

**Dungeons&Dragons**  
**3.5 edition**

**Power of Faerun**  
**Власть Фаэруна**

Эд Гринвуд  
Эрик Л. Бойд

## От переводчика

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

Перевод некоторых спорных слов:

spell – заклинание, чары или (в общем смысле) магия

cast – накладывать, колдовать или читать

caster, spellcaster – колдующий или заклинатель

wizard - волшебник

sorcerer – колдун

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

beast – тварь

fiend – изверг

Благодарю Hallatan<sup>3</sup> за предоставленные транскрипции и Йомера – за наработки по переводу названий.

Должен также отметить, что материал данной публикации изложен исключительно в некоммерческих целях. Вся представленная здесь русскоязычная информация является интеллектуальной собственностью LE\_Ranger<sup>3</sup> и публикуется на правах обзора. Англоязычный материал и иллюстрации являются интеллектуальной собственностью Корпорации Wizards of the Coast.

Данный перевод – версия 1.1 (23.07.2007 — 25.10.2012).

LE\_Ranger, [le\\_ranger@mail.ru](mailto:le_ranger@mail.ru), [http://le\\_ranger.livejournal.com](http://le_ranger.livejournal.com)

# Вступление

*Усталость... Но есть еще те, кто не почувствовал  
тяжелый бич вашей триумфальной мощи! Жизнь -  
это всего лишь череда завоеваний...*

Вераваэн Намларкант  
Мастер-торговец из Шейрталара  
"Мое высказывание важно народу"  
Год Башенки

Во имя всех Наблюдающих Богов, это уже *слишком!*" Броневого кулак Лорда Штормовой Башни обрушился на стол совета. Нет, в стол совета.

Распорядитель Штормовой Долины не вздрогнул, выражение его лица не изменилось, хотя блестящая перчатка Лорда Трона оставила глубокую вмятину на отполированном сумеречном дереве. Эта порча не шла ни в какое сравнение с тем, что уже произошло с некогда преуспевающей долиной вокруг них. *Еще пара лет - и мы станем еще одни безымянным болотом Тетира*, думал он. *Удивительно, где же тогда окажутся кости Лорда Авиатарта?*

"Распорядитель!" - Авиатарр ревел, как будто Браэгрел был в дальнем конце Башни, а не на другом конце стола. - "Где этот несносный заносчивый геральд? Волоките его сюда, а заодно и тех глупцов-священников!"

Распорядитель навесил на лицо лучшее из своих выражений вежливо-озадаченной заинтересованности - "Которого именно из глупцов-священников, мой лорд?"

"*Всех этих высоких священников, идиот!*" - заорал Авиатарра, обрушивая свой второй кулак. В нем он держал свой обычный тяжелый кубок, но она была без перчатки - и как только Браэгрел поднялся и предельно корректно поклонился, он испытал некоторое удовлетворение, увидев, как кубок опрокинулся на пол, а Лорд Трона вздрогнул и стиснул свою онемевшую ладонь.

Три знакомых лица ждали его в мрачном проходе у зала. Распорядитель не притормозил, но пробормотал на ходу: "Бейте скорее, иначе Штормовая Долина станет частью Золотых Кордонов еще до наступления лета".

Мастер Охоты понимающе ухмыльнулся, но Мастер Подземелий и Меч Ворот сохранили каменные лица. Меч небрежно распахнул свой плащ, демонстрируя сверкающий в руке длинный кинжал.

Ах. Ему показалось, что лето может закончиться в этот же день в Замке Штормовой Меч, что пришел момент для определенного распорядителя - считавшегося другом Бога Трона, его доверенным лицом и нетерпеливым инструментом, несмотря на глубокую пропасть меж ними - исчезнуть из Долины навсегда. Прежде, чем кто-то решит, что у распорядителя могут быть амбиции, чтобы послужить клинком удобного кинжала.

Браэгрел повернулся, но Меч Ворот не тронулся с места. Кривая улыбка на лице капитана стражи подсказала Браэгрелу, что он понял, о чем подумал распорядитель. Мастер Охоты шагнул в палату совета, говоря что-то, что Браэгрел уже не услышал, ибо был слишком далеко.

Распорядитель поспешил вниз по лестнице - и застыл.

Внизу были голова - там, где должна была быть лишь тишина. Дверь у подножия лестницы оставалась запертой, и ...

"Герцог проинформирован о воле Ее Величества по этому вопросу и полностью согласен, Мой Святейший Лорд. Силы герцога ждут вашего сигнала".

Распорядитель отодвинулся. Он узнал неторопливый, культурный тон: Раураббин, посланник Тетира. Это значит...

"Лорд Геральд просмотрел наше соглашение. Вы подтверждаете королевскую печать, доблестный Саммерторн?"

"Да, Лорд Спикер. Связь между вами ясна. Теперь я сопровожу Вас, чтобы доставить строгого свидетеля ответа Трона Лорда Авиатарра".

"Хорошо, хорошо", - мурлыкали два голоса - высокие священники направлялись к Браэгрелу.

Они стремительно приблизились: геральд, посланник и два святых лорда. Браэгрел увернулся, отступил в проход, спеша к определенному гобелену.

Яркая, беззвучная вспышка магии вырвалась из палаты совета, и тело - или скорее различные его части, бывшие ранее телом - вывалились из дверного проема палаты совета и с глухим стуком упали на пол. Браэгрел вздрогнул и сжался за гобеленом.

Ему понадобилось мгновение, чтобы открыть секретную дверь и шагнуть в нее. Неважно, какой магией Авиатарр убил этих троих придворных - он был обречен. Священники заключили договор с Тетиром - и ни

Герцогу Золотых Кордонов, ни этим священникам не нужны были рычащие тирады бывшего лорда, лишённого своего трона. Или таковые его рабского распорядителя.

Монеты, одежда, кольцо заклинаний - все давно уже было подготовлено. Ему придется двигаться быстро и провести неприятную ночь, убегая от этой жизни, но по крайней мере у Браэгрела все еще была шея, которую он мог назвать своей собственной.

Он торопливо одевался, закидывая свои одежды в тяжелый как камень мешок, который скоро шлепнется в ров. Тяжелый кошель звенел, но... нет, этот звук исходил от кого-то другого!

Он стиснул свой кинжал. "Кто здесь?"

"Распорядитель, Вы думаете, что вы единственный, кто подготовился к этому дню?" - грубо прошептал Авиатарр прямо ему в ухо. - "Если я открою свой фонарь, Вы уберете этот глупый нож и поможете мне с этим париком?"

## **ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЭТОЙ КНИГИ**

Эта книга предлагает игрокам тактику и описывает возможные ловушки и противодействия для руководства их персонажами при господстве в кампаниях на Фаэруне. Эти знания и механика легко могут использоваться в играх "Подземелья и Драконы" в других сеттингах.

Ведущие найдут на этих страницах настоящее сокровище в виде идей для приключений, а также руководящих принципов для детализации правящих дворов и других учреждений и силовых групп, как и для отработки в игре политической борьбы, кризисов и повседневных ситуаций.

**Глава 1: Порядок при дворе.** Правители могут сидеть на тронах и греметь декретами, но именно работа придворных превращает королевские решения в повседневное правление. Эта глава - не о том, как отыгрывать короля или королеву, а о том, подняться по рангам правящего двора, занимаясь интригами и другими политическими вопросами. Исследуются обычные придворные ранги и то, "как все это работает" в формальном правлении царством или городом-государством, а также дана типовая придворная иерархия.

**Глава 2: Победа на поле битвы.** На Фаэруне диспуты слишком часто перерастают в открытые вооруженные конфликты. Эта глава разбирает многие аспекты военного лидерства, от командования на поле битвы до материально-технического обеспечения и повседневной дипломатии для обеспечения совместной работы различных рангов.

**Глава 3: Хранение веры.** Божества на Фаэруне очень реальны, и их духовенство владеет огромной властью. Эта глава описывает, как "работает" святая власть и как ее использовать для повышения своего ранга и влияния в пределах духовенства. Исследуются конфликты и внутри веры, и между верами.

**Глава 4: Рыночные игры.** Нынешний Фаэрун сформирован своей коммерческой торговлей, которая по сути позволяет существовать поселениям в определенных местах (обеспечивая продовольствие и товары издалека). Успешные торговцы и деловые магнаты Фаэруна за последнюю тысячу лет получили гораздо большее влияние, чем раньше, и зачастую они богаче и мощнее, чем правители с коронами и тронами. Эта глава описывает торговые маршруты, торговцев, торговые консорциумы и методы управления ими и методы получения господства в них или над ними. Монеты могут оказаться острее мечей.

**Глава 5: Приручение пограничья.** В вечноменяющемся политическом пейзаже Фаэруна есть так называемые "цивилизованные" области и дикие земли, и везде, где они встречаются - пограничье. Расширяется ли цивилизация или сокращается, подобные переходные пространства богаты приключениями - и великими возможностями для обогащения и правления честолюбивых авантюристов. Эта глава описывает проблемы, встающие перед лидером пограничья, а также то, как должностные лица сельских областей разбираются с опасностями типа бандитов и мародерствующих монстров.

**Глава 6: Короли дорог.** Между бурными границами и блистающими городами лежат сельские районы, где стоят фермы, которые кормят эти города, и где могут скрываться те, кто объявлен вне закона (даже местные "бароны-грабители"). Эта глава исследует жизнь и использование в кампании маршалов и геральдов, двух очень отличающихся ветвей власти, способных быть РС, противниками РС или должностными лицами, служащими правителям РС.

**Глава 7: Проблемы высокого уровня.** Мощным РС необходимы мощные противники. Для игры D&D издана длинная линейка приключений, демонстрирующих устрашающих злодеев, и эта глава исследует использование божеств, великих драконов, авантюристов-конкурентов и вторжение армий в качестве вызовов РС в кампании Забытых Царств.

**Глава 8: Граничные королевства.** Легендарная область крошечных, вечноменяющихся королевств, управляемых авантюристами, изгоями и теми, кого не принимает общество, эта пышная прибрежная область - своеобразное поле битвы для беззаботных приключенческих погромов. Эта глава описывает нынешнее состояние области и исследует возможности для героев РС.

**Глава 9: Тонкости управления.** Эта секция книги исследует механику игры для ситуаций, рассмотренных в предшествующих главах книги, особенно - Лидерство и Влияние. Данные здесь модификаторы и таблицы легко можно использовать в любой игре "Подземелья и Драконы".

## **ЧТО ВАМ НЕОБХОДИМО ДЛЯ ИГРЫ**

Чтобы использовать это приложение, Вам понадобятся книги серии "Подземелья и Драконы" *Руководство Игрока*, *Руководство Ведущего* и *Руководство Монстров*, плюс *Установка Кампании Забытых Царств*.

Кроме того, здесь упоминаются некоторые другие приложения D&D и Забытых Царств. Во многих случаях такие ссылки даны в форме аббревиатуры названия книги после названия заклинания, престиж-класса или некоторых других элементов игры. Книги и их сокращения - следующие: *Книга Возвеличенных Дел* (ВД), *Книга Мерзкой Тьмы* (МТ), *Чемпионы Руин* (ЧР), *Город Блеска: Уотердип* (Уот), *Чемпионы Доблести* (ЧД), *Книга Авантюриста* (КА), *Книга Тайного* (КТ), *Книга Божественного* (КБ), *Книга Воина* (КВ), *Руководство Ведущего II* (РВ2), *Дракономикон* (Дра), *Руководство Эпического Уровня* (ЭУ), *Веры и Пантеоны* (ВП), *Герои Битв* (ГБ), *Лорды Тьмы* (ЛТ), *Утерянные Империи Фаэруна* (УИФ), *Либрис Мортис* (ЛМ), *Магия Фаэруна* (Маг), *Руководство Миниатюр* (РМ), *Резюме Монстров: Монстры Фаэруна* (Мон), *Руководство Планов* (РП), *Руководство Игрока по Фаэруну* (РИФ), *Планарное Руководство* (Пла), *Расы Фаэруна* (РФ), *Расы Диких Мест* (РД), *Сияющий Юг* (СЮ), *Недоступный Восток* (НВ) и *Подземье* (Под).

# Порядок при дворе

Великий, блистающий центр великолепия, обстоятельств и повседневной власти в любом царстве Фаэруна - его центральный двор (место размещения правительства). Эта власть отражается в аудиенции у каждого из местных владык или при оглашении законов, от толчеи городов до импровизированных соборниц в крошечных тавернах в диких местах или у виселицы на обочине дороги.

Персона на вершине - королева, императрица или Великий Высокий Скипетр - завоевала себе право правления силой (это может быть и вторжение или завоевание, узурпирование трона, убийство и манипуляции или общественный бой один на один) или унаследовала его, обычно от кого-либо или от потомка кого-либо, кто пришел к власти силой.

Авантюрист-РС также может подняться до таких высот, но при любом дворе есть немало могучих, которые загорячат от него лестницу власти. Избитая для мудрецов истина - в том, что ни один король не будет долго править без поддержки сильнейшей знати, высоких священников или других влиятельных персонажей царства. На древней земле Раэритра, где теперь находятся восточные Граничные Королевства, доминирующим "персонажем" был древний дракон, который большую часть времени спал, но считал царство своим персональным доменом.

Когда чужеземец захватывает корону силой, все мощные индивидуумы царства измеряют силу узурпатора и обычно поддержат ее лишь в том случае, если она явно превосходит таковую отечественных, знакомых претендентов и кандидатов на трон ("дьяволов, которые нам известны"). Многие из узурпаторов правили лишь несколько дней, после чего были убиты при сговоре дворян, ожидавших кого-то, кто покончит со старым королем, дабы получить возможность посадить на трон своего "привилегированного претендента" (марионетку).

Даже для тех, чьи амбиции не столь высоки, как корона, бесконечные интриги любого двора предлагают богатую (и иногда изумительную) жизнь политического маневрирования, обнаружения или формирования временных союзов или долгосрочных культов и заговоров и построения контактов и лояльности.

"Герои"-РС, прибывающие ко двору (сами по себе или вызванные правителем, желающим их поддержки, службы или следящие за ними), будут втянуты в придворные интриги, желают они этого или нет, став невольными жертвами, обиженными заложниками, или нырнув прямо в пекло в попытке заполучить силу, влияние и титулованную, оплачиваемую должность.

Путь к успеху при любом дворе состоит в том, чтобы всегда понимать, кто более полезен (обычно - кто является "силой позади трона", каковым в Кормире десятилетиями был волшебник Вандердагаст), и в наличии талантов или сил, приносящих пользу царству без открытой угрозы текущему балансу сил при дворе (чтобы не стать "опасностью, с которой поскорее нужно разобраться" для большинства придворных).

Барды и другие, живущие своим остроумием, если они хорошие актеры с сильным самообладанием, часто очень хорошо устраиваются в вечноменяющейся, колеблющейся атмосфере двора. Бойцы-мастера, имеющие определенные достижения, конечно же, также являются активами царства - хотя их вполне могут послать навстречу опасности, если царству будут угрожать вооруженные противники. Колдуны и волшебники, персональные способности которых достаточно серьезны или их невозможно точно оценить (конечно, если они не настолько могучи в Искусстве, что знание об их силе не особенно поможет большинству придворных), потенциально настолько страшны, что любой придворный подумает дважды, прежде чем сделать их своими врагами или попытаться целенаправленно обвинить их в чем-либо. Однако, вполне можно привить другим недоверие к тем, кто владеет сильными тайными заклинаниями.

Вновь прибывший ко двору - и в особенности любой дворянин, получивший титул - должен остерегаться "присоединения не к той группе" или просто "к определенной группе". У тех, кто пытается оказать Вам дружескую поддержку или вовлечь Вас в свои пирушки, приватные беседы и отклонения, есть свои причины делать это. Распространяйте слухи, что никто не может "заразить" Вас, заставляя другие фракции думать, что вы твердо придерживаетесь своих целей или своего круга друзей. А друзей себе подбирайте тщательно. Те, кто так и не определился, обычно стараются сделать так, чтобы ваш выбор пал на них.

## **ВРЕМЕННЫЙ ЛИДЕР**

У каждого индивидуума в придворной иерархии есть некоторая власть - от королевы на своем троне до девицы-посудомойки, вываливающей кухонные отбросы в навозную кучу. В некоторых дворах среди служителей постоянно разворачиваются сложные системы взяток и игр за власть, в значительной степени скрытые и от обывателей, и от высоких-и-могучих. Как заявил Аулдро Леглиф, самый младший писец Королевского Двора Сюзейла, "Когда я пишу контракт, судьба царства - в моих руках, и пусть Алафондар или

важничавшие посланники думают, что это они что-то согласовали с каким-то там торговцем из Сембии или отпрыском лорда из Долин. Так глумитесь надо мной - это вы в опасности".

Однако, большинство граждан любого из царств верит, что повседневная сила и власть возложена на лидеров - правителей на тронах и распорядителей или самых старших придворных, охраняющих подступы к этим тронам.

## **ЧЕМ НЕ ЗАНИМАЮТСЯ ПРАВИТЕЛИ И РАСПОРЯДИТЕЛИ?**

Множество служителей и придворных - иногда сотни или даже тысячи таких функционеров - предписывают законы, политику и королевские декреты, от введения в обращение новой монеты до провозглашения определенного оттенка платья или туники, которые следует носить в определенный день пира. Однако, эти законы, политика и декреты диктуются правителями или их распорядителями, даже если формулировка, детали и осуществление их остаются на усмотрение других - результатом чего иногда оказывается полное разрушение первоначальных намерений того, кто принимал решение.

