требованиям, но те, что отвечают им, с готовностью принимаются в ряды Гильдии.

ПРЕИМУЩЕСТВА И ОБЯЗАННОСТИ ЧЛЕНСТВА

Очень часто жители Подземья желают вступить в эту организацию, так как им нравится выполнять роль проводника. Это то зов, которому они готовы посвятить всю свою жизнь. Становление членом гильдии, это знак положения в обществе – он указывает, что его представитель один из лучших в этой сфере деятельности. Проводники гильдии желанные гости в большинстве городов, ограничение в принадлежности к запрещенной или рабской расе, обычно не действует на проводника, гарантируя ему безопасность.

Плата и иные денежные выгоды, включая пособие превосходны. Проводников гильдии всегда ждет тепло и доброжелательность в залах гильдии, где они получают пищу, место для ночлега, а также обычно вдобавок и лечение.

У каждого члена гильдии проводников Подземья есть *медальон посылного* (смотри Главу 5 в *Подземье*) также необходимо отмечаться в залах гильдии как минимум раз в неделю для получения новых маршрутов/походов.

СТОЛКНОВЕНИЯ

Персонажам обитателям мира поверхности очень пригодится помощь кого-то знакомого с Подземьем, чтобы тот выполнил роль проводника. Также, идя по Подземью, они могут столкнуться с другой группой путешественников ведомых проводником гильдии.

Типичное Столкновение с Гильдией Проводников Подземья (УрС 7): Один проводник каравана (бард 6/ высший проводник Подземья 1), два купца (эксперт 2), и четыре охранника (воитель 2). Из-за высокой востребованности в своих услугах, проводники обычно встречаются во время выполнения своей работы.

БРАТСТВО АНАРХИСТОВ

ПОДЗЕМЬЯ

Для многих существование организации у анархистов покажется неприемлемым. Однако, это свободное братство *mauhem-wreakers* весьма высоко организовано, этот факт знают далеко не многие вне общества.

Братство оперирует в основном в Верхнеподземьи, хотя иногда проявляет активность и в Среднеподземьи. Лидеры Братства Анархистов Подземья находят множество способов чтобы удерживать своих членов постоянно занятыми на верхних уровнях, и обычно они советуют своим посредникам и и агентам избегать странного мира Нижнеподземья.

ОБЗОР И КРАТКАЯ ИСТОРИЯ

На протяжении многих лет своих приключений, бард, человек Марлов Родан странствовала по свету. Спустя время

она выработала идеи относительно людей, и как их следует перевоспитать. Она осознала, что любой вне зависимости от своей расы заслуживает уважения. Поэтому рабовладельческие сообщества, такие как Тэй, вызывали у неё гнев. Когда путешествуя по Подземью она узнала что многие местные расы, такие как дроу и майнд флаеры полностью связаны с рабством, это ещё больше повергло её в шок. На протяжении многих лет она, и её друзья по приключениям сражались против рабовладельческих рас, но это не принесло ощутимого эффекта.

Восемнадцать лет спустя, когда последний из её друзей и компаньонов решил уйти на покой оставив эти забавы молодости – Марлов всё также была полна решимости. Всё также занимаясь приключениями в свои 52 года, она решила начать всё заново, и объявить свой собственный крестовый поход против рабства в Подземьи. Такая же хитроумная, как и преданная начатому ей делу, Марлов осознала, что непосредственное стремление к уничтожению рабства в Подземье даст незначительный эффект. Конечно, она могла бы залучить решительных паладинов, и иных представителей добра в своё стремление уничтожения рабства, но их количество будет слишком мало, а вся компания будет скоротечной. Как только всё закончится, старые привычки и образ жизни заново возродятся. Вместо этого она разработала обходной план дабы привлечь множество последователей желающих ощутить риск, и использовать их стремление для своей заветной цели.

Не выпуская первичной цели из головы, она сформировала Братство Анархистов Подземья. С её появлением и предназначением, новоприбывших в организацию было вдоволь. Для Марлов, это казалось что практически каждый в Подземьи неудовлетворён своим положением в том или ином виде, и многим хотелось выпростаться и бросить вызов своему общественному положению. Через братство Марлов обеспечивала отдушину для этого неудовлетворения.