Таким образом, правители и их распорядители принимают решения. Некоторые правители стараются решать все, вплоть до цен, которые запрашивают за свою работу сапожники в отдаленных деревнях. Другие проводят свои дни охотясь, развлекаясь с теми, кто им интересен, пируя и выпивая или потворствуя необычным прихотям и хобби (типа статуэток-карикатур других правителей, разведения змей-призов или вступления в странные культы - или даже основание таковых) и оставляя все решения своим распорядителям. Большинство правителей поручает придворным маленькие повседневные детали, но желает лично делать все серьезные решения (типа дел, касающихся войн, союзов, крупных торговых соглашений и лечения своей семьи или контроля над теми, с кем заключаются браки их семьи). Если придворные ненавидят суждение правителя, они обычно стараются держать максимум возможной информации от него в секрете, чтобы иметь возможность самим (вместо правителя) спокойно принимать большинство решений.

Независимо от того, сколько власти они доверяют другим, правители обычно очень сердятся, если узнают или предполагают, что их не оповестили о важных событиях, так что другие смогли принять решение без них. Они расценивают это как нелояльное предательство доверия - потому что им приходится доверять распорядителям (как и распорядители должны управлять огромными шпионскими сетями или в свою очередь доверять занимающим более низкий ранг придворным, отвечающим перед ними согласно иерархии), чтобы те информировали их о всех важных случаях в царстве. Немногие из правителей выживают долгое время при преднамеренном незнании того, кто может быть мятежником в их царстве, кто повышается в богатстве и силе, кто падает, кто чувствует себя обеспокоенным или разочарованным или кто готов скинуть правителя.

В многих дворах Фаэруна различные придворные утверждают, что "говорят за Короля" - или устно, или писанием писем и декретов. Различные граждане (особенно знать и низкоранговые придворные) неизменно подозревают, что некоторые придворные подразумевают под этим "говорить за правителя" принятие решений от его имени, когда Король даже не знает о рассматриваемых вопросах, не говоря уж о том, чтобы понимать сделанные кем-либо решения. Большинство правителей разъяряется (зачастую достаточно для того, чтобы буквально потребовать голову придворного), если узнают, что придворные не оповещали их о чем-либо и принимали решения от имени правителя (например, подделывая подпись).

## **РАСПОРЯДИТЕЛИ И ТИТУЛЫ**

Эти самые мощные придворные в какой-либо из земель фактически могут и не называться "распорядителями" (stewards). Иногда этот определенный титул формально используется для младших придворных (к примеру - для главы королевского или дворянского домашнего хозяйства, хотя в некоторых землях для должностных лиц, управляющих замком, используются термины "сенешаль" и "кастеллан", а "распорядитель" всего лишь означает должностное лицо, отвечающее за прислугу). В Уотердипе единственный вид распорядителя - персональный служитель дворянина-мужчины; у каждого благородного "лорда", от седоволосых до малышей, есть персональный распорядитель, оплачивающий его счета и доставляющий важные сообщения в его защиту. Таким образом, в некоторых царствах распорядитель может называться Лордом Высоким Гофмейстером, Канцлером, Великим Визирем, Первым Лордом Двора или носить другой великий и причудливый титул.

Титулы часто варьируются в соответствии с местной модой или со сменой правителей: если последний Лорд Высокий Распорядитель Царства был тираном или злым распущенным волшебником, проделывавшим со служителями ужасные вещи, или если он просто был слишком близким другом последнего короля, ныне смещенного - маловероятно, что его преемник на посту пожелает называться "Лордом Высоким Распорядителем", вместо этого придумав себе что-то типа "Лорд-Советник Самый Лояльный".

Кроме того, титулы обычно определены как должности с определенными полномочиями, и персоне, старающейся заполучить новые полномочия, зачастую легче принять новый титул, чем заставить придворных, полагающихся на десятилетние или столетние традиции, изменить определение полномочий, которыми обладает "Мастер Рубящих Ворот" или "Лорд-Распорядитель-Самый-Ужасный-во-Всем-Царстве".

## **ПОЛИТИЧЕСКАЯ ИГРА**

Если отбросить утверждение, сделанное Низшим Писцом Под Лестницей Аудро - о том, что у каждого из придворных есть некая мера власти - рассматривая лишь придворных, принимающих решения, влияющие на действия многих других придворных, а не просто чуть затрагивающие царство, становится ясно, что некоторые

решения, умышленно или нет, элементарно могут противоречить или работать против других решений. Любой проникательный чужеземец, исследующий истинную организацию и повседневное функционирование многих дворов, сделает вывод, что это - скорее норма, чем исключение, и что некоторые дворы - и это даже можно доказать - преднамеренно встают на этот путь: конкурирующие департаменты, сговоры или союзнические должности борются против других, чтобы "заполучить свой путь".

На то, кто победит в данный день, иногда повлиять не удастся (погода, неудачи с урожаем, войны или болезни), но более частые результаты повседневной политики - поддержка торговли (или по крайней мере отсутствие противодействия), создание союзов и взятки другим придворным, по сути обычно отказ от власти или передача некоторого бюджета или договоры об озвучивании вопроса вместо фактической передачи монет - встречаются сплошь и рядом. Мудрый новопривыкший немного говорит (помня, что "слово - не воробей, вылетит - не поймаешь") и много наблюдает, стараясь понять, как именно "работает" двор, придворный департамент или домашнее хозяйство, прежде чем начать поиск возможностей что-то изменить или начать энергичную "игру".

## **ВЫ - ЛИДЕР ОБЛАСТИ ИЛИ РАСПОРЯДИТЕЛЬ, И ЧТО ТЕПЕРЬ?**

Распорядители и официальные "главы регионов" (например, Местные Лорды Кормира) - возможно, высшие специалисты по закулисным сделкам с низкоранговыми придворными, потому что у них есть достаточно власти, чтобы уволить придворных, отказывающихся следовать их пожеланиям. Правда состоит и в том, что им приходится вести те же самые закулисные сделки и с должностными лицами, которые выше их по рангу, или с правителем, или с богатой знатью или торговцами, имеющими возможность финансового давления на правителя.

Таким образом, любой старший придворный (точно так же, как и все его подчиненные) должен знать своих конкурентов (конкурирующих за одни и те же фонды или юрисдикцию) и врагов (тех, кто по причине ненависти или политики будет выступать против его интересов). Для повышения своей эффективности ему недостаточно будет всего лишь распознать их - следует также разузнать про их цели, мнения, что они любят, что ненавидят, все об их привычках. Поэтому шпионы для придворного зачастую жизненно необходимы.

Говорят, что дипломатия - искусство говорить "хороший песик!", пока не сможете найти достаточно большую палку, чтобы по-другому разобраться с этим песиком. Ваш публичный имидж - а народ воспринимает и то, что вы могли бы сделать в определенной ситуации, а не просто "кто Вы есть" прямо сейчас - большая часть вашего успеха или неудачи в качестве придворного. Важно не только то, *что* Вы делаете, но и то, *как* Вы делаете это.

Если Вы приказали вырезать всех волов в долине, чтобы избавиться от опасного монстра-оборотня, Вы либо просто сделаете это, либо постараетесь предложить некую компенсацию, либо попытаетесь проделать это стремительно, без предупреждений и объяснений - действительно ли безопасность всего царства важнее, чем попытки понять и позаботиться "сделать все правильно" для народа этой долины?

Вы публично играете в игру "я друг для всех, друг, и хочу быть вашим другом!", или вы действительно таковы? Если нет - то насколько быстро Вы сможете сбросить маску? Слова распространятся стремительно, если Вы пригласите тех, кто объявлен вне закона, или недовольных, на дружественные переговоры и затем убьете их, стоит им появиться. Среди служителей быстро побежит шепоток, если Вы впадаете в ярость или иногда по ночам наряжаетесь в забавные костюмы и бегаєте с песнями. При любом дворе всегда есть наблюдающие глаза - и некоторые из них связаны с кинжалами, жаждущими вонзиться в вашу спину.

Более-менее остроумные правители и распорядители знают это и должны постоянно стараться решить: следует ли быть устрашающим, но добывающимся повиновения тираном, или служителем народа? Будет ли милосердие при наказании преступников (особенно мятежников) рассматриваться как слабость, которую нужно эксплуатировать, или как знак моей непригодности для своего поста - или это сделает меня любимым? "Блюдо или меч?" (Это высказывание проще всего перевести как "кнут или пряник?")

Ясно, что сказанные Вами слова и то, как Вы их сказали, как и Ваши дела и отданные приказы, дойдут до простого народа, до конкурентов и других придворных или соседних правителей. Правление или придворная служба - не то, чего можно достичь, опустив зад на уютный трон или устроившись за столом величайших - это то, что продолжается каждый день, до тех пор, пока Вы не умрете, пока не сделаете промаха или пока неудача не сбросит Вас с трона или с вашего места.

## **СИЛА ЗА ТРОНОМ**

Большинство правителей не являются экспертами по чему-либо, кроме разве что выживания. Они полагаются на сведения, которые им доставляют другие (зачастую - их собственная шпионская сеть, если они не доверяют своим придворным), на советы тех, кому они доверяют или кого они считают экспертами, или (не доверяя большинству тех, кто вокруг них) предпочитая просто полагаться на разговоры.

Это дает любому из советников правителя великую силу. Если правитель - тиран или внезапно пожелает показаться "жестким", советники могут оказаться в опасности, поскольку правитель может заявить что-то типа: "Когда я захочу, чтобы глупец давал мне советы, я попрошу об этом. Уберите этого глупца, казните его и найдите мне нового". Однако, вообще-то советник, переживший все тайные испытания лояльности или честности со стороны правителя, становится намного более ценным и может получить при дворе или в царстве намного большую власть, чем подразумевает его ранг.

Например, годы назад в Тетире Герцог Халорендар Анкарам пригласил Ринду Оржел, немолодую простолоудинку - гувернантку своих сыновей, жить в своих персональных палатах - не в качестве любовницы (хотя ходили весьма скандальные разговоры о том, что она как раз таковой и являлась), а потому, что он ценил ее мнение и взгляды. У Ринды не было никакого официального титула или жалованья, но Халорендар удовлетворял все ее потребности, а когда она путешествовала по герцогству, ее слова считались личными приказами герцога, и ее справедливо называли его "глазами и ушами".

## СОЗДАНИЕ И ИЗМЕНЕНИЕ ЗАКОНОВ

Реальная сила любого правителя измеряется его способностью предписывать и изменять законы. Слабым правителям часто приходится для изменения или добавления законов искать поддержки или даже формального согласия (провозглашением или голосованием) мощной знати, местных религиозных лидеров или даже гильдии или городских правителей. У сильных правителей есть власть решать и предписывать законы. Король может проснуться поутру, увидеть слугителя, одетого в цвета, которые ему неприятны, и тут же установить декретом, что вся одежда в царстве отныне вне закона - но мудрые правители не будут использовать эту власть по простой прихоти, особенно - без оглядки на возможные последствия. Да, этому королю, возможно, понравится смотреть кое-на кого голышом, оскорбляя при этом большинство населения, но климатические условия и повседневная работа - взгляните хотя бы на солдат и кузнецов - вскоре выльются в немалый ущерб и болезни для голых людей, в потерянные жизни и огромную потерю поддержки народных масс, полагающих, что правитель сошел с ума или по крайней мере совершенно не заботится об их повседневных потребностях, ведомый лишь желанием власти над всеми; "тащим его своей рабской упряжкой", как гласит старое высказывание калишитов.

От прихотей правителей граждан любой земли защищают законы и процедуры, создаваемые годами и ставшие неписанными, но общепринятыми традициями. Например, в гавани Уотердипа причаливающие рыбацкие лодки, принадлежащие уотердипцам, разгружают сразу же, как освободится место у причала - у них есть приоритет перед другими судами, даже перед теми, на борту которых находятся богатые - и спешащие сойти на берег - пассажиры; это не закон, а устоявшаяся традиция.

В некоторых землях закон не будет действительно законом, пока его не объявят (прочитают публично геральды или местный лорды), не подпишет определенная старшая знать или не вывесят на воротах дворца. В других - новые законы не могут вступить в силу до следующего новолуния, до тех пор, пока их не зачитают на специфическом тайном совещании двора (проводимом раз в десятидневку) или пока не будет соблюден некий другой местный ритуал.

Вообще, чем больше граждан защищено от прихоти правителя, тем медленнее и труднее менять законы. В большинстве случаев быстрее и легче попытаться заставить правителя простить кого-либо и освободить от закона (или обычного наказания) или пересмотреть ситуацию, дабы исключить эту персону из юрисдикции Закона - либо вытащив, либо освободив ее от закона, в зависимости от точки зрения. Это обычно производится изданием устного и письменного декретов.

## ПРЕДПИСАНИЕ ДЕКРЕТОВ

Там, где правители наслаждаются абсолютной силой, декреты *и есть* законы. Однако, в большинстве фаэрунских правительств (для тех, где граждане или по крайней мере некоторые граждане имеют такие права, которые правитель не может отобрать - ну разве что при очень ограниченных и определенных обстоятельствах) декреты - для правящего двора лишь способ оповестить обывателей (особенно народ, географически удаленный от местоположения двора) о новых законах или об интерпретации этих законов.

Хорошие декреты прямолинейны и ясны, их невозможно случайно извратить или преднамеренно дать им иное толкование. Конечно, большинство декретов вряд ли добры, и в тени их лежит немало реальной власти большинства придворных.

Есть законы, а есть и то, как эти законы интерпретируются и применяются (что в современном мире часто называют инструкциями). Хранители законов решают, кого арестовать, а какие из нарушений проигнорировать; придворные же решают, применяется ли, например, запрет правителя на потребление винограда к желе, джему и винам, содержащим виноград.

Придворные могут не соглашаться по таким вопросам, иногда аж до воплей и попыток дискредитировать или устранить несогласных. Кроме того, они могут обсуждать мнения о хранителях законов и других, кто продвигает законы. В некоторых случаях это приводит к холодной точности в следовании правилам, юрисдикции, этикету и так далее в постоянных попытках обмануть и подорвать конкурентов.

Однако, полный отказ работать вместе или делать какую-либо работу вообще часто стоит придворным их должности (а иногда и жизни). Таким образом, несмотря на ненависть или разногласия, придворные постоянно заключают сделки с другими придворными.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ СДЕЛОК

Старшие придворные заключают соглашения, договоры и даже контракты с придворными других земель или городов (кстати, это материал для интенсивного отыгрыша роли), но всем придворным приходится вести более мелкие повседневные дела с коллегами-придворными, местными гильдиями, ремесленниками и торговцами, обеспечивающими дворец или другие государственные учреждения работой или товарами, и так далее. Хотя некоторые придворные руководствуются этической основой, которую лучше всего можно описать

как "пусть все идет как есть, лишь бы результат был", некоторые из придворных могут бесконечно заниматься шантажом, убийствами или подкупом. Там, где регулярно кто-нибудь "греет руки", взятки обычно приобретают установленный размер: платежи соответствуют характеру того, что желательно за них получить.

В некоторых случаях придворные могут всего лишь оглашать добрую волю правителя или определенных придворных или силовых структур, но обычно более необходимы:

## СВЕТЛОЕ ЗНАМЯ

Политические успехи и неудачи при дворе лучше всего определять отыгрышем роли, но есть и абстрактные средства определения того, кто выигрывает и кто теряет, известные как "Светлое Знамя" (названные так из-за старой баллады о малодушном, нечестном придворном, который делал все неправильно, но все же постоянно имел успех). Это - числовая линейка, по которой 1 является успехом (и более высокие числа подразумевают более явные победы и дополнительные награды), 0 - "ничего не случилось" и отрицательные числа неудачи, с худшими последствиями при увеличении цифры. Умения персонажа и политика и действия правителя следует добавлять к факторам, указанным здесь.

### Вопрос связан с ключевыми персонами, и:

- их первичная вера отличается от вашей: -1
- их вера совпадает с вашей: +1
- их семейство недружелюбно к вашему: -2
- дружественное семейство: +1
- более высокий придворный ранг, чем у Вас: -2
- придворный ранг ниже Вашего: +2
- у них по крайней мере на два сезона больше придворного опыта, чем у Вас: -1
- у них по крайней мере на два сезона меньше придворного опыта, чем у Вас: +1

### У Вас в настоящее время:

- много врагов при дворе: -2
- нет вообще никакого придворного профиля: -1
- сильное королевское покровительство: +3
- известная королевская немилость: -4
- нет никакой общей юрисдикции по данному вопросу: -2
- есть общая юрисдикция по данному вопросу: +3
- нет долга или обязательства перед ключевым придворным, который противостоит Вам по данному вопросу: +0
- есть долг или обязательство перед ключевым придворным, который противостоит Вам по данному вопросу: -4
- есть по крайней мере две последовательных совсем недавних "победы" при дворе: +2
- есть по крайней мере две последовательных совсем недавних "неудачи" при дворе: -3
- есть больше четырех недавних побед при дворе (обычно - за последний сезон): -2

### Вы:

- предоставляете покровительство или дает взятку ключевому вовлеченному придворному, которому это очень нужно: +4 (на каждого придворного)
- получаете по крайней мере на два больше высокоранговых придворных в качестве союзников в вопросе, чем есть оппозиционно настроенных в отношении этого (примерно того же самого ранга): +1
- получаете по крайней мере на два меньше высокоранговых придворных в качестве союзников в вопросе, чем есть оппозиционно настроенных в отношении этого (примерно того же самого ранга): -2
- имеете в качестве общественного союзника по вопросу придворного на два ранга выше, чем самый высокоранговый противник в этом вопросе: +3
- имеете в качестве общественного противника по вопросу придворного на два ранга выше, чем самый высокоранговый союзник в этом вопросе: -3

### Первичный придворный, являющийся "силой за троном":

- публично поддерживает вашу позицию по вопросу: +4
- публично выступает против вашей позиции по вопросу: -4
- известен как подобный Вам: +3
- как известно, ненавидит Вас: -3
- оказывает Вам покровительство: +2
- видит в предоставлении поддержки в этом вопросе со своей стороны как возможность поставить Вас в зависимость: +1

Светлое Знамя не следует использовать "один разок, вот прямой сейчас", но стоит использовать всякий раз, когда есть открытая конфронтация. Большинство вопросов при дворах, не управляемых абсолютными тиранами, включает в себя переговоры, и по Светлому Знамени нужно консультироваться по несколько раз по мере продвижения таких переговоров и по мере того, как в них вовлекаются различные придворные (обрабатывая проверки для всех из них, а не только для РС, и сравнивая результаты). Большинство ДМов пожелает, чтобы Светлое Знамя не определило абсолютный успех или неудачу, а скорее отношение ключевых NPC. Действительно ли они уверены в успехе? Посчитают ли они себя вероятно проигравшими и, если так, захотят ли они избежать урона своей репутации при дворе?

С такими попытками Светлое Знамя можно использовать для большинства придворных событий. Чужеземец Ролигоск получит королевское покровительство или даже станет в Царствах Лордом Экстраординарным? Или его выпорют во дворе дворца и вышвырнут вон из королевства? Он женится на принцессе или будет публично поженен на самой уродливой девице-посудомойке и будет работать у нее в подчинении?

- определенные обещания контрактов, которые будут предоставлены.
- изменения в законах или определениях и применение существующих законов к определенным гильдиям, методам или товарам.
- устранение для придворных обязанностей или барьеров к определенным методам ведения бизнеса.
- определенные предоставления, ссуды или секретные платежи персоне, бизнесу, гильдии или третьему лицу.

Конечно, в тех случаях, когда у придворного есть немалые деловые возможности, кредитно-денежные платежи вполне могут пойти в другом направлении.

Самый устойчивый вид сделок - таковые между сторонами, обоюдно теряющими что-либо, если сделка нарушена. Например, двое придворных, способных предать друг друга, раскрыв друг о друге секреты, имеют взаимный интерес к сотрудничеству. Аналогично, двое придворных могут договориться не действовать друг против друга по определенным вопросам, предоставляя одному придворному действовать в одном случае и другому - в другом, таким образом производя взаимную выгоду. Конечно, единственной из причин ведения дел является то, что нарушение слова даст нового врага в и без того враждебной окружающей среде.

Для придворного, недавно прибывшего ко двору или занявшего свой пост, будет мудро сначала присмотреться, "что и как работает", а потом уж пытаться делать какие-то дела. Начинать лучше помаленьку и внимательно анализировать результаты. На рынке большие долги или ошибки могут разрушить карьеру. При дворе большие долги или ошибки могут закончить вашу жизнь.

## **ПЕРЕМИРИЕ И ПРИОСТАНОВКА ОГНЯ: ПОДДЕРЖАНИЕ МИРА**

Перемирия - формальные прекращения борьбы на ограниченный срок, вводимые потому, что их желают обе стороны в конфликте. Несмотря на обещанное, они обычно длятся лишь до тех пор, пока они необходимы или выгодны обеим сторонам. Перемирия часто служат для того, чтобы позволить обеим сторонам похоронить мертвых, разобраться с больными и ранеными, обеспечить воюющие стороны продовольствием и оружием и передислоцировать отряды (перемещая их или позволяя им сбежать или укрыться).

Приостановки огня - короткие, неофициальные перемирия, обычно производимые на поле битвы и не имеющие никаких формальных условий, кроме простейших типа "мы прекратим биться, если Вы позволите нам сделать то-то" и "тогда и мы прекратим биться, если Вы позволите нам сделать кое-что".

Атаки, включая бомбардировки, моментально разрушают такой хрупкий мир, а вместе с ним и доверие, значительно затрудняя будущие перемирия. Если противник при таких уловках не будет стерт начисто, лидер силы, сломавшей перемирие, стремительно приобретет сомнительную репутацию, поколебать которую будет непросто. Некоторые новости распространяются по Фаэруну с поразительной скоростью, и это как раз тот вид новостей, о которых наемники постараются, чтобы услышали все. Даже те, кто служат у этого лидера, вспомнят о таких инцидентах и будут судить соответственно; в наступившем после такой победы мире ко многим героям с полей битв будут относиться с недоверием и ненавистью даже их собственные соратники.

Распорядитель или лидер, желающий продлить перемирие достаточно долго, чтобы попытаться заключить продолжительный мир - будь то на поле битвы или между конкурентами при дворе - должен понять, каким образом перемирие приносит пользу каждой из вовлеченных сторон, и удостовериться, что эти выгоды продолжают максимально долго для всех сторон (учитывая, что есть и менее желательные альтернативы). Типичный обман этого сорта может быть чем-то вроде следующего: "Независимо от того, насколько Вы ненавидите его, Лорд Аротан, добрый сэр, Вы не осмелитесь ударить по нему сейчас; он потратил все это перемирие на то, чтобы нанять на свою защиту волшебников-чужеземцев. Мы предупредили его, что стоит ему их использовать - и его ждет смерть, но если Вы ударите по нему, на всей этой земле не найдется волшебника, способного обезопасить Вас от тех, которых собрал он!"

К таким устрашениям в конечном счете следует добавить элемент волнения или надежды, предложить конкурирующим сторонам новый план, который можно осуществить лишь при переходе к миру. Например, можно сделать перемирие более постоянным через брак, деловое слияние компаний, союз или сделку, при которых обе стороны получают богатство или титулы (зачастую - разделив между ними приз типа города или активов дискредитированного третьего). В то время как простой народ, борющийся за существование, знает, что мир - сам по себе награда, те, кто приучены к большому богатству и власти, ожидают от мирного урегулирования определенной персональной награды.

## **ПОЛУЧЕНИЕ ОДОБРЕНИЙ**

Одобрения - типа благоприятного отношения, общественной похвалы или денег - непостоянные награды, даваемые правителем или старшими придворными, имеющими власть предоставлять их. Напротив, земли, титулы и жалованье - постоянная или длительная награда, оставляемая для исключительных (и редких) случаев; пока деревенщина, ведомая рассказами менестрелей, мечтает о том, чтобы "прийти ко двору и получить замок, полный золота, титул и руку принцессы", фактические придворные и мирские граждане обычно никогда не ждут ничего подобного. Однако, им известно, что "друг двора" может получить тысячи меньших наград, типа правительственных контрактов, секретного права узнать об изменении законов и политики, которое затронет деловые возможности (и "друг", проницательно вложивший капитал, может

получить немалую случайную прибыль) или даже предупреждения о том, что другая ветвь правительства собирается арестовать или исследовать "друга".

Громкая и охотная поддержка правителя или придворного, способного предоставить свое одобрение, вполне может помочь заработать его, но чрезмерное рвение может быть воспринято как признак неискренности, и на каждую персону, которую Вы поддерживаете при дворе, Вы наживаете по крайней мере одного врага. Эта избитая истина заставляет некоторых предпочесть более тихие, менее явные средства для получения одобрения. При каждом дворе есть придворные, чрезмерно увязшие в долгах (иногда из-за дачи взятки в попытке получить одобрение или повлиять на другого придворного, иногда - из-за чего-нибудь мирского, типа поддержания фешенебельного придворного гардероба) и отчаянно нуждающиеся в деньгах. Правящие дворы - также магнит для жадных. Поэтому кто-либо, у кого есть монеты, может купить влияние и одобрение - по крайней мере, на ближайшую перспективу. При более длинном сроке кое-кто может решить, что гораздо легче не возмещать ссуду, а устранить кредитора.

## **ПРИБРЕТЕНИЕ ТИТУЛОВ**

Денег у правителей никогда не бывает достаточно, и они обычно ненавидят тех, у кого монеты есть; однако, придворным иногда удается убедить их подарить кое-кому земли и/или титул. Многих низкородивших торговцев, богатых, но высокомерных к своим "так называемым лучшим", более восхищает возможность стать титулованным лордом с гербами, одеждами и знаками внимания, чем возможность получить пусть даже пострясающие суммы монет. Как сказал Келбен "Черный Посох" Арунсун, "Каждый более всего желает того, чего не имеет и полагает, что это никак нельзя заполучить".

Вообще-то, только правитель может присуждать землю, главные должности или дворянский статус. На Фаэруне есть два вида титулов. Самые многочисленные, присвоенные большинству служащих военных и придворных - должность с великим рабочим титулом, типа Необходимого Кошелька Низшей Леди Королевы, Королевского Поддестничного Клерка, Страницы Королевского Присутствия или Лорда-Высокого Маршала Королевского Приема. Вы получаете титул при получении работы и теряете его, если Вы от этой работы отстранены (что часто случается с более-менее важными должностями в случае смены правителя). Должности почти всегда включают жалованье и возможность получить поддержку (или даже командовать) другими придворными в определенной, узко очерченной сфере; таким образом, эти полномочия делают должности готовой наградой для сторонников и друзей правителя. Должности могут иметь свою униформу и обычно связаны с некоторыми странными ритуалами или обязанностями, унаследованными с более ранних времен (типа обязанности зажечь первую свечу в любой палате, где спит член королевской семьи, или обязательства проверять любую ванну, подготовленную для правителя).

Более редкий (и, для большинства взглядов издалика, более очаровательный) вид титула - благородный (дворянский) титул. Хотя обычно правитель может его у Вас отнять так же, как и должность, теоретически он привязан к Вам, а не к вашему занятию. Дворянский титул может быть наследственным (унаследованным от ваших старших и передаваемым Вами вашим потомкам) или таким, которые геральды Фаэруна называют экстраординарными (только для Вас, умирающий вместе с Вами). Некоторые из таких титулов даже включают в себя слово "экстраординарный", как, например, Лорд Соколиный Клинок, Экстраординарный Барон Черных Колонн.

Должностные титулы могут иметь свою собственную геральдическую эмблему (гербом) или значок или могут использовать немного измененную версию герба придворного (члена королевской семьи), которым они дарованы, но все дворянские титулы имеют свои эмблемы - и на Фаэруне он должен быть связан с каким-либо местом. Другими словами, титул относится к региону, городу, городку, замку, деревне или даже гостинице, таверне или перекрестку. В некоторых случаях это место может быть причудливо, может больше не существовать, или Вы или ваше благородное семейство можете более не иметь никакой связи с ним - но оно должно быть частью предоставления герба. Большинство дворянских титулов начиналось с королевского подтверждения собственности обогороженной персоны на земли в пределах царства - и, как владелец, дворянин мог сдавать в аренду дома и поля фермерам-арендаторам и получать долю от урожая и денежные суммы от продажи домашнего скота, и эти земли приносили устойчивый доход (и зачастую великое богатство) своему благородному владельцу.

Благородные отпрыски обычно носят титулы меньших мест в пределах земель своих родителей. Если Харло Белорган вслед за своим отцом становится "Лордом Белорганом" (который является Графом Белорганом Берега Виверна, сельхозугодий вдоль юго-восточного побережья Вод Виверна), его жена Алклаэра становится Леди Белорган (Графиней Берега Виверна). Его сын Раэдлар ("Рыжий") получает титул Харло - Виконт Юнирил, а младшая сестра Таэлмра принимает (как "Баронесса") бывший титул Рыжего - Барон Кузнечного Рынка (рыночный перекресток в сельской местности Берега Виверна). Неиспользованные титулы Барон Низкого Моста и Барон Мшанных Ферм (деревня и поместье Белоргана соответственно) остаются у Харло, но если у него и у Алклаэры появятся еще дети, они получат эти титулы. Благородный дом никогда не остается без титулов, потому что местные геральды всегда встречаются со старшим компетентным дворянином дома, чтобы изобрести название и предоставить герб по крайней мере еще для одного титула в запас (для Белоргана это - Барон Твердыни Ветров и Барон Павшей Башенки, два замка Белоргана). Детали наследования, дарения и предшествования (ранга среди знати) немного варьируются от места к месту, но всегда регулируются местными придворными геральдами (см. Главу 6). На Фаэруне, благодаря Высоким Геральдам, у всех геральдов есть

большая независимость от правителей, знати и других придворных, и их очень редко можно развратить или убедить пропустить или "крутануть" что-либо геральдическое.

Дворянские титулы редко включают какой-либо вид оплаты от правителя или его двора (хотя знать часто пробирается на высокие должности, имеющие жалованье, и во многих случаях получают еще и доступ к королевскому казначейству).

Благородные титулы включают в себя лояльность правителю плюс некий вид службы правителю (или платежи вместо службы), но унаследованный титул потерять не так легко, как должность. Это происходит потому, что у дворянства также есть юридические права, которых нет у "обывателей", и потому, что правитель может не рискнуть возмущать другую знать резкими действиями в отношении определенного дворянина. Действия нелояльности или преступного поведения обычно влекут для дворянина наказание в масштабе, возрастающем в зависимости от серьезности нарушения: штрафы, изгнание на определенное время, изгнание навсегда, конфискация земель или недвижимости, смерть. (Обычно наказание менее серьезно, чем таковое для обывателя за те же самые преступления).

Лишение "дворянина-предателя" и всей его семьи благородного статуса в большинстве случаев считается даже более серьезным наказанием, чем смерть (подобное "гашение" дворянского семейства обычно включает в себя потерю недвижимости и столько кар, сколько возможно - потому что дворянин-предатель, удаленный из царства и лишенный своих земель и титулов, обычно становится ожесточенным и неустанным противником правителя, возвращающимся для проказ или нанесения реального вреда). Обычно единственные преступления, влекущие за собой смертную казнь - убийство другого дворянина или члена королевской семьи или совершение акта государственной измены (активная работа для свержения правителя, а не "низкая измена" - простая поддержка предателей, сохранение молчания о них или материальная помощь им).

## ПОЛУЧЕНИЕ ДВОРЯНСТВА

Если Вы не были рождены дворянином, становление таковым обычно требует долгой, трудной борьбы. Даже в Граничных Королевствах, где можно самому провозгласить себя дворянином, Вам придется приобрести и защищать территорию, хотя бы маленькую, чтобы геральды смогли признать ваши титулы.

В большинстве царств и городов-государств Вы получаете титул (либо забирая свободный, либо, более вероятно, получая недавно придуманный), угождая или серьезно помогая правителю. Как однажды выразился бард Мхакриго Уитстоун, "Спасти жизнь королю недостаточно. Он должен то же самое сделать для вас!"

Экстраординарные титулы получить гораздо легче, чем наследственные, особенно если они не связаны с предоставлением больших земель; фактически, многие из правителей дарят не более чем таверну или другое здание, забранное у должника короны или у сбежавшего предателя. Оседлая знать повсеместно недовольна правителями, вводящими в их ряды выскочек, и зачастую обращается с Вами с презрением, независимо от полученного Вами титула. Самый приемлемый способ стать дворянином/дворянкой - заключить брак с дворянином (который всю жизнь будет бурчать за вашей спиной, что вы простой низкородившийся хам, всякий раз, когда Вы вызовете недовольство "реального" дворянина, возможно - одним лишь своим присутствием).

Высокоранговые придворные титулы (должности) сами по себе не являются меткой знатности (хотя, чтобы не путаться, их обычно дают знати), но они обычно сопровождаются по крайней мере рыцарством, если даруются обывателю. Очень маловероятно, что Принцесса-Регент Кормира когда-нибудь назовет Начальником Западных Кордонов ближайшего уличного пострела - но у нее есть власть сделать это.

Однако, такое случается. Азун IV из Кормира однажды бился около Арабела и захотел послать своей королеве в Сюзейл приватное сообщение, которое не должны перехватить вечно бдительные Военные Волшебники его царства - он знал, что среди Военных Волшебников есть неизвестные ему предатели, только что пытавшиеся убить его. Азун на десятидневку сделал определенного обывателя Лордом-Высоким Маршалом Кормира, дав ему королевское кольцо, несколько копий королевских полномочий, плащ Военного Волшебника и свой собственный кинжал. Вандердагаст побледнел, словно мертвец, и решительно взял обывателя под стражу - но сопроводил его к Королеве Филфаэрил, не посмея исследовать сообщение, которое он нес. Обыватель перестал быть Лордом-Высоким Маршалом, но стал Сэром Аэргултом Горна, одним из немногих кузнецов-рыцарей царства, и все еще получает ежегодный "королевский дар" - 25 gr.