Сегодня братство продолжает разрастаться. Марлов хранит истинное предназначение всего в тайне, поделившись ею лишь с несколькими членами братства, занимающими руководящие позиции. Она использует неудовлетворённость как основной инструмент достижения своих высших целей, и готова пойти ещё дальше, лишь бы их довести до конца.

Публично разрекламированной миссией Братства Анархистов Подземья – общий протест. Ответ на вопрос «Против кого или чего?» будет различным, в зависимости от того, что думает будущий член организации принесёт наиболее позитивного, чтобы стать членом братства. Марлов чувствует что члены братства не должны знать истинного предназначения, так как им и так удаётся успешно его выполнять, не осознавая о нём. До сих пор, первичной миссией Братства Анархистов Подземья было нарушения торговли – в особенности работорговли – делая в таком случае рабство невыгодным.

Одной из лучших, и самых мощных тактик организации приближения своей цели к завершению, это закрытие порталов с помощью *разделение Мордекайнена*, или *изоляция портала* (смотри *Руководство по Иеровому Миру ЗАБЫТЫЕ КОРОЛЕВСТВА*). Эти действия дали представителям братства кличку «разрушители порталов». В этих намерениях разрушения порталов, организация использует несколько *железов обнаружения порталов* (смотри Главу 5 в *Подземье*). Марлов также занята поиском младшего артефакта, известного как *уничтожитель порталов** (смотри Главу 5 в *Подземье*).

ОРГАНИЗАЦИЯ

Почти в каждом сообществе есть какой-нибудь небольшой элемент анархистов – людей сытых по горло происходящими событиями, и ищущие перемен «незаконными» методами. Большинство из них рабы, которые хотят скинуть (или хотя бы потревожить) своих хозяев. Но даже самые хаотичные

революционеры, очень часто сталкиваются с проблемой необходимости источника ресурсов и информации, поэтому столь свободная организация как Братство Анархистов Подземья, очень кстати.

Создать организацию с особами, со своими личными интересами, очень отважная попытка для человека с очень широким воззрением, но Марлов таковой и является. Странно, но братство действует. Оно с переменным успехом наносит вред злу, угнетению и рабству, столь широко распространённым в сообществах Подземья.

Штаб-квартира: Одна небольшая секция Лабиринта выполняет роль штаб-квартиры для Братства Анархистов Подземья. Марлов Родан, Кашимбер Селест, Миска, Дагнал Стракелн, и полдесятка бесстрашных помощников единственные жители анклава. Помимо этих обитателей, лишь около двух с половиной десятков людей владеют информацией о местоположении штаб-квартиры, а менее дюжины ведают о единственном безопасном проходе в эту

территорию. Эти несколько доверенных лиц, единственные, кто лично знаком с лидерами в их незамаскированном облике. Несколько лет назад Марлов Родан поняла, что братство слишком сильно связано с её личностью, и с её смертью оно перестанет быть эффективным. Поэтому она перестала покидать безопасность центрального анклава Лабиринта, не рискуя излишне.

Члены: 5,000+. Точных данных о количестве анархистов нет. В несколько раз большее количество обитателей Подземья симпатизируют братству, или являются посредниками.

Иерархия: Свободная и разрозненная. Новые члены приходят и уходят, в большинстве благодаря своей хаотичной сущности, они не становятся истинными членами. Большинство членов знают одного или двух других членов братства. Каждая определённая ячейка анархистов находится в контакте только с одной или двумя другими группами, хотя некоторые действуют в полной независимости. Поэтому на-

ПРИМЕР ТЕНЕИСКУСНИКА

Миска очень быстро устал. Он пропутешествовал через всё Подземье ища приключений и острых ощущений, а величайшим удовлетворением для него служит выполнение роли катализатора в тех переменах и изменениях которые он творит. Ему доставляет удовольствие сотворения перемен в обществе, и отправления дальше в путешествие.

Когда он разузнал о Братстве Анархистов Подземья, у него не очень много заняло времени для вхождения в контакт с организацией. Ему полностью подходили её цели, подходящие его переменчивому темпераменту. Более того, ему нравятся все задания которыми наделяло его братство, и это ещё ему не наскучило.