В Амне, Тетире и в любой земле, подвергающейся опасности со стороны монстров или разбойников, часто можно получить дворянство, усмиряя пограничные области. Один из примеров - баронство Ястребиный Холм в северо-восточных горах Амна. Чтобы минимизировать контрабанду, работоторговлю и разбой, самые малонаселенные окраины Амна - вереница маленьких, никому не известных баронств, обычно состоящих из единственного замка, отданного просто так успешному авантюристу. Если Вы привлечете внимание совета или старших амнийских придворных как чего-то достигнувший авантюрист, избежавший разбоя и беззакония, с Вами может связаться придворный, тонко намекая на серьезные налоги на полученные Вами сокровища и на непрерывное наблюдение за Вами, если Вы не пожелаете стать бароном Амна. Если Вы соглашаетесь, то получаете замок ("как есть"), можете устанавливать налоги и, если Вы помогаете транспортировать местные товары в остальную часть Амна, восстанавливая дороги и мосты, покупая фургоны и оплачивая вооруженный эскорт для них, Вы получаете свою долю от выручки за эти товары. От Вас ожидается поддержание мира, главным образом убийство тех, кто объявлен вне закона, и бродячих монстров, и вам не стоит удивляться тому, что некоторые из ваших телохранителей могут оказаться шпионами властей из Аскалты.

За всеми "граничными баронами" наблюдают, чтобы удостовериться, что они не закончат взятками, позволяя контрабандистам и изгнанникам действовать под своей защитой. Если Вы смело попросили о

баронстве, а не демонстрировали свое мастерство, ожидая предложения, власти отнесутся к вам очень подозрительно и будут постоянно наблюдать за Вами, используя нескольких независимых шпионов.

Время от времени старшие придворные без объявления прибывают (большими, хорошо вооруженными бандами) для инспекции вашего баронства. Хорошая работа будет вознаграждена дарами из казначейства царства, и зачастую - еще и размещением гарнизонных отрядов - не под ваше прямое командование, а в ваш замок для сохранения лояльности таких увеличившихся инвестиций.

Другой пример полицейского или "стенощитового" дворянства - постоянное предложение Короны Кормира - сделать Бароном Каменных Земель любого, кто сможет занять, приручить, осматривать и патрулировать эти опасные дикие земли (из замка, который он построит на Каменных Землях). Никто в этом так и не преуспел.

Однако, авантюристов одного за другим приглашают селиться вдоль дороги по диким, скудно заселенным Западным Пределам Кормира с обещаниями баронского статуса точно с тем же определением, как его предлагают авантюристам амнийские граничные баронства (за исключением того, что им самим придется строить замки). Увольняющимся Пурпурным Драконам предлагаются "премии короны" за поселение близ такого нового замка. (Некоторые из них оказываются платными шпионами Трона Дракона).

И бандиты, и контрабандисты, и работорговцы, и дворяне, ищущие марионеточного короля для Трона Дракона, заинтересуются успешным стенощитовым бароном - так что если Вы сумеете отстроить себе замок, не оголодаете и не замерзнете в нем в первую же зиму и разместите жилье и и пустите патрули против самых наглых из бродячих монстров - ждите, что вас посетят представители всех этих групп. Они могут не заявлять о своем истинном характере, пока не сочтут условия подходящими, просто "осматриваясь" под видом проходящих коробейников, паломников и караванных торговцев. Проницательные бароны распространяют о себе слухи, обеспечивая себе желаемую репутацию для оправдания своей изоляции, придумывая верные "невинные сплетни", которыми можно поделиться с такими посетителями. Еще более проницательные бароны знают большинство этих посетителей, проделывая с ними то же самое.

Персональная служба правителю и заключение брака с членом знати обычно дают Вам ваш собственный дворянский титул (а не что-то маленькое, типа Лорда-Консорта), но если после этого правителя приходит на трон кто-то, кто прежнего правителя не любил, вы можете этого титула лишиться - и своей головы вместе с ним!

Если герой лично и публично "спасет" Кормир, получив великое приветствие публики, правящий Обарскир, вероятнее всего, вознаградит его красивым титулом, типа Лорда-Высокого Защитника Царства. Обарскир публично не скажет, будет ли он наследственным, и в самом титуле это звучать тоже не будет (значение "Лорд-Высокий Защитник" относится к защите, оказанной царству определенным индивидуумом; это не дает никаких намеков на наследование). Только Военные Волшебники, по сути королевские клерки, и местные геральды будут знать истинный характер титула. Общественное мнение может с энтузиазмом поддерживать присвоение дворянства, но Обарскиры учитывают ход времени, стараясь не давать титулов, длящихся дольше, чем того требует общественный интерес. Если герой окажется хорошей, действительно лояльной и полезной персоной, впечатлив монарха достаточно, чтобы тот пожелал, чтобы потенциальное потомство свежее испеченного дворянина имело свое слово в будущей жизни Лесного Королевства, дополнительный наследственный титул всегда можно предоставить немного позже.

Во многих местах (в частности, в независимых городах-государствах, где правят торговцы) ненавидят наследственные титулы или даруют их лишь представителям определенных рас, наций или семейств.

### КАК СТАТЬ ДВОРЯНИНОМ В УОТЕРДИПЕ

Уотердип - само воплощение "знати за закрытыми дверями" и может служить моделью давно основанных независимых городов в любом месте. Столетия назад самые мощные торговые семейства "старых денег" присудили себе благородный статус (в обмен на поддержку общих законов, связывающих их, как и чернь), так что их потомкам теперь приходится много работать, чтобы не позволить полцучить такой статус кому-то еще. Народ Уотердипа уважает деньги, а не титулы; если Вы объявите себя Императором Сияющего Юга, вы можете получить ответ типа "Отлично, добрый сэръ, а теперь платите-ка".

Легчайший способ получить в Уотердипе силу, не имея социального статуса - обнаружить личину одного из Лордов под Маской и представляться его именем, играя его роль. Пожалуйста, обратите внимание - "легчайший", но не "легкий". Эта тактика влечет высокий риск раскрытия, даже без очевидной потребности дурачить семейство, друзей и деловые контакты заменяемого Лорда. Изменение лица и формы - детская игра в сравнении с попыткой обмануть магию разума магистров Осторожного Ордена и некоторых товарищей-Лордов.

Более медленный, более трудный путь к благородному статусу состоит в том, чтобы раскрывать городским властям различные заговоры, юридические нарушения и тому подобное. Если Вы сумеете делать это достаточно долго и достаточно хорошо, чтобы быть замеченным властями и умудриться остаться в живых, несмотря на рассерженных жуликов и заговорщиков, придет время, когда Вами заинтересуется Городская охрана, и слова о вашей деятельности дойдут до Пьергейрона или Мирта, а также до Осторожного Ордена и Стражи. Если Вы действительно не замешаны в персональных скандалах (не амбиции - только теневые деловые отношения и намерения), Вам могут тайно предложить стать агентом. Но лишь в том случае, если роль агента-"общественного лица" будет самым полезным вариантом (что сомнительно, поскольку известные агенты и так многочисленны, и Лордам необходима более анонимная свежая кровь), вас, вероятно, смогут принять во Дворец на некий вид официального поста, и таким образом Вы сможете получить статус.

Конечно, это все же подразумевает, что "старая гвардия" знати будет смотреть на вас свысока, ибо они смотрят свысока даже на Пьергейрона, Первого Лорда Уотердипа, и на Келбена, Архимага Уотердипа (за их спиной, конечно же). Придворные - простые подхалимы, "урвавшие кусочек власти", а вот вы окажетесь "юниором" благородного семейства. Некоторая проводит всю жизнь в оценивании людей и в игре в надменность. Столкнувшись с любыми честолюбивым чужаком, знать сплотится против него, словно крепостная стена. ("Солнце восходит, луна заходит, а толпа должна знать свое место!")

Таким образом, этот путь может Вас возвысить, но не ожидайте, что определенная задирающая нос знать примет вас с распростертыми объятиями (и это будет даже в том случае, если вы женитесь на их родителях, родных родственниках или потомстве).

Большинство юных уотердипских благородных семейств возвысились в 1254 DR, и Уотердип с тех пор фактически утерял два благородных семейства: Зоар и Гилдегх, "внезаконных" (изгнанных) с 1273. Три благородных семейства почти заглохли, и есть свидетельства того, что знать или Лорды Уотердипа быстро обустроили кое-какие браки, дабы удостовериться, что никакой из благородных домов не исчезнет. Это позволило избежать шумихи от честолюбивых торговцев, типа "А не найдется ли там теперь местечка для меня?" И, что еще важнее, это оградило от множества мошенников или серьезных, но введенных в заблуждение людей, расследующих столетние семейные дела и затем являющихся и провозглашающих себя давно забытым наследником того или иного благородного дома. "Так, и где моя вилла? Что Вы с ней сделали, она стоила тысячи и тысячи золотом?!"

Уотердипские благородные дома считаются старшими и младшими, потому что определенные благородные семейства любят глумиться над другими, появившиеся раньше заявляют, что их родословные старше и поэтому они лучше, чем представители другой знати. По правде говоря, все они - поднявшиеся богатые торговцы, а некоторые дома даже потеряли большинство своего богатства со времени получения статуса благородных. Это похоже на то, как задирают нос два древних, беззубых старика-сельчанина, живущие в соседних полуразвалившихся лачугах - один из них смотрит на другого свысока, потому что "его семейство изначально не из этих мест".

Внешность также может помочь вступлению в ряды знати - двумя способами. Если вы очень красивы (и богаты, и проницательны), это может помочь вам заключить брак с благородным семейством. Если Вы вдруг очень похожи на представителей благородного клана, в котором есть "пропавшие" члены семейства вашего пола и примерно вашего возраста, Вы можете принять на себя роль претендента, стараясь убедить благородное семейство, что Вы и есть "блудный сын", наконец-то возвратившийся домой.

**Притворство:** Претенденту это удастся лучше всего, если он заранее подготовится у тому, члена какого семейства он будет изображать, и соберет об этом семействе максимум доступной информации. Успешный претендент должен быть готов противостоять наемным магическим исследованиям и при этом улыбаться, ибо если он чем-то не понравится семейству, кинжал ему меж ребер и могила в самом глубоком подвале - гораздо проще, чем кормить и одевать его.

Благородные семейства осмотрительны по отношению к таким претендентам, потому что в последние годы появилось немало мошенников, ищущих хорошей жизни, за которую платит кто-то другой.

**Плыть по течению монет семейства:** Для большинства непосредственных членов (в противоположность отдаленно связанной "сельской семье") уотердипского или амнского благородного дома по счетам расплачивается распорядитель семейства. Все эти расходы в конечном счете одобряются матриархом или патриархом семейства. Обратите внимание, что их могут разгневать действия члена семейства - азартного игрока или дикаря, но они не посмеют отказаться оплачивать счета; стоит подобной информации разойтись, как она подвергнет опасности репутацию, кредитоспособность и другие коммерческие действия семейства. Несколько меньшая доля богатой знати поощряет своих детей делать какие-либо вложения или спокойно начинать свое собственное дело, чтобы заработать себе на карманные расходы (основное благосостояние семейства проистекает от его коммерческих действий и от арендной платы за находящуюся в его собственности городскую недвижимость).

Неповинующихся и неприятных членов семейства брака могут публично отвергнуть, по-тихому убить при помощи "несчастного случая" или вывезти в своеобразное рабство (усыпленным или под угрозами) в дальний уголок мира - наживать себе собственное благосостояние или служить наемным мечом (в надежде, что битвы вскоре погубят их). Некоторых даже посылают за границу по делам семейства и отравляют руками нанятых агентов вдалеке от Уотердипа. Другим "платят, чтобы они держались подальше".

Короче говоря, главы благородных домов сами решают, кто получает на расходы щедрые средства и живет в семейных особняках. Они не осмеливаются обращаться с супругами или наследниками методами, которые может обнаружить уотердипское общество или от которых может пострадать их собственный статус (и таковой семейства), но внутри стен особняка используется все подряд - от телесных наказаний до заточения и изменяющих разум или управляющих разумом заклинаний. Большинство знати не злоупотребляет своей семьей, но у них есть сила и власть, чтобы сделать это.

**Уотердипский путь к процветанию:** Семейства Фалл и Зулайр были последними из домов Уотердипа, получившими дворянство. Они добились этого похожими методами:

1. Достаточно преуспеть в коммерческой торговле, чтобы стать действительно богатым.
2. Скупить большое количество недвижимости в Уотердипе, особенно в Северном и Морском Округах.
3. Посетить все пирушки, на которых собираются благородные, действующие тихо и подвластно, и предложить средства для помощи в "проблемах", обсуждаемых ворчливой знатью.

4. Всякий раз, когда предложение принято, очень спокойно давать денежные суммы займы материально отчаявшимся благородным домам.
5. Материально помогать заявленным целям некоторых Лордов Под Маской Уотердипа (типа восстановления складов огненных ловушек в Округе Доков, постройки канализации, расчистки и углубления гавани, спонсирования ремонта и расширения городских стен). Делайте это так, чтобы в долги влез Лорд, а не Вы сами.
6. Рассказывать всем и каждому на пирушках (который Вы теперь постоянно посещаете и ведете разговоры как представитель старшей знати), как сильно Вы заботитесь о том, что "хорошо для Уотердипа" и что "все мы должны думать о том, чтобы Уотердипу было хорошо, чтобы он еще тысячу лет оставался таким же великим".
7. Когда безденежная знать осторожно подходит к Вам, намекая на новые фонды с вашей стороны (больше, чем прежде), охотно вручайте им монеты с дружественными, вежливыми словами, говорящими (хотя и не прямо): "Это подарок, а не ссуда, но, не будучи дворянином, прошу не воспринимать это как оскорбление. Если бы мы оба были знатными, все, что потребовалось бы от Вас - всего лишь намекнуть, и так было бы всегда... это просто подарок. "
8. Начать женить ваших детей (сделав их красивее косметикой и магией и обучив благородной речи и поведению при помощи отставных или выгнанных бывших служителей знати, нанятых Вами) с таковыми благородных домов и сопровождать их брак большим приданым.
9. Нанять шпионов для выяснения личностей одного-двух Лордов Под Маской и оказывать им дружескую поддержку, материально помогая их бизнесу.
10. Через посредников дать взятку некоему разочаровавшемуся знатному молодому человеку, чтобы тот на пирушках рассказывал, что ваше семейство "действует так, как должна действовать знать".
11. Через посредников дать взятки некоторым из ваших служителей, чтобы они нашептывали то же самое другим служителям.
12. Обеспечить деньгами несколько разочаровавшихся знатных молодых людей, чтобы те следовали своим мечтам, несмотря на то, насколько глупыми или идиотскими могут быть их планы. Оказывайте этой молодой знати дружескую поддержку.
13. Наблюдать за финансовыми проблемами знати и пытаться повторить шаг 4, стремясь к повторению шага 7. И все это время не строить себе роскошных вилл, не бросать никому из знати открытых вызовов и никогда открыто не просить дворянства и не притворяться, что имеете его. В конечном счете кто-нибудь, столкнувшись с проблемами, вспомнит ваш шаг 7 и начнет шептать о том, что Вам следует дать благородный статус. В это время не делайте ничего (только если у Вас нет реального контроля над несколькими Лордами Под Маской и Вы можете добавить к этим перешептываниям и их голоса). Пусть это случится.

Само собой, такой подход потребует монет - достаточно, чтобы управлять маленьким королевством (Зулпайры наткнулись на отдаленный остров, на котором монстры пожрали клан dwarфов и затем погибли из-за отсутствия продовольствия, оставив после себя целые пещеры, полные уже добытых бесхозных рубинов) и, возможно, поколения работы, если не будет совершено серьезных ошибок.

Поэтому с тех пор это больше и не делалось. Это работает на Фаллов и Зулпайров (которых до настоящего времени кое-кто из знати презирает) потому что они наполовину скупили почти весь Северный Округ и затем раздали недвижимость в обмен на недвижимость различной знати, заручаясь поддержкой для дворянства Дома Фалл или Дома Зулпайр.

Геральды (детализированные в Главе 6) автоматически признают знатным любого, кого считает знатным Первый Лорд Уотердипа. Они не лезут в то, как "должно быть" или в глубины политики, а просто предписывают правила использования гербов.

Как сказал когда-то уотердипский мудрец Сулфон, Уотердип получил свою знать в первую очередь именно так. Богатейшие торговцы Уотердипа собрались вместе перед лицом авторитаризма Раурлора и затем Агейрона и сказали: "Мы - особые, верно? Так что мы получаем особые привилегии. Взамен мы поддержим ваше правление, а не будем резать ваших агентов и вообще действовать против вас и бороться друг с другом, разрушая весь город". Агейрон увидел в этом совершенный способ избежать возвышения нового Раурлора, когда стал слишком стар, чтобы противостоять этому: такая самозванная знать стала бы полицией не только для обывателей, но и друг для друга.

## **НАСЛЕДОВАНИЕ: ОТЫГРЫШ ПРИНЦА ИЛИ ПРИНЦЕССЫ**

Благородные сыновья и дочери могут унаследовать печально известные имена, замки, богатство и даже статус изгнанника, или последовать по стопам родителей на традиционные придворные или военные должности. Они также унаследуют шанс (хотя и слабый) управления царством, со всеми вытекающими отсюда опасностями. Многих принцев и принцесс похищают, убивают или принуждают и контролируют и ментально, и физически, иногда даже их родители или придворные, действующие с полного королевского позволения, лишь ради того, чтобы лучше подготовить королевских наследников к их будущим обязанностям.

Рассказы менестрелей пестрят ленивыми принцами и принцессами, живущими праздной жизнью в роскоши - или живущими в бегах, простой жизнью сельчан, в лишениях, не зная ничего о своем истинном наследии,

лишь для того чтобы в один прекрасный день быть выдернутыми на блистающий королевский трон, когда корона падает с головы кого-то, в ком они никогда и не подозревали своего родителя или семью.

Истинная жизнь принцев и принцесс - обычно смесь трудного обучения, изумительных интриг, заведения друзей и врагов - и затем тот или иной путь, заканчивающийся в сплетении королевских интриг, возможно - в ненависти семьи, пытающейся дискредитировать или убить их.

Рассмотрим королевство Кормир, управляемое регентом, Принцессой Алусэйр.

*Истинная девчонка-сорванец, ведомая своим диким характером, Алусэйр в юности восставала против придворного этикета и пожеланий своего отца, став популярным военным лидером, рыскавшим по задворкам царства со своими "клинками" - бандой молодых благородных наследников, к открытому неодобрению большинства старшей знати царства. Пурпурные Драконы, служившие с ней, любили ее и готовы были отдать за нее свою жизнь. Обыватели Лесного Королевства не имели понятия, что из нее выйдет (некоторые ее не одобряли, некоторые побаивались, некоторых это развлекало, но большинство "просто не знало").*

Если Вы - королевич, имейте в виду, что если Вы будете "диким юнцом", расценивать вас будут соответственно. Фактически, каждое ваше хобби, каждый неверный шаг, каждое сказанное на людях слово и любое дело (от шуток до падений на попу) будут предметом сплетен - их будут обсуждать, увеличивать, приукрашать и искажать - и естественно, и преднамеренно, создавая вам репутацию, которую впредь вам придется носить, как терновый венец.

*Теперь, будучи регентом, Алусэйр равняется на свою мать, дипломатичную и красивую (ныне вдовствующую) Королеву Филфаэрил, не особо появляющуюся на публике в период господства своего мужа, так что некоторая знать изображает ее как холодную и отдаленную, неустанно пытаясь оттеснить ее от силы и влияния после смерти Азуна.*

Филфаэрил - совершенный пример того, как знать старается умалить роль и лишит общественной поддержки королевскую персону, которую они ненавидят или боятся - в данном случае Филфаэрил сильна и способна, а им вместо этого нужна королевская слабость. Вы столкнетесь с теми же самыми нападками, не только если вы королевич, но даже если вы всего лишь потенциальный наследник (младший среди нескольких детей) мощного благородного дома; всегда найдутся дяди и тети, из-за скуки, злости или жажды власти желающие выставить Вас слабым или некомпетентным, нуждающимся в их руководстве. Вы можете объединиться с любимой тетей или дядей, отчасти избежав этого, но тогда вам придется наблюдать за своим союзником очень тщательно.

*Филфаэрил и Алусэйр - единственные живущие взрослые Обарскиры. Королевский наследник Азун V (сын мертвой Принцессы Короны Таналасты) - младенец, которого следует постоянно защищать на земле, полной честолюбивой знати (многие из которых, как известно, являются внебрачными детьми Азуна IV, имеющими различные шаткие требования на трон, которые могут быть провозглашены, если вдруг что-то случится с Обарскирами).*

Даже если Вам не случилось жить в царстве, известном своими флиртующими монархами, все мы люди, и незаконные королевские потомки могут появиться все равно. Если этого и не произойдет фактически, честолюбивая знать может изобразить в виде претендента любую персону, которую они могут контролировать и которая внешне похожа на какого-либо члена королевской семьи, обучив ее тому, что она должна знать и используя ее в качестве оружия, способного расколоть царство гражданской войной.

*Алусэйр знает, что стоит лицом к лицу с интригами различных культов и фракций знати (некоторые из которых поддержаны богатыми спонсорами из соседней Сембии), способными вспыхнуть открытым восстанием, как только увидят любую существенную слабость, которую смогут эксплуатировать. Чувствующая себя гораздо комфортнее в седле с мечом в руке, чем при фехтовании словами и тонкими действиями, Алусэйр столкнулась со стремительно меняющимся Королевским Двором Кормира, который во все времена был наводнен шпионами и сложными интригами - а теперь в нем нет кого-либо доминирующего, и его держит в струнку лишь всемогущий волшебник Вандердагаст.*

Если Вы как наследник (трона или управления благородным домом) чересчур полагаетесь на любого из придворных - или если ваш предшественник делал это - и этот индивидуум стал слишком мощным, он скорее всего (независимо от того, насколько дружелюбно он может действовать) станет вашим злейшим противником. Даже если придворный действительно крайне добр и лоялен, он подобен огромному дереву-теневой верхушке: когда столь могучее дерево наконец упадет, оно по пути сокрушит любые меньшие деревья и оставит огромную просеку или шрам в растительности - слабости, которые кто-то другой сразу заметит и, возможно, захочет эксплуатировать.

Попытайтесь утвердить трех-четырёх полезных придворных или служителей примерно равной силы и не позволяйте ни одному из них достичь господства, разве что в пределах строгих границ их должностей с четко ограниченными обязанностями и полномочиями, которые честолюбивая или коварная персона не сможет расширить.

*Глава Военных Волшебников, Вандердагаст занимал должности и Королевского Магикиана, и Придворного Волшебника (будучи главным советником Азуна IV с юности короля до его смерти, а также управляя всем использованием и обучением магии в царстве). Он был проницательным, вмешивающимся во все дела, параноидальным человеком, которому необходимо было постоянно знать все, что происходило в царстве, и влиять на все это. Он обновил Военных Волшебников и сделал их своим личным оружием и служителями, вылепив из них то, что требовалось: без рангов или иерархии, но с постоянно меняющимися оперативными группами, отвечающими перед ним самим.*

*Его преемница Калэдни более доверчива, гораздо более застенчива и гораздо менее осведомлена об истинном характере большинства придворных; она чувствует, что обязана идти по тому же пути, что и Вандердагаст - но и честлюбивая знать, и придворные (некоторые - при сембийской поддержке) стремятся получить власть ее руками и руками Алусэйр.*

Не бойтесь заменить кого-то, кто стал слишком сильным - но будьте осторожны, ибо тот, кого Вы снимаете, либо должен быть снят с должности (и ему следует предложить что-то, что заинтересует его, хотя бы на какое-то время), либо должен быть устранен (убит при "несчастном случае" или чисто юридическими средствами), или Вы рискуете нажать себе злейшего врага - и развязать ему руки против Вас.

*Вандердагаст был весьма устрашающей фигурой; вместе с популярным и галантным королем-воином Азуном IV они были союзом, которому посмела бы бросить вызов лишь большая армия. С Вэнджи Король и его старшая дочь, Принцесса Короны Таналаста, были сметены за очень короткое время - все при дворе заметно изменилось, и меняется день ото дня.*

Изменения идут постоянно, все время. Всегда знайте изменение политической ситуации и общественного мнения, и меняйтесь соответственно - или ваши субъекты (а не только кое-кто из знати) начнут видеть в Вас барьер, который неплохо бы уничтожить.

*Как и все в Кормире, Алусэйр знает, что в царстве есть три традиционных шпионских службы.*

*Среди Пурпурных Драконов (армии) есть фицеры разведки, старающиеся отслеживать то, происходит на всех территориях, где они дислоцируются, чтобы быть готовыми к волнениям, нападениям бандитов, набегам гоблинов с Каменных Земель и к восстаниям.*

*Военные Волшебники шпионят за всеми подряд (даже друг за другом - аларфоны, члены Военных Волшебников, действуют в качестве внутренней полиции), чтобы защитить Кормир от военных переворотов, коррумпированных придворных, бродячих магов и прихотей кого-либо из членов королевского семейства, демонстрирующего признаки безумия или тирании.*

*Высокие Рыцари - горстка лояльных, посвященных, опасных людей, служащих королевскому семейству в качестве персональных штурмовиков, шпионов и посланников.*

*Алусэйр также знает то, о чем большинство кормирцев может лишь догадываться: в последние годы Арфисты не только шпионили за царством, они также шпионили для отдельных придворных и членов королевского семейства Обарскир (ради конечной цели - сохранить царство мирным и устойчивым и не позволить какой-либо из силовых групп в его пределах слишком изменить баланс сил в Кормире).*

*Кроме того, для реальной "грязной работы", которая должна оставаться в абсолютной тайне (типа выслеживания, слежки и даже исполнения чужих ролей или для похищений) у всех взрослых Обарскиров есть маленькие, чрезвычайно секретные персональные шпионские сети - от стариков до профессиональных воров и маленьких мальчиков и девочек. Их покровители и не знают, что часть этой "тени" (как их называл Вандердагаст) может также быть Арфистами или двойными агентами иноземных сил.*

*У шпионов, собранных Азуном IV, Таналастой и Вэнджи, теперь нет покровителей - и Алусэйр необходимо выяснить, что они из себя представляют, особенно - не работает ли кто-нибудь из них на знать, враждебную Короне, или не пытается ли служить Калэдни.*

*У самой Алусэйр есть две персональные разведывательные службы: неуклюжая, откровенная группа, которую она на вербовала из рядов "своих клинков" (придав этой благородной молодежи чувство важности, их семействам - удовольствие, и отвлекая и прикрываясь ими от знати и от других, считающих, что теперь-то шпионы им известны), и шпионы, работающие уже давным-давно - от возлюбленных, которые служат только ей, до "лояльных царству" Высоких Рыцарей, типа Гларастира Ролигана.*

*Алусэйр больше всего боится Военных Волшебников, ставших неуправляемыми и науськиваемыми знатью, стремящейся свергнуть Обарскиров. Она пытается переманить к себе на службу некоторых из аларфонов и старается стать близким другом Ласпиры, второго среди Военных Волшебников, не только для того, чтобы хоть как-то совладать с ними, но и для того, чтобы лучше управлять царством в качестве Регента.*

Для Вас, как для наследника трона или благородного дома, критически важно знать не только о формальных шпионских сетях, работающих в вашем царстве или в домашнем хозяйстве, но и о естественных (и меняющихся) повседневных союзах, кликах, о дружбе, конкуренции и ненависти среди ваших придворных или служителей и в пределах вашей семьи. Есть два старых высказывания: "Если Вы не занимаетесь политикой, политика займется Вами" и "Управлением другими людьми занимаются люди". Лидер выживает и процветает, если он знает, как понимать народ и влиять на него, чему народ верит и что он будет делать. Информирование и дезинформирование народа, позволение ему узнать или подслушать определенные вещи (и увидеть то, что будет понято неправильно, типа организованной позорной любовной сцены, предположительно связанной с героем, в шекспировском "Много шума из ничего") - один из эффективных инструментов. Придворные и служители используют это против Вас, даже если Вы никогда не будете использовать это против них. Вам следует удостовериться, что у Вас есть несколько источников информации, чтобы не так уж много информации могло бы остаться от Вас в секрете или могло бы быть искажено и акцентировано без вашего ведома.

*Таким образом, Алусэйр ежедневно пробирается через змеиные ямы интриг, шпионов, нетерпения и обмана - но все же большинство других народов считает Алусэйр живущей без проблем в одном из самых мирных, преуспевающих и довольных королевств Фаэруна.*

А вот народ Кормира прав, понимая, что большинство королевских семей Фаэруна живет гораздо хуже. Принцы и принцессы, не желающие таких забот и живущие праздно и легкомысленно, все равно остаются в опасности (все равно они - королевские наследники, которых могут убить, похитить или к чему-либо принудить те, кто играет с политикой), но при этом их считают ленивыми или глупыми и не подходящими на

роль правителя и поэтому менее полезными - их можно просто сбросить со счетов. Если Вы член королевской семьи, Вам проще выбрать ваш образ жизни, чем большинству других - но Вам не избежать вашего наследия. Если Вы попытаетесь сбежать и скрыться от него - оно найдет Вас. Если кто-либо хочет использовать Вас или всего лишь удостоверится, что вы мертвы - он позаботится об этом.

## **УПРАВЛЕНИЕ ДОМЕНОМ**

Ходит много рассказов о светлых героях, прорубающих себе путь к правлению (обычно - сбрасывая злых монархов-декадентов), но беспристрастные мудрецы, исследующие столетия восхождений на трон, обычно приходят к заключению, что любое становление недавно захваченной территории преуспевает в конечном счете при поддержке управляющего, а не от грубой силы (которой можно выиграть день при краткосрочном правлении). Через какое-то время эта поддержка сдвинется обратно к законному правителю или его династии, если только он не отвернется от народа (не потерпит неудачу в обязательствах и обязанностях). В качестве нового правителя Вы должны постараться поколебать общественное мнение, чтобы оно приняло Вас.

В начале правления Вы получаете максимальную поддержку при минимальных разрушениях: переворот, обошедший лишь резней придворных, без немедленного введения новых законов или налогов, при ведении "дел как обычно" или с незначительными новыми выгодами для обывателей, не вносящий больших, тревожных перемен, в общем будет поддержан. ("Мне все равно, кто нынче лорд в замке, пока я могу охотиться на оленей и продавать свои пастернаки"). Среди знати, придворных или богачей всегда найдется оппозиция новому правителю, исходящая от силы или раздоров, потому что у таких "игроков властью" есть свои собственные идеи в отношении того, кто должен править (зачастую это марионеточные кандидаты, которых они контролируют). Если Королева Авори взяла трон своим мечом и заклинаниями, почему ее не могут сбросить заклинания вашего фаворита, прожившего в царстве всю свою жизнь и, по слухам, ведущего свой род от незаконнорожденного сына старого Короля Нелзора? Чем он хуже Авори?

Правители, озабоченные подавлением таких интриг, должны дать самым опасным потенциальным мятежникам некоторые выгоды: земли, титулы, лишний голос в решениях или контроль над относительно прибыльными коммерческими возможностями. Например, члены благородного семейства, владеющего караванными компаниями, могут быть поставлены во главе новой караванной гильдии или придворного отдела, позволяющего им свободно устанавливать правила в этой сфере в свою пользу.

Это ведет тому, что любому правителю придется балансировать желания одной группы силы против таковых других, уходя при этом от ярости обывателей (особенно торговцев), неизбежно теряющих власть и будущее богатство. Любая выгода для одной персоны неизбежно означает потерю силы для другой. Правителям следует особенно остерегаться возмущения местных религиозных лидеров, потому что они могут быстро обернуть большие количества граждан против правителя или его новой политики.

Каждый лидер имеет и юридические, и традиционные обязательства и обязанности. Некоторые традиционные обязанности (осмотр первого малыша, рожденного весной, или захоронение первого лебедя, умершего после первого снегопада) могут показаться странными, но граждане ожидают, что лидеры области справедливо отнесутся к законам, будут защищать народ (сохраняя мир и проводя патрулирование против бродячих монстров и разбойников), а не угнетать его (убивая или избивая направо и налево). Поведение, противоречащее этим общим принципам, неизбежно приводит к волнениям и в конечном счете - к открытому конфликту. Деятельность, позволяющая обывателям чувствовать себя оберегаемыми и уважаемыми (с известными и справедливо применяемыми законами и правилами и без быстрых, смелых перемен), даст правителю их поддержку.

## **КОНФЛИКТЫ**

Как и было указано ранее, жизнь знатных чревата проблемами, которые следует решать и преодолевать, если благородный хочет поддерживать или улучшать свой высокий статус. Ниже рассмотрены несколько определенных проблем и факторов, которые могут бросить вызов деятельности правителя.

### **ПРИГОВОР ВИНОВНЫМ**

В некоторых городах и землях Фаэруна есть сложные кодексы правосудия, с письменными законами, определенными штрафами и процедурами, отточенными до совершенства частым применением законов или традициями. В глухих областях или маленьких поселениях обычно господствует закон меча (то есть "сильный всегда прав").

Но все же даже там, где существуют ясно выраженные законы, приговор зачастую остается на усмотрение правителя. Например, король может позволить виновной свободно уйти, исполнив некое поручение, вместо того чтобы назначить им обычное наказание, выплатить большой штраф вместо телесного наказания и заключения в тюрьму, и так далее. В большинстве мест знать и королевская семья имеют права или привилегии, которых нет у простого народа.

Приговор виновному может варьироваться от простой административной задачи до прохождения предательского лабиринта игр у власти, в зависимости от личного престижа и влияния виновного. Обычный вор просто получит свое наказание в одиночку. Отпрыск мощного торгового дома сможет бросить на его исполнение всю экономическую и политическую силу своего семейства. Мстительное семейство может обратить ваше царство в экономические руины, если Вы заключите в тюрьму его наследника, но легкий

приговор может обернуться против Вас, показывая, что ваше царство несложно запугать. Мера правосудия - намного более сложная игра, чем соответствие преступлений указанным для них наказаниям.

Вообще, ни один регион с процветающей торговлей (типа Уотердипа, Скорнубела или Аскадлы) не может позволить открытого взяточничества или "испорченного правосудия". Обыгрывание результатов - типа назначения кому-либо испытания или подготовки побега заключенного - должно делаться за сценой, а не публично. За пределами границ областей, не полагающихся на торговлю, есть четко прописанные законы, независимая судебная власть (типа Магистров Уотердипа) и договоренности, позволяющие гильдиям отчасти наказывать своих членов самим (уменьшая приговоры двора в обмен на санкции самой гильдии). Должна преобладать вера в то, что с приезжим торговцем будут обращаться так же, как и с местными, и с гражданами - иначе поток приезжих торговцев может иссякнуть.