Миска: мужчина сумеречный чародей 8/ тенеискусник 7; СВ 11; Маленький внешний (местный); КХП 8d4+8 плюс 7d4+7; 52 xp.; Иниц +3; Скор 6 м., полёт 12м (средняя); КД 19; касат. 16, отороп. 16; Базовая Ат +7; Захват +1; Ат. +12 рукопашн. (1d3-1/19-20, *кинжал* +1); Полная Ат. +12/+7 рукопашн. (1d3-1/19-20, *кинжал* +1); СК усовершенствованное тенеовое колдовство, усовершенствованное тенеовое заклятие, слепота при свете, зрение при низкой освещённости, люминесцентность, черты внешнего, устойчивость к иллюзиям, бонусные спас-броски, теневой лик, теневая проникновенность заклинаний; МЗ ХН; Сп-бр Стойк +5, Рефл +7, Воля +11; Сила 6, Ловк 16, Тело 12, Интл 10, Мудр 11, Обн 24.

Навыки и Черты: Концентрация +5, Маскировка +13, Скрытность+9, Знание (магия) +4, Знание (местное – Подземье) +7, Бесшумное Передвижение +9, Искусство Магии +9, Улучшённое Усиление Заклинаний (Иллюзия), Усиленная Проникновенность Заклинаний, Ощущение Порталов, Заклинание Про Себя, Усиление Заклинаний (Иллюзия), Проникновенность Заклинаний, Искусное Обращение с Оружием. *Новая Черта из *Подземье*.

Усовершенствованное Тенеовое Колдовство (Спр): Тенеовое колдовство Миски усиленно на 20%. Следовательно, его тенеовые колдовства на две пятых или на 40% такие же мощные как и настоящие, а его великие тенеовые колдовства на четыре пятых мощнее в силе, или на 80% сильные как и настоящие.

Усовершенствованное Тенеовое Заклятие (Спр): Тенеовое заклятие Миски усиленно на 20%. Следовательно, его тенеовые заклятия на две пятых или на 40% такие же мощные как и настоящие, а его великие тенеовые заклятия на четыре пятых мощнее в силе, или на 80% сильные как и настоящие.

Слепота при Свете (Экс): Попадая под источник яркого света (как солнечный свет, или заклинание *дневной свет*), Миска ослепнет на 1 раунд. Во все последующие раунды яркого света он ошеломлён.

Люминесцентность (Экс): Миска может заставить свою кожу светиться настолько ярко, как излучает свет факел. За стандартное действие он может заставить свою кожу либо светиться в любой силе освещения, максимум до света факела, или погасить своё сияние.

Устойчивость к Иллюзиям (Экс): Миска получает +2 бонус к спас-броскам против всех заклинаний иллюзий, или им подобным эффектам.

Бонусные Спас-Броски: Как Тенеискусник Миска получает +2 бонус против любых заклинаний школы Иллюзии. В дополнение, он получает +2 расовый бонус к спас-броскам против заклинаний или эффектов Иллюзии (тенеовых), и +4 расовый бонус к спас-броскам против магических способностей майнд флаеров. Миска иммунен к способности майнд флаеров – Извлечение.

Теневой Лик* (Спр): Миска получает +2 бонус к проверкам Маскировки и Скрытности (уже отмечено в параметрах выше).

Теневая Проникновенность Заклинаний (Экс): Миска получает +2 бонус к проверкам проникновенности всех своих заклинаний Иллюзии (тенеовых). Эти бонусы добавляются к тем что он получает от отличительных черт Проникновенность Заклинаний, и Усиленная Проникновенность Заклинаний.

Знаемые Заклинания Чародея (6/8/8/8/7/7/5): КС спас-броска 17+уровень заклинания, или 19+уровень заклинания школы Иллюзии: 0—*ошеломление, обнаружение магии, вспыхивающий звук, призрачный звук, рука мага, послание, открытие/закрытие, чтение магии, трость**; 1—*собственная маскировка, магическая стрела, уменьшение персоны, щит, молчаливый образ*; 2—*анализ портала*(Рук. По Миру ЗК), *темновидение, гипнотический узор, зеркальное отображение, ощущение сотрясения почвы**; 3—*смещение, великий образ, паучья кожа*, призыв монстра III*; 4—*форма коллоида*, улучшенная невидимость, фантомический убийца, тенеовое колдовство†*; 5—*постоянный образ, тенеовое заклятие†, стена рассеивания магии*, стена силь;* 6—*цепь молний, тенеовое передвижение†, вуаль*; 7—*великое тенеовое колдовство†, массовая невидимость.*

* Новые заклинания из *Подземья*.