По этой же причине испытание в виде боя редко допускается в торговых центрах, но может происходить при сельском "правосудии толпы" или в общинах, в которых властвует позволяющая это вера (например, в поселке вокруг храма Темпуса). В Сембии, а также в некоторых тетирских баронствах и городах Вилон бой между нанятыми чемпионами или персональные дуэли - общественное развлечение, применяемое в случаях, когда не было совершено преступления, потому что нет законов, защищающих личную репутацию, но благородный человек чувствует, что другой благородный оскорбил его, или если знатная неженатая дама обвинена в потере целомудрия и хочет опровергнуть это. В конце концов, на Фаэруне практически вообще нет эквивалентов клеветы и законов клеветы, которые есть в реальном мире.

Во многих местах магистры, гильдии и (в любом случае, когда преступление или жалоба связаны со священниками или храмами в качестве ответчика, истца или свидетеля) все священники имеют право обратиться к магической помощи для определения правды и неправды. В случаях, связанных с нарушениями против духовенства или собственности храма, священникам обычно позволяется вести суд и назначать наказание только в общинах, в которых доминируют храмы; в других местах правосудие, включая любую магическую помощь, которую просят пострадавшие священники, следует обеспечить независимыми тайными закладчиками. Кто платит за это обслуживание - зависит от юрисдикции.

На Фаэруне еще нет традиции лицензированных юристов, но растет количество адвокатов (особенно в Амне и Сембии). Это платные ораторы, говорящие на суде, всегда в присутствии обвиняемого, но никогда не вместо него. Они могут знать, а могут и не знать деталей местных законов, чтобы дать полезный совет обвиняемому (вообще в Фаэруне он называется заключенным, даже если его еще и не сочли виновным). Некоторые защитники - интересные исполнители, подражающие другим голосам, напоминающие некие события, рассказывающие анекдоты и участвующие в разъяренных придворных дебатах. Так как зачастую это считается хорошим развлечением, даже сердитые судьи или правители не пренебрегают этим, поскольку это веселит простой народ.

## **ПОЛИТИЧЕСКИЕ КОНКУРЕНТЫ**

Вряд ли у правителей нет противников - будь то правители сопредельных земель или люди в пределах их собственной страны, типа мощных священников, волшебников или глав богатых семейства, конкурирующих с ними за желаемую торговлю, браки и контроль над обсуждаемыми землями, вплоть до открытой войны на их границах или территории.

Самый сложный вид конкурента (кроме разве что слишком мощных, на которых правитель не осмеливается нападать, и тех, кто знают относительную слабость правителя и таким образом поступают по своему усмотрению) - тот, кто действует дружелюбно или нейтрально, но тайно распространяет слухи или использует агентов для совершения грязных дел, в которых обвиняет правителя, очерняя репутацию правителя или таковую его страны. Если это делается за границей (исключительно за пределами домена правителя), у правителя зачастую есть лишь один способ противостоять таким делами: тайно нанимать авантюристов или других не-придворных, которые могут отправиться в эту область, выследить агентов, нанятых политическим конкурентом, и разобраться с ними. Для этого могут быть очень эффективны барды, имеющие вероятное оправдание для подобного путешествия, колдуны, тайные навыки которых не общеизвестны, и бойцы и жулики, знакомые с территорией и имеющие на ней "теневые контакты".

В большинстве конфликтов с политическими конкурентами правители готовы приложить все силы, лишь бы не развязывать открытую войну. Они стараются сделать это при помощи длительных дипломатических маневрированиях, торговых уловок, шпионажа и смущения противника ложными письмами, или организовывая ситуации, когда все стороны пытаются собрать союзников и поколебать нейтральных правителей и силы открыто поддержать их или по крайней мере не выступать против их взглядов и инициатив. При нарастании напряжения в отношениях могут происходить пограничные стычки или набеги, и чтобы не дать им перерасти в открытую войну, правители часто стараются тайно нанять авантюристов, а не открыто нанимать наемников или выставлять свои отряды в униформе.

## **СОВЕТНИКИ И ПОСЛЫ**

Мудрые правители стремятся собирать советы - не только для получения информации, необходимой для "правильного" или лучшего решения, но и для того, чтобы показать своим субъектам, что они слушают граждан и ценят их мнение. Консультирующие советники могут быть эффективным путем для отсрочки непопулярных или спорных решений, особенно если конкурент старается вынудить принять решение в трудное время (типа

определенного религиозного фестиваля, годовщины битвы, или когда приезжают посланники традиционного противника). Большинство правителей нанимают три разновидности советников:

- людей, мнения которых они ценят, тех, с кем они обсуждают проблемы приватно;
- ораторов, говорящих на публике (часто при дворе), тонко поддерживающих взгляды короны, не делая этого явно, или четко представляющих варианты на выбор дискутирующих сторон (например, напоминая гильдиям или знати соображения, которые правитель должен учитывать при признании споров); и
- "экспертов по обнаружению реальных экспертов", которые служат правителю, во-первых, для выявления истинной преданности и компетентности людей, представленных при дворе в качестве экспертов, и во-вторых - для обнаружения реальных экспертов или для консультации у них (например, лучшего убийцу драконов царства, единственного, кто посетил определенный город Подземья и выжил, или кого-то, кто знал конкурента, прежде чем тот получил власть, так что может сообщить правителю, что на самом деле представляет из себя этот конкурент).

Очень старое высказывание на Фаэруне - "поспешный лорд на троне - глупец". Однако, для правителя (или непритязательного торговца или авантюриста, работающего на незнакомой территории) столь же глупо доверять всем своим советчикам. Мудрые всегда стараются получить советы из нескольких источников, таким образом проверяя правдивость любого из них. Как

неоднократно демонстрирует амнийская и сембийская история, если король доверяет советнику полностью, этот советник может легко влиять на королевские решения ради своей личной выгоды или для того, чтобы царство стало таким, как он пожелает (или попало бы под более плотное влияние или контроль конкурирующего царства, которое тайно его вознаграждает).

Посол представляет при дворе правителя иноземного правителя или землю и также иногда считается нежелательным советником. На Фаэруне послов почти всегда называют посланниками, но посольства (постоянные места для жилья или офисы, принадлежащие иностранным властям, особенно когда в пределах таких зданий применяются "свои" законы) очень редки. Большинство посланников размещается в гостевом жилье, находящемся в собственности короны, во дворце или в придворных зданиях. Они обычно наслаждаются иммунитетом к местным законам и к преследованию, по крайней мере как местная знать, хотя этот иммунитет абсолютен лишь в том случае, если они представляют сильную, агрессивную и устрашающую власть. Большинство правителей может легко устроить для посланников, которых они не переваривают, "несчастные случаи" или обеспечить обвинение в преступлениях, влекущих за собой смертный приговор (типа убийства, насилия, попытки цареубийства или поджога дворца). Все правители шпионят за действиями посланников - и большинство посланников шпионят за правителями или их придворными.

Некоторые правители вознаграждают постом посланника членов своего семейства или сторонников. Такой держатель этой должности может быть некомпетентным, ленивым, бестактным или заинтересованным лишь персональной выгодой (обычно это закулисные торговые делишки). "Звуковые" посланники приходят лишь для того, чтобы принести тяжелые известия или разобраться в критическом положении. Других инструктируют оказывать свое покровительство правителю или земле, устраивая щедрые пирушки, осыпая народ подарками или предлагая привлекательные торговые возможности. Такой посланник скорее всего будет милостивым и будет использовать романтические хитрости.

Однако, большинство посланников - придворные, получившие этот пост в награду. Они очень компетентны и тщательно оберегают свое рабочее место. Как результат, обычно они - краткие, осторожные, тихие, хорошо одетые, достойные, бойкие на язык актеры и сторонники этикета. Это делает их очень опасными, если они "на другой стороне". Как и с советниками, правителям следует остерегаться посланника, ниспровергнутого иноземной властью или действующего ради личной выгоды; статус посланника обеспечивает отличное покрытие для таких действий, если они остаются достаточно тонкими. Посланники-ветераны придворных дел обычно тонки и отточенны в своих действиях и могут весьма умело скармливать правителю ложь - так что наблюдать за ними нужно очень тщательно.

## РЕВОЛЮЦИОНЕРЫ

Каждый правитель может столкнуться с революционерами, желающими его свержения, поскольку он - узурпатор, не так добр, как предыдущие правители, или из-за некоего воспринятого недостатка.

У каждой земли есть свое прошлое. Вас можно ненавидеть как короля хотя бы потому, что вы - не Орлиный Плащ, этим царством некогда правили Орлиные Плащи, и кто-либо утверждает, что только что объявился давно утерянный наследник-Орлиный Плащ. Многие из благородных домов ищут претендентов, которых можно посадить на трон в качестве своих марионеток, и их мечи заявляют настолько же "законные" права на трон, как и авантюрист, сидящий на нем и объявивший себя королем силой оружия.

Другие революционеры хотят изменения законов, общества и "пути вещей" - независимо от того, кто является правителем. Всегда кажется, что быстрых и эффективных перемен легче всего достичь, свергнув нынешнего правителя.

В некоторых землях революционеры - овеванные славой бродяги, объявленные вне закона, ищущие оправдание своему разбою и получающие монеты, бесплатную пищу и укрытие у рассерженных граждан. В других землях это знать, академики или молодые горячие головы, формирующие секретные общества (со

сложными ритуалами, паролями, знаками и костюмами) и строящие бесконечные схемы свержения правителя или ворчащие о делах правителя, но никогда не делающие ничего конкретного.

Иногда революционером становится тот, кто оказывается достаточно целеустремленным и находчивым достаточный, чтобы провести попытку убийства, путча или вооруженного восстания против правителя, семейства правителя, старших придворных или местных сборщиков налогов. Правителям необходима защита от предателей. Видимые телохранители, монстры-стражи и ловушки - хорошие средства устрашения, но всегда мудро держать что-либо в тайне: неизвестные защиты обычно более эффективны, чем те, о которых мятежники знают и против которых они могут подготовить. Конечно, лучшая из защит - знать, что происходит в области, а это в свою очередь означает - иметь компетентных и достаточно многочисленных шпионов. Правитель должен делать все необходимое для получения и удержания лояльности таких сил: многие из лидеров реального мира были убиты своими собственными телохранителями, подкупленными на убийство неким третьим лицом. Как сказал об этом один старый фаэрунец, "человек, который идет, не ища неприятностей, не находит их - они сами находят его".

## РЕЛИГИОЗНЫЕ ЛИДЕРЫ

Многих правителей расстраивает, если в их домене есть сильные религиозные лидеры, вмешивающиеся в их дела. Если принципы их веры это позволяют, высокие священники могут - и неизбежно будут - правителями сами по себе, божественной волей издавая свои собственные декреты, ведя проповеди или навязывая святую политику, либо поддерживающую, либо осуждающую правителя и его законы и цели, и вообще ведя себя независимо, являясь для правителей хронической головной болью.

Боги очень реальны, и они защищают свое духовенство (или по крайней мере мстят за него). Таким образом, у правителей обычно есть на выбор всего два варианта: изменить точку зрения священника при помощи переговоров, подарков, взращивания дружбы (что для правителя обычно означает необходимость частично согласиться с целями веры или хотя бы высказывать это на словах), или устранить священника - через убийство, устроенную неприятность, или (предпочтительно, потому что это предотвращает божественное возмездие) дискредитировать священника в глазах его собственного духовенства или божества, сбивая его с пути или публично демонстрируя "отход" его от веры.

Божества Фаэруна в общем готовы допустить отступления от веры и неудачи своего духовенства, пока нет предательства и не уменьшается количество прихожан (и вместе с ним - сила самого бога). Таким образом, божество может закрыть глаза на то, что высокопоставленный священник сделал что-то греховное - но не публично, так что когда новости о таком пятне на репутации расходятся далеко и широко, на священника обрушится божественная кара. Некоторые божества мстительны, но глупы немногие, и все видят, что смертные - по существу испорченные существа (руководство к совершенствованию - то, как боги могут облагодетельствовать смертных); поэтому немногие мстят правителям, подставляющим священника или облазняющим его на грех. Уловки или ложное обвинение духовенства - другое дело.

В результате, большинство правителей проводит свою жизнь, ведя нелегкие переговоры с мощными священниками и размещая их в своих областях (и иногда, тайно - с иноземным духовенством, чтобы оно пришло и вытеснило или ослабило особенно назойливое местное духовенство). Некоторое духовенство имеет мирские взгляды и готово работать с правителями дипломатично, спокойно увеличивая влияние и истинную силу веры, но некоторые - фанатики или наивные "тронутые умы", меряющие все крайностями и абстракциями, а не повседневной практичностью - и правителям иметь дело с такими *очень* тяжело.

## АВАНТЮРИСТЫ-БУНТАРИ

Правители понимают (и могут обычно угомонить) авантюристов в своих владениях гораздо легче, чем разобраться с честолюбивым духовенством, потому что авантюристы почти всегда хотят добычи, забавы (приключений) и власти. Однако, если позволить им зайти слишком далеко или если они наняты в качестве платных "кровавых мечей" правителем-конкурентом, они могут стать серьезной опасностью. В конце концов, большинство узурпаторов, убивающих правителей - именно авантюристы. Такие правители обычно действуют против авантюристов-бунтарей стремительно и жестоко, иногда (особенно если авантюристы начинают нравиться обывателям) нанимая другую банду приключенцев для их устранения.

Даже авантюристы с добрыми намерениями могут стать для правителя головной болью. Многие из правителей Фаэруна годами работали для достижения нелегкого перемирия с соседями-эльфами (в окрестных лесах) или дварфами (под доменом лорда) лишь для того, чтобы авантюристы, жаждущие убивать монстров и искать сокровища, разрушили перемирие, устроив среди эльфов или дварфов погромы, зачастую убив при этом определенных индивидуумов, заключивших соглашение или дружбу с лордом. Авантюристы имеют привычку сначала атаковать монстров, а уж потом интересоваться местной политикой и укладом жизни.

Авантюристы - всегда угроза власти, потому что народ видит, как они "избегают неприятностей" и сам решает стать авантюристами. Если их не удастся убить стремительно и конфиденциально, для их "обработки" потребуется большая осторожность, поскольку следует удостовериться, что они не станут народными героями; в конце концов, в неукротимом и незаконном есть своя романтическая привлекательность. Проницательные правители или местные лидеры часто устраивают очерняющие кампании, чтобы либо дискредитировать авантюристов и запятнать их репутацию, либо, что еще хуже, правдиво разглашать все глупое, опрометчивое и жестокое, совершенное авантюристами. При пересказываниях подобные сообщения всегда обрастают

"подробностями", так что ничего не подозревающие авантюристы быстро могут получить себе репутацию монстров.

Многие правители тайно нанимают банды авантюристов (размещая их в охотничьих домиках или в городских домах), чтобы использовать их в качестве персональной ударной силы против авантюристов-бунтарей; в качестве персональных телохранителей или эскорта, если для правителя что-то начинает идти неправильно; для незаконных действий против противников правителя (как правило, по приказу правителя они выходят убивать, похищать или заниматься воровством или поджогами). Авантюристы-бунтари, остерегайтесь!

## **ШПИОНЫ И УБИЙЦЫ**

Большинство правителей нанимают шпионов. Некоторые (часто действуя через посредников) используют убийц, и у всех есть охрана и ловушки. Некоторые достаточно искушены, пытаются мешать потенциальным убийцам, посланным против них, распространяя ложь и ложные документы; это может иметь неприятные последствия, если придворные воспримут эту "бормочущую работу" (дезинформацию) как реальные сведения. Гораздо чаще используется укрывательство, приманки (двойники короля, членов королевского семейства и старших придворных, чтобы обмануть преследующих их шпионов), магические маскировки, взяточничество и шантаж.

Убийцы, подобно их жертвам, редко переживают более чем одну свою ошибку. Правители - одни из самых защищенных целей. Эффективные убийцы могут преуспеть в поражении таких целей лишь после обширной подготовки. Если правитель - назначенная для вас цель, тайно изучайте все, что возможно, о его телохранителях, ловушках, расположении зданий, где он живет или проводит много времени, о его установившейся практике (где и когда он обедает, спит и что часто делает), о его туалетных привычках (некоторые правители более уязвимы при купании или в отхожем месте) и о его хобби.

Если он любит коллекционировать игрушки, снабдите одну из них отравленной иглой. Если он наслаждается прекрасными винами, яд можно добавить в них. Что из интересующего его (возможно, пьеса) может использоваться, чтобы выманить его из его замка под прицел вашего арбалета на крыше? У него есть магические защиты? Волшебник-телохранитель? Заклинание *железный страж*, запасенное в чем-нибудь, чем может воспользоваться носящий (типа *кольца хранения заклинаний*) - весьма популярная защита. Насколько вероятно умертвить этого правителя? Как можно выявить и обойти защиты?

Планирование и подготовка - ключи к успеху. Очень редко возможно убить правителя импульсивно, почти или вообще без планирования, чтобы при этом убийца смог сбежать или кто-то смог перехватить власть. Конечно, в большинстве случаев убийца расплачивается своей жизнью на месте или очень скоро после этого.

Способы узнать о правителях включают романы, взятки или шантаж служителей или придворных, использование магии для наблюдения, будучи незримым, вступление в ряды служителей или придворных или изображение из себя крысолова, рабочего, делающего ремонт, охранника или другую персону, имеющую серьезные основания бродить там, где можно встретить правителя. Многие попытки убийства производятся под видом реального служителя, придворного или охранника, иногда при помощи магических маскировок. Бедствия (типа пожаров) или паника (типа заклинаний, дающих иллюзии прячущихся монстров или носящихся привидений) могут иногда причинить замешательство и увести охрану со своих постов, открыв в критический момент доступ к правителю.

## **ВОЗНАГРАЖДЕНИЕ**

Игроков в кампании, построенной на придворных интригах и политике, может разочаровать недостаток сочных возможностей рубить противников или грести сокровища. Однако более медленные, менее четкие победы при дворе оттачивают навыки персонажа в заключении сделок, терпении и суждении - и могут принести огромное удовлетворение. Как и что угодно, требующее немало работы в долгий период времени, это воспринимается как нечто большее, чем то, что получено быстрым ударом меча или одиноким заклинанием.

По мере того, как игровые персонажи одерживают успехи и продвигаются при дворе, их пределы (влияние, количество проблем и юрисдикция, в которые они могут быть вовлечены, богатство, или придворные, работающие с ними или под их руководством, которым они могут создать проблемы или которые могут содействовать их целям) растут. Игра может стать гораздо более захватывающей, чем лазание по подземельям или даже чем крупные сражения. Нет ничего настолько удовлетворяющего, как становление реальной силой - именно поэтому столь много тиранов и магов типа Вандердагаста, Мэншуна и Сзасса Тэма пробовали это.

Если ваш персонаж преуспеет в жестких условиях, то с хорошим ДМом вы можете устраивать жизнь Фаэруна, расшвыривая проблемы и дипломатические беспорядки направо и налево, достигая чего-то, чем действительно можно гордиться. Вы также можете управлять королевством - или стоять за тронном Короля Громовые Кишки и управлять его королевством за него.

## **ЦИТАДЕЛИ ДВОРОВ**

Всякий раз, когда у правителей есть достаточно времени и денег и им не мешают разрушительные заклинания, атаки драконов и землетрясения, они строят великие придворные сооружения.

Великий и внушительный - ключевые для придворной архитектуры слова. Независимо от того, насколько мирским (или непрактичным) является или будет расположение зданий или надворных построек, главные

входы и общественные территории любого придворного сооружения должны быть разработаны для демонстрации силы. Часто они также должны быть декорированы или украшены для явного показа Богатства. Разукрашенные потолки, гобелены, скульптуры, панели с орнаментом и резьбой - норма. Они часто отмечают собой дела и достижения (пусть и достаточно причудливые) прошлых правителей земли; даже если подобные предшественники были ненавистными противниками нынешнего правителя, правитель получает законность и высоту, изображая себя как одного из длинной череды мудрых, мощных, героических или одобренных богами лидеров.

В немалой доле мест Фаэруна первичные потребности правителей - безопасность и персональное искусство защиты, так что их дворы располагаются в замках или других укрепленных цитаделях. Это всегда представляется как деталь традиций, а не практичности.

Названия, расположение, архитектура и общее великолепие правящих дворов по всему Фаэруну очень разнятся. Например, в некоторых из оркских, гномских и dwarфских королевств место для трона - зачастую просто самая большая пещера на территории, причем орки вообще могут не притрагиваться к ее обустройству, лишь поставив в ней грубые скамьи и намалевав на стенах картины сажей и кровью противников.

Однако, в общем дворы в большинстве царств имеют комнаты следующих функций (хотя их расположение и обозначение могут значительно отличаться от нижеперечисленного):

- великий вход (как правило, высокие, большие, внушительные двери, по краям которых стоят охранники), ведущий в ...
- приемную, обычно со сводчатым и/или украшенным высоким потолком и минимумом обстановки ("вторящее эхом место из резного и полированного камня", как называет ее старая баллада), связанную с различными комнатами, включая ...
- палаты для аудиенций, где могут вершиться законы двора, придворные могут встречаться с делегациями или друг с другом, и конкурирующие гильдии или граждане могут сходиться для переговоров;
- придворные офисы, куда граждане приходят к клеркам, писцам и прочим бюрократам - внести платежи, получить лицензии и записи или сообщить о чем-либо;
- променад или великий зал, обычно роскошно украшенный, с трофеями или статуями умерших правителей, блистающий золотом и являющийся частью маршрута торжественных процессий; зачастую это - длинная, узкая комната с красным ковром в центре, в свою очередь ведущая в ...
- тронную комнату, в подавляющем большинстве случаев - самую большую и высокую во дворе, где на возвышении восседает на троне правитель, предписывая законы и разбирая дела царства.
- комнаты стражи, выходящие во все помещения, позволяя тем, кто на дежурстве, стремительно занять свои посты, блокируя вход и выход в различные комнаты двора.
- обеденный зал - обычно с высоким сводчатым потолком, большой и щедро обставленный - используемый для государственных банкетов, для приема послов или для празднования военных или дипломатических побед, для объявления о королевских помолвках и последующих свадьбах, кутежей и обедов, на которых раздаются награды и дары, с которым неизбежно связаны...
- кухни, служебные помещения, кладовые, разрезные и чаще всего прохладные подвалы и винные погреба под ними, плюс посты стражи, призванные не дать исчезнуть ценным столовым приборам и посуде (и королевские дегустаторы, принимающие меры против отравлений).
- часовни и святыни (если нет государственной религии или доминирующей веры, это могут быть просто украшенные изолированные палаты "подальше от суматохи"; исключением являются храмы многих вер, когда большое помещение используется прихожанами множества вер).
- частные палаты, где правители и придворные могут совещаться, развлекаться или вести дружескую беседу друг с другом или с посетителями подальше от глаз и ушей большинства придворных; другими словами, это палаты для аудиенций, используемые королевской семьей и старшими придворными, и в них обычно можно пройти из-за трона или из-за возвышения, на котором стоит трон.
- туалетные комнаты, где правители и придворные могут сменить одежду или переоформит ее, принять легкий завтрак, пичесаться или справиться туалетные потребности, взять заранее подготовленные предметы (мечи или документы, которые должны быть представлены, изделия, которые будут показаны как свидетельство чего-либо на придворном обсуждении, и так далее); вход в такие палаты - обычно из тронной комнаты, и если они предназначены для правителей - зачастую за тронном или около него.
- квартиры для гостей (для посещающих делегаций, посланников и правителей; обычно каждая из них - роскошный комплекс, соединяющийся с остальной частью дворца через палату для аудиенций, где посетители могут встречаться с придворными).
- частные квартиры (где живут правители и определенные придворные и служители, в стороне от зрения общественности).
- подземелья (куда помещают заключенных до и после суда в тронной комнате или в палатах для аудиенций).

Некоторые дворы усеяны склепами или могилами прежних правителей, но другие - обычно те, кто не страшатся нежити и свободны от предрассудков - перезахоранивают их в других местах.

## **ПРИМЕР: ДВОР ВЫСОКОЙ БАШНИ**

На современном Фаэруне не так много королевств или больших царств, около сотни городов-государств (независимых самоуправляемых городов), большинство из которых правят окружающими их землями. Во всех из них есть собственные "лорды" и правящие дворы. Они могут быть маленькими и простыми или большими и сложными, но если они являются чем-то большим, чем раздувшийся домашний персонал лорда (другими словами, если кто-то помимо правящего лорда сидит в качестве магистра, судящего юридические споры, и если кто-либо еще, помимо лорда, имеет весомое слово в определении этих законов), они известны как Великие Дворы. Каждый королевский двор - Великий Двор, но пример, представленный здесь - Двор Высокой Башни Ирайбора - типичен в качестве самой маленькой разновидности Великого Двора.

Титулы, ритуалы и точные полномочия варьируются от двора к двору, и королевства будут иметь дворы намного больше представленного (с домашним персоналом для каждого дворца, замка, королевского охотничьего домика, пограничного укрепления, с гарнизонными казармами, плюс множество необычных наследственных должностей, и, в большинстве случаев - с многочисленными Мастерами-Начальниками, Мастерами-Лесниками, ловчими и лесничими королевских лесов, болот и ферм, а также с грумами - селекционерами и тренерами - различных королевских конюшен), но Двор Высокой Башни иллюстрируют минимальную силу и организацию Великого Двора.

Большинство титулов, данных здесь, либо меняется с "Лорда" на "Леди", если должность занимает женщина, либо при этом к титулу добавляется приставка "Леди" (Мастер Пирушек становится Леди-Мастер Пирушек).

### **Его (Ее) Высшее Высочество, Самый Высокий Лорд (Леди) Ирайбора, Хранитель Высокой Башни, Наблюдающий Хранитель Текущей Чионтар**

У Лорда Ирайбора есть персонал, состоящий из:

- Сообразительный Стейв (доверенное лицо, старший личный представитель)
- Зловещий Стейв (посланник, младший личный представитель)
- Придворный Геральд (см. Главу 6; в свою очередь командует двумя подчиненными, известными как Мастер-Бдительные)
- Чемпион Лорда (глава Черных Клинков, неимоверно мощный личный телохранитель Лорда Ирайбора)
- Мастер-костюмер (дворецкий и главный костюмер лорда; в свою очередь командует шестью костюмерами)
- Леди-хранитель одежд (отвечает за изготовление, поддержание и хранение всех предметов одежды и регалий, которые Лорд носит или предоставляет другим, и всей униформы и служебной одежды всех придворных; в свою очередь командует восемнадцатью швеями)
- Мастер ботинок (отвечает за всю, что касается на ногах - обувь и искусственные ноги, для всех в Высокой Башне; в свою очередь командует шестью сапожниками, одним корвизором и двумя кожевниками)
- Высокий Оружейник (отвечает за изготовление и поддержание доспехов лорда и всего его личного персонала, а также осматривает работы оружейников, работающих для Мастера Оружия)
- Управляющие-дегустаторы (трое), пробующие все продовольствие и вино лорда, чтобы принять меры против покушений и пищевых отравлений)
- Лорд-лекарь (гербалист и медик Лорда и его персонала; в свою очередь командует двумя помощниками и садовниками, Лояльными Парнями)
- Пажи Высокой Башни (тридцать шесть слугителей дома: посыльные, "подай-принеси" и слуги для других поручений)
- Хенджаки Башни (восемнадцать мужчин-служителей, обычно используемых как стража у дверей и в нишах)
- Самые Лояльные Девы (сорок горничных, прибирающихся, расставляющих разную мелочь и ткущих полотна)

**Мастер-клерк Ирайбора**, в свою очередь командующий Мастером Рулонов, или архивариусом, двенадцатью писцами и двадцатью Пажами Стола, посылающими сообщения членам Золотого Стола

**Мастер Золотой Палочки**, призывающий к порядку встречи Золотого Стола и поддерживающий порядок в течение их; в свою очередь командует шестью Констеблями Стола, охраняющими двери, сопровождающими гостей на встречу и помогающими поддерживать порядок во время встречи

**Рука Бога**, который служит сборщиком подушного налога; в свою очередь командует четырьмя Высокими Управляющими - ростовщиками и менялами, и двадцатью четырьмя Низшими Управляющими, сборщиками налогов

**Золотой Стол Ирайбора**, сорок торговцев города, собирается и распускается Лордом Ирайбора; они встречаются на совет в Высокой Башне, чтобы вести дебаты и голосовать по всем главным вопросам политики; во многих более старых городах и землях эту роль играет некий вид совета знати, но в

большинстве более современных торговых центров есть управление или консультативный совет, управляемый торговцами или полностью состоящий из них

**Лорд-распорядитель Ирайбора**, самый мощный из придворных, отвечающий за ежедневное управление двором и за большинство придворных. Непосредственно перед Распорядителем отвечают:

- Магистры Правосудия (семь судей, у каждого из которых есть личный писец и паж)
- Констебли Улиц (шестьдесят шесть чиновников Щита, несущих службу в городской полиции)
- Хранители Ворот (контролирующие отдельные детали старжи ворот Щита)
- Хранители Подземелий (тюремщики)
- Мастер-хранитель кошелька (клерки, охрана хранилища)
- Мастер Вод (возглавляет лодочников Высокой Башни; в свою очередь командует шестнадцатью лодочниками)
- Леди-мастер Тайного Совета (распорядительница при посещениях со стороны очень важных персон; в свою очередь командует шестью хранителями дверей, четырнадцатью Экстраординарными Девицами - эскорт-леди, а также присматривающая за обычной чисткой и приборкой; и Мастер Закрытой Кареты, используемой для перевозки очень важных персон, в свою очередь командующий шестью извозчиками)

**Лорд-констебль**, глава гарнизонов города, отвечающий за покупку-продажу всех товаров, включая продовольствие и вино - а также организовывающий и наблюдающий за всеми ритуалами. Непосредственно перед Лордом-констеблем отвечают:

- Мастер лошадей (в свою очередь командующий четырьмя ездовыми, двумя управляющими конюшен, двумя присматривающими, двумя тренерами лошадей, десятью кочларами [извозчиками] и сорока тремя грумами)
- Мастер кутежей (который в свою очередь командует Великим Резчиком, пятью Придворными Менестрелями во главе с Бардом Ирайбора, девятью Леди-балеринами, сорока четырьмя служителями, шестнадцатью Девицами Палат, Старшим Мастером Кубка [дегустатором вина и наблюдателем, в свою очередь командующим восемью Ячейковыми])
- Мастер Оружия (в свою очередь командующий четырьмя оружейниками, шестью Испытанными [помощниками оружейников] и двумя Мастерами оружия [наставниками изготовителей оружия])
- Кассир (который в свою очередь командует пятерыми Клерками Монет)
- Лорды-командиры Щита (два имеющих равный ранг командира "Щита", военных и полицейских сил Ирайбора; они в свою очередь командуют Щитом через различных офицеров с военным рангом)

**Леди-Начальник Башни**, глава домашних функций - роль, часто называемая Чатлэйн в других местах, и, в случае с Ирайбором, также отвечающая еще за кое-что.

Перед Леди-Начальником отвечают:

- Мастер Кухонь (в свою очередь командующий шестью поварами, четырнадцатью поварятами и восемью служками [которые моют посуду, чистят кухни, собирают отходы и мусор, а также заботятся о всех домашних животных башни и кормят их - включая шесть "двереохранных собак", военных собак, обученных распознавать людей, бить в гонг вместо лая и убивать при необходимости])
- Леди-мастер Мытья (прачка башни, в свою очередь командующая сорока подпрачками)
- Лорд-сокольник (в свою очередь командующий троими Руками Клеток)
- Лорд-каретник (который изготавливает и обслуживает кареты и их колеса, не занимаясь чисто эксплуатацией карет или наблюдением за их лошадьми; этот придворный в свою очередь командует четырьмя колесоруками, его помощниками)

В повседневной практике Лорд-распорядитель управляет Высокой Башней железным кулаком, имея власть над всеми, кроме членов Золотого Стола и личного персонала Лорда Ирайбора. Он отдает - или пытается отдавать - приказы всем членам личного персонала лорда ниже Лорда-лекаря, а также всем младшим придворным, отвечающим перед теми, кто указан в перечне выше Лорда-лекаря. Это, конечно, ставит этих придворных в трудное положение всякий раз, когда его приказы противоречат таковым придворных, которым они служат, или Лорду-констеблю или Леди-Начальнику.

Действующий Лорд-распорядитель типичен для людей, занимающих подобные должности: он владеет абсолютной властью, оставляя ее лишь при контрприказах Лорда Ирайбора, а не отдавая лорду первое слово. Лорд Ирайбора имеет столь большой персонал не только для того, чтобы обуздать власть распорядителя, но и для того, чтобы удостовериться, что распорядитель не сможет пускать информацию в обход лорда.

В Высокой Башне постоянно есть напряженные отношения, идут игры за власть и изменения реального влияния, определяемые в значительной степени теми, кто занимает ключевые должности.

Во всех Великих Дворах есть придворные, которые скрытны, авторитарны, чрезмерно бюрократичны или сочетают в себе эти черты. В большинстве крупных дворов нет единственного придворного, столь доминирующего, как Распорядитель Лорда Ирайбора, поскольку количество придворных слишком велико для доминирования - и еще потому, что мудрые правители или их советники стараются удостовериться, что "контролируемые" не строят козни и балансируются другими авторитарными придворными, чтобы никто не смог получить заметного влияния.

# Победа на поле битвы

Фаэрун разрушен войной с самых своих ранних дней, ибо правительства, расы, религии и мощные индивидуумы бесконечно бьются друг с другом, чтобы установить свое владычество над местами, ресурсами и поселениями. Подобные конфликты разворачиваются на поле брани, которое может быть любым - от широких открытых равнин Зеленых Полей до глубин Моря Упавших Звезд и от замерзших пределов Великого Ледника до парящих Джунглей Чалта. Некоторые битвы идут в открытую, когда сшибаются друг с другом две великих армии, в то время как другие разворачиваются в тених, каждая из сторон охотится за другой, а победу определяет острый нож.

Персонажи, лучше всего подходящие на роль лидеров на поле битвы, обычно имеют некоторую степень военного мастерства - включая варваров, клериков, бойцов, монахов и паладинов. Альтернативные пути к управлению армией включают принятие престиж-классов с военным компонентом, типа поющего клинка<sup>КВ</sup>, мага опустошения<sup>ПМ</sup>, легендарного лидера<sup>ГБ</sup>, воина природы<sup>КВ</sup>, набожного храмовника<sup>КВ</sup>, яростного мага<sup>КВ</sup>, тактического солдата<sup>ПМ</sup>, военного оборотня<sup>КВ</sup>, военного священника<sup>КВ</sup>, или определенного верой престиж-класса бога войны. Альтернативные классы с соответствующим военным компонентом - клинок с глаза<sup>КВ</sup>, шериф<sup>ПМ</sup>, самурай<sup>КВ</sup>, забияка<sup>КВ</sup> и военный маг<sup>ПМ</sup>.