†Сумеречные Чародеи обладают расовой склонностью к заклинаниям связанным с тенями. Они применяют заклинания иллюзии (тенеовые) как заклинатель с +1 уровнем.

Имущество: *Нарукавники защиты* +5, *кольцо защиты* +2, *плащ Обаяния* +4, *кинжал* +1, *жемчужина мощи (1-я)*, *волшебная палочка губительного полиморфа* (15 зарядов), *снадобье газообразной формы, снадобье лечение средних ранений* (2), 49 зм.

дежда только послания и замыслы часто доказывают сложность лидерства в такой организации.

Религия: Различная.

Мировоззрение: Обычно незаконное; чаще хаотичное.

Секретность: Средняя. Множество людей слышали и Братстве Анархистов Подземья, а некоторые знакомы с симпатизирующим или членом. Но лишь только единицы избранных знают о реальных намерениях организации.

Символ: Разорванная Цепь.

ЛИДЕРСТВО

Сейчас Марлов 70 лет, и она планирует вскоре передать контроль над братством иному. Полная решимости в том, чтобы её работы продолжила действовать после её смерти, последние десять лет она занималась тем, что подыскивала и подготавливала людей, которые, как она считает подходят чтобы продолжить начатое ею дело. Она сузила свой выбор до трех подходящих претендентов. Каждый даёт организации что-то особенное, в понятии, как навыков, так и стиля управления. По слухам, Марлов в течение года должна объявить имя своего приемника.

Марлов Родан (НД женщина человек бард 16) основатель организации, и всё также её лидер, хотя вскоре она хочет уйти на покой. У неё есть несколько заданий и испытаний, с помощью которых она хочет проверить Кашимьера Селеста, Миску и Дагнал Стракелн, дабы определиться с выбором своего приемника.

Дагнал Стракелн (Н женщина дварф вор 8/Харпер 5) самая дипломатичная и социальная из всей тройцы. Но она и менее всего преданна. Дагнал относительный новичок, находясь в организации лишь два года. Хотя она проявила уже себя как харизматичный лидер и способный помощник для Марлов, но Дагнал не уверена желает ли она всей той ответственности управления всего этого сумасбродного сообщества.

Кашимьер, Миска и Дагнал регулярно участвуют в заданиях. Они применяют маскировку и скрытность, чтобы путешествовать по самым большим и эффективным секциям Лабиринта, как для вербовки новых членов, так и внедрения в жизнь новых хитростей.

ПОПОЛНЕНИЕ РЯДОВ

Очень сильно Братство Анархистов Подземья пополняется за счёт рабов и нижних классов общества. Любой, кто хочет поменять устоявшийся устрой возможный член братства. Даже то, кто не готов вести подпольную войну, может симпатизировать организации, и оказывать мелкую помощь, не подвергая себя особому риску. Такая форма участия очень сдержанная и широко распространённая. Верхний эшелон считает, что те кто помогают таким способом лишь посредники-наблюдатели, а не настоящий представители братства.

Если персонаж работал с братством в нескольких миссиях, и постоянно вносит надёжный и стоящий вклад в развитие дела, его имя дойдет до лидеров организации, как имя потенциального нового агента. Один из лидеров надёжно замаскированный встретится с ним, и даст ему выполнения задание или миссию. Если задание выполнено успешно,

Кашимьер Селест (НД мужчина аасимар жрец 7/ божественный последователь Ллииры 7) почувствовал на себе жесткость рабства в Подземье. Он был рабом в общине сфирнеблинов, и за попытку бегства, в наказание ему отрезали его крылья. Восемь лет назад, с помощью братства он наконец-то обрёл свободу. Преданность Кашимьера указам Марлов беспрекословна. Он поклоняется богу веселья и свободы, и он, послушный своему долгу, помогает остальным осознать эти аспекты жизни. Но, его испытание внушило ему эмоциональный страх что он может быть полностью посвящен лишь своему личному счастью. Марлов не знает, сможет ли темперамент Кашимьера вдохновить последователей и управлять организацией.