Хотя "правление" в контексте поля битвы имеет и политический, и социальный компоненты, при необходимости командная цепочка в армии намного строже, чем в общественных организациях. Иногда продвижение на руководящие посты в пределах армии - просто вопрос выживания и демонстрации вашего военного мастерства. История Фаэруна переполнена не особо популярными генералами, на которых, однако, никто никогда не жаловался, потому что они продолжили побеждать. Эта глава сосредотачивается на лидерстве на военной арене и на уникальных проблемах и наградах в преследовании такой цели.

## **БРЕМЯ КОМАНДОВАНИЯ**

Военный лидер - индивидуум, командующий группами воинов в битве. Иногда такие войска - профессиональные солдаты, иногда - простые крестьяне, бьющиеся на защите своей родины. Некоторые военные лидеры служат гражданским лидерам в качестве профессиональных солдат (типа генералов или адмиралов), в то время как другие возглавляют гражданское население (типа короля или понтифика). Некоторые военные лидеры лояльны своей стране или кредо, а некоторые - простые наемники, лояльные лишь своему кошельку с монетами. Хотя большинство военных лидеров выдвигаются на руководство высшими властями, некоторые занимают этот пост сами или выдвигаются теми, кем они командуют.

С точки зрения игры, военный лидер - любой индивидуум с командирским рейтингом 4 или более. Хотя командиры с рейтингом 1, 2 или 3 занимают руководящие посты, они не командуют достаточным количеством войск, чтобы рассматривать их как военных лидеров в смысле, предполагаемом этой главой.

## **ЧЕМ ЗАНИМАЮТСЯ ВОЕННЫЕ ЛИДЕРЫ?**

На самом простом уровне военные лидеры командуют войсками. Они собирают эти войска в боевые единицы, которые затем действуют вместе для достижения большей военной цели, чем они смогли бы суммарно выполнить поодиночке.

Военные лидеры и боевые единицы, которыми они командуют, играют две основные роли. Во-первых, они играют критическую роль в защите, не только защищая от нападения, но также и сдерживая потенциальных противников от решения напасть на вас. Последняя роль, возможно, даже важнее, поскольку подобное сдерживание позволяет дать гражданскому обществу понимание того, что конфликты можно решить не войной, а посредничеством. Во-вторых, военные лидеры и вооруженные единицы, которыми они командуют, играют критическую роль в ведении войны и в демонстрации военного потенциала. Опять же, последняя роль важнее, поскольку подобная скрытая угроза убеждает противников покориться превосходящей силе без фактического расходования серьезных ресурсов.

Военные лидеры могут быть сосредоточены на внешних и/или внутренних угрозах обществу. Те, кто сосредотачиваются на внешних угрозах, как правило, командуют армиями, в то время как те, кто сосредотачиваются на внутренних угрозах, обычно командуют полицейскими силами. Различие между этими двумя ориентациями часто стирается, но большинство успешных и устойчивых правительств обычно держат эти роли раздельно. Причина подобного разделения - то, что внешнюю угрозу обычно следует

### **ПРАВИЛА ДЛЯ ВОЕННЫХ КАМПАНИЙ**

Военные кампании требуют стиля отыгрыша, отличающегося от такового в классическом D&D-приключении. *Герои Битв* и *Руководство Миниатюр* дают правила и подходы для ведения военной кампании. Эта глава предполагает, что у вас есть *Герои Битв*, и использует термины и концепции, определенные в этой книге.

встречать подавляющими силами или угрозой таковых, в то время как внутреннему инакомыслию нужно осуждение в той или иной степени, и полицейские силы с этим вполне справляются. Что гораздо важнее, квалифицированный генерал, имеющий доступ к мощной армии наряду с полномочиями использовать ее на территории правительства, может стать серьезной угрозой гражданскому лидерству царства.

Таким образом, военные лидеры должны не только вести войну или обеспечивать общественный порядок; они должны выковать средство устрашения для запугивания потенциальных противников и создать ударное средство для насаждения воли или кредо государства, которому они поклялись служить. Они должны решить, какой уровень силы подходит для этого и когда разворачивать его для достижения максимального эффекта. Мощный военный лидер может владеть армейскими или полицейскими силами в качестве оружия против врагов столь искусно, что войскам даже не придется покидать казармы.

## КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ УМЕНИЕ ЛИДЕРСТВА

Командная цепочка есть в каждой успешной армии, возвышая цель индивидуального выживания ради успеха группы в целом. Военные лидеры с умением Лидерства обнаруживают, что их военный ранг увеличивает их способность делать из последователей эффективную боевую силу.

Следующие модификаторы применяются к эффективному показателю Лидерства персонажа относительно военного сообщества.

Лидер...	Модификатор показателя Лидерства
Командир	+ рейтинг командира
Ветеран со знаками отличия	+ Бонус знака отличия

Правила для улучшения вашего рейтинга командира и/или бонуса знака отличия даны на стр. 88-92 *Героев Битв*.

## КАК УПРАВЛЯТЬ ВОЕННЫМИ КОГОРТАМИ И ПОСЛЕДОВАТЕЛЯМИ?

Когорты и последователи, являющиеся членами боевой единицы, которой Вы командуете, следуют за Вами во многом из-за вашего ранга и вашей способности вдохновлять и вести. Вы - высший, вам повинуются без инакомыслия ради успеха всей группы. Однако, хоть ваши когорты и последователи быстро отвечают на ваши приказы, по своему положению вам придется частенько подставлять их под удар. Вы должны делать все, что в ваших силах, чтобы поддерживать командную цепочку, обращаться со своими войсками строго и справедливо и вознаграждать заслуги и доблесть благодарностями, наградами и продвижением по службе.

Вы должны основать форт, замок или цитадель, в котором будет базироваться ваша боевая единица, и регулярно (почти каждый день) натаскивать персонал. Когда нет необходимости воевать, военные когорты и последователи, нацеленные вовне, проводят время в обучении, поддержке в хорошем состоянии оружия и защиты, подготовке планов на непредвиденный случай и ведут разведку среди потенциальных врагов. Аналогично, военные когорты и последователи, сосредоточенные на внутренних делах, занимаются патрулированием, расследованием преступлений и обучением.

С редкими исключениями, Вы должны обращаться к военным когортам и последователям лишь для войны или защиты мира. Если Вы используете их для посторонних целей, то вполне можете заметно подорвать моральную и боевую готовность. Ваши военные когорты и последователи станут ценнее, если Вы распространите их по множеству боевых единиц под вашим командованием, ибо они могут служить лояльными младшими командирами и способными вдохновителями морали.

## ВОЕННАЯ ИГРА

Фаэрун испещрен ранами бесчисленных битв, отмечающих возвышение и падение империй, королевств, городов, маленьких поселений и неудачливых индивидуумов. Войны идут и сейчас по всему протяжению Фаэруна, под волнами, в подземных глубинах Царств Внизу, в небесах наверху и через *порталы* на другие планы, непрерывно меняя экономический, политический и религиозный ландшафт.

Принимая во внимание, что исследователи и копатели подземелий ищут приключения в контексте социального ландшафта, военные лидеры стремятся изменить социальный ландшафт или защитить статус-кво. Играя военную игру, Вы стремитесь милой оружия защищать, расширять или свергать указания

### КОМАНДИРЫ И ПОСЛЕДОВАТЕЛИ

В определенных ситуациях командиры могли бы фактически командовать войсками, состоящими полностью или частично из последователей, приобретенных посредством умения Лидерства или Эпического Лидерства (воспроизведено на стр. 156). Такие единицы необычно лояльны к своим командирам. Боевая единица, включающая последователей командира, получает +1 модификатор морали на проверки, +1 бонус морали на броски рукопашной атаки и +2 модификатор проверки сплочения, если последователи составляют 10% или более от состава боевой единицы.

экономических, политических и религиозных лидеров. Посредством деятельности военных лидеров и их последователей сила общин и культур может как расти, так и уменьшаться, и они могут вообще прекращать свое существование.

## **ВЫ ВОЗГЛАВИЛИ АРМИЮ. ЧТО ДАЛЬШЕ?**

Став военным лидером, Вы должны для начала определить, за что Вы боретесь. Вы защищаете свою родину, веру или кредо? Если так, Вы должны идентифицировать своих самых вероятных будущих противников и построить защиту от возможного нападения. Вы стремитесь взрастить свою родину, веру или кредо через завоевания? Если так, найдите земли, защита которых намного ниже, чем их ценность, учтите обороноспособность - и Вы сможете завоевать и удержать территорию. Вы мотивируетесь простой прибылью, продавая свой меч тому, кто даст самую высокую цену? Если так, определите - бьетесь ли вы исключительно на стороне своего первого нанимателя или уйдете от него, получив более выгодное предложение. Ищите регионы, склонные к противоречиям, где всегда найдется дело для наемника и где не так много нанимателей, пытающихся взять свои слова обратно. Вы намереваетесь заработать на жизнь, беря то, что настоящее время принадлежит другим? Если так, ищите богатые области со слабой защитой, не имеющие много естественных союзников. Решите, желаете ли Вы утвердиться на свежезавоеванной территории, или Вы просто странствующий хищник, мигрирующий из области в область, но никогда не старающийся устроить что-то больше, чем грабеж.

## **КРЕСТОВЫЕ ПОХОДЫ**

Хотя войны, в которых бьются по якобы нравственным причинам, часто называют крестовыми походами, типа крестового похода Короля Азуна IV против Туйганской Орды, истинные крестовые походы объединяют требование военного лидерства с требованием духовного лидерства (как указано в Главе 3). Армия крестоносцев - по существу военизированная мобильная конгрегация истинно верующих, желающих стать мучениками ради исполнения требований своей веры. Возглавление крестового похода налагает новые требования на военных лидеров, ибо тут поведение вооруженных сил зачастую важнее, чем достижение цели.

Например, Рыцари Самулара, орден паладинов-Тиритов, действующий на Севере, смело бился рядом с армиями Союза Лордов в Войне Драконьего Копья. Учитывая, что армии Уотердипа и Амна бились в основном ради того, чтобы вновь открыть Торговый Путь, благодаря которому в немалой степени идет их экономическая жизнь, Святой Орден Рыцарей Самулара стремился продемонстрировать моральное превосходство тех, кто поддерживает правосудие Тира, над жестокостью и эгоизмом дьявольских вторженцев из Девяти Адов. С точки зрения игры, лидер армии крестоносцев считается и военным, и духовным лидером и может формировать свой эффективный показатель Лидерства, используя соответствующие модификаторы для обоих.

## **УПРАВЛЕНИЕ ОРДАМИ**

Хотя ордой обычно называют любую большую вооруженную силу, состоящую из существ, считаемых "менее цивилизованными", истинная орда - по существу лишенная лидера армия, косвенно собранная давлением расцветающего населения и недостатком ресурсов для поддержки этого населения и направляемая лишь культурными традициями типа ненависти к соседней цивилизации. В таких ситуациях отдельные мародеры соединяются во всё большие и большие банды, взрывающиеся оргиями разрушений и грабежей. Когда доходит до некоей критической массы, после чего терроризирование местного народа становится неадекватным для поддержки орды, орда мигрирует к более привлекательным целям, обычно к традиционному противнику.

В таких ситуациях может появиться военный лидер и по сути преобразовать орду в нерегулярную армию. Зачастую в культуре, склонной к порождению орд по крайней мере раз в поколение, хитрые потенциальные военные лидеры просто ждут, пока естественное давление населения создаст орду, а затем решительно действуют, чтобы взять бразды правления над ней (так обычно поступают орки Севера и хобгоблины Гор Шпили Гиганта). Как только орда сформировалась, потенциальные военные лидеры должны сделать некий драматический ход или заявление, способное заставить орду сплотиться вокруг определенной культурной цели. Затем они должны быстро создать неофициальную командную структуру, вербуя других самозванных военных лидеров, достигших того же, но в меньшей мере. В действительности подобные военные лидеры не планируют победить, но стараются превратить орду в армию, прежде чем она развалится из-за падения первоначального давления населения.

## **ПОЛУЧЕНИЕ РАНГА**

Хотя на Фаэрунесте множество армий, каждая со своим уникальным набором титулов и традиций, определенные характеристики подходят для всех вооруженных сил. Во-первых, вооруженные силы организованы иерархическим способом с ясной командной цепочкой и системой рангов, хотя в некоторых культурах дворяне по рождению могут занимать более высокие позиции командной цепочки, чем их

коллеги из низшего класса. Во-вторых, вооруженные силы имеют систему продвижения, основанную на заслугах, согласно расе или социальному статусу. Продвижение по службе дается за доблесть, успех, самопожертвование и просто за выживание.

Общий процесс продвижения по службе детализирован на стр. 88-92 *Героев Битв*. Типовые фаэрунские звания даны в Таблице 2-1 в дополнение к подобной таблице из указанной книги.

## **ВОЗГЛАВЛЯЯ АРМИЮ**

Первичная роль военных лидеров - командовать войсками, из которых и состоит вооруженная сила. Военные лидеры должны сами решать, как снабжать свои войска, определять их цели и создавать боевые планы, при помощи которых можно достичь этих целей. Подобно фигурам на игровой доске, каждой боевой единице следует отдать достижимые приказы, которым будет повиноваться, коллективный эффект от действий дал разумный шанс победы. В зависимости от того, армейская это или полицейская сила, такое лидерство может быть в виде рывка в бой во главе своих войск или в виде планирования на безопасной тыловой базе.

### **ВОЕННЫЕ ДЕЙСТВИЯ НА ФАЭРУНЕ**

В Году Штормов Молний (1374 DR) происходят обычные местные стычки между враждующими соседями. В частности, Чондат, Королевства Клинка, Граничные Королевства, Чессента и Трескел словно существуют в состоянии постоянного конфликта и междоусобной войны, в которых наемники, торговцы и безумцы часто используют такие методы, которые вполне могут разжечь и полномасштабную войну. В последние годы произошло три крупных войны, а одна все еще бушует по северному Фаэруну.

**Возвращение Шанатара:** Возвращение Шанатара началось в Году Перчатки (1369 DR), когда золотые дварфы из Великой Трещины и серые дварфы от Дунспейррина независимо друг от друга прошли в пещеры Шанатара, намереваясь вернуть Шанатару его былую славу. И Армия Стали, и Армия Золота провозгласили "крестовый поход", таким образом сподвигнув сделать то же самое своего конкурента.

После пяти лет войны Возвращение Шанатара скатилось в ожесточенную войну на износ, когда золотые дварфы стойко защищают возвращенные пещеры Баракуира от повторяющихся налетов дуэргаров, основавших укрепленную базу в самых глубоких шахтах павшего Татхтара. Золотые дварфы объединились с колонией плетущих заклинания, а серые дварфы заключили союз с маленькой группой изгоев-бехолдеров из Илт'Зокира.

**Крестовый поход Сейверила:** Около Середины Зимы демонфеи Дома Длардрагет собрали армию фей'ри, орков и огров, чтобы напасть на владения эльфов в Высоком Лесу и Эвереске. В ответ Лорд Сейверил Миритар сформировал "крестовый поход" из Эвермита для защиты владений эльфов на Фаэруне. Хотя Леди Сария и ее последователи были побеждены, несколько месяцев спустя демонфеи и фей'ри восстановили свою армию в новой цитадели в руинах Миф Драннора. При помощи архидьявола Малкизида Дом Длардрагет поднял под сенью легендарного Кормантира армию демонов, дьяволов и юголотов, так что Крестовый Поход Лорда Сейверила переместился на восток, в Семберхолм. В результате в конфликт были вовлечены армии друу Кормантора, Хиллсфара, Сембии и Жентил Кипа, но в конечном счете все закончилось поражением демонических эльфов, восстановлением Миф Драннора и Эльфийского Двора, и коронацией дочери Сейверила, Илсвел Миритар, в качестве королевы Кормантира.

**Сотиллисианская война:** Этот конфликт между торговыми лордами Амна и вedomыми ограми армиями монстров Сотиллисианской Империи шел уже четыре года. Вскоре после разгара лета он закончился Перемирием Торгового Пути, отметив начало Войны Жал, заставившей бывших врагов заключить временный союз против недавно появившейся угрозы в виде крупного улья жал. См. конец этой главы для дальнейших деталей.

**Унтерский крестовый поход:** В течение трех лет армии Мулхоранда медленно продвигались в Унтер, забирая все больше территорий своего некогда мощного конкурента во имя Фараона Хорустепа III. К концу Года Бродячих Драконов (1373 DR) Мулхоранд завоевал Унтер целиком, кроме города Мессемпрар, и его армии угрожали осадить этот город, едва пройдет сезон дождей (зима), несмотря на взбешенные атаки маленьких групп драконов с гор Наездники Неба. В начале Года Штормов Молний (1374 DR), два события изменили ход этой войны. Во-первых, храмовники-бэйниты из Алтаря Черного Лорда в Моурктаре пришли на помощь Мессемпрару, усилив осажденных защитников этого города. Ранние успехи бэйнитов были приписаны массивному вливанию магического вооружения из Тэя, проданного церкви Бэйна по демпинговым ценам. Во-вторых, Народ Шассела, исчезнувший из своего города во время таинственного события, известного как Исчезновение, вновь появился