Миска (ХД мужчина сумеречный чародей 8/ тенеискусник 7) (смотри сноску Пример Тенеискусника для полного ознакомления с параметрами) в Братстве Анархистов Подземья уже три года. Этот период самый длинный в его жизни, когда он столь долга находится в одной компании с постоянными друзьями, или занят одной целью. Он думает, что Марлов желает чтобы он стал следующим лидером организации, и это продвижение одновременно восхищает и пугает его. Он обожает выход воле разрушительных чувств (в хорошем смысле), и ещё не начал ощущать свои обычные страсть к путешествиям и скуку, но и не хочет быть привязанным к месту. В свою очередь, Марлов уважает опытность и обаяние Миски, но сомневается что у него есть выдержка и посвященность к ведению организации.

кандидат становится агентом, и получает новые миссии.

Самым лучшим, прославленным и надёжным агентам будет раскрыто месторасположение штаб-квартиры братства, и вручены дополнительные ответственности.

ПРЕИМУЩЕСТВА И ОБЯЗАННОСТИ ЧЛЕНСТВА

Преимущества, которые получают члены и симпатизирующие (посредники-наблюдатели) часто понятны лишь им. Наиболее впечатляюще из них – знание что ты выполняешь что-то, что повредит тем кто находится у власти.

Но иногда бывают и более практичные преимущества. В частности, рабы обретают свободу (хотя это может быть временным) благодаря действию братства. К несчастью неудачные попытка бегства заканчиваются избиениями, расчленением, и даже смертной казнью. Действия Братства Анархистов Подземья редко бывают без риска.

От тех же, кто доказал что они достаточно компетентны чтобы быть агентом, требуют чтобы они разработали сеть контактов с иными агентами. Большую часть времени агенты действуют независимо, хотя особые приказы поступают к ним через доверенных старших агентов. Как только агент утвердил себя, он может начинать разрабатывать план дерзких набегов, или иных подобных заданий, хотя сам он обычно не принимает в них прямого участия. Он наблюдает за течением операции дистанции, чтобы была возможность улизнуть, и доложить своим наставникам об успехе или провале операции.

ЛОРДЫ ТЬМЫ В ПОДЗЕМЬЕ

Множество других разнообразных организаций широко действуют в Подземье. Церковь Сирика контролирует или просочилась в несколько ячеек Братства Анархистов Подземья. В Подземье также встречаемы драколич, а также скрывающиеся неподалёку представители Культа Дракона.

Красные Маги Тэя ищут выгоду повсюду, включая и Подземье. Ну а бихолдеры, организованные или нет, представляют угрозу для всех перечисленных здесь организаций.

СТОЛКНОВЕНИЯ

У персонажей есть множество возможностей столкнуться в Подземьи с Братством Анархистов Подземья. Персонажи смогут услышать передающиеся шепотом слухи об организации. Возможно, разговор в таверне затронет тему о грядущем заговоре связанным с группой. Или же торговец может пожаловаться на то, какими опасными стали торговые маршруты, которые ранее были спокойными.

Состав команд анархистов очень разнообразен. Иногда два три агента идут на задание чтобы уничтожить *портал*, мост или иной объект. А иногда агент в одиночку входит на территорию чтобы поднять восстание рабов. Однако практически всегда, есть местные агитаторы и симпатизирующие, которые каким-то образом связаны с заданием.

Типичное Столкновение с Анархистом в Районе Свирфнеблинов с Рабами Куо-Тоа (УРС 9): один агент братства (ХН человек бард 7) и два местных лидера сопротивления рабов (НЗ куо-тоа вор 5). На это группу можно натолкнуться когда они планируют переворот рабов. Если на них натолкнуться после удачной операции, группу

будут сопровождать 10d10 освобождённых рабов куо-тоа (обыватель 1, эксперт 1, воитель 1). Человеческий бард естественно будет закамуфлирован под представителя иной расы, используя магию для маскировки чтобы скрыть свою истинную природу и внешность.

ОБ АВТОРЕ

Гвендолин Ф. М. Кестрел редактор отдела Ролевых Игр R&D Волшебников Побережья. Её недавние работы включают в себя редактирование и дополнительную разработку обновленных *Руководства Мастера Подземелий* и *Справочника Монстров*. Её редакторские заслуги в работе над *Фоллиантом Извергов*, *Верование и Пантеоны*, *Восточные Авантюры*, и *Магия Фаэрүна*, а также её дизайнерские заслуги в *Книге Испытаний* и многочисленных статьях *Журнала ДРАКОН*. Она частый помощник вэб-сайта Волшебников Побережья. Вы также можете ознакомиться с сайтом, который она создала для своего мужа Энди Коллинза по адресу www.andycollins.net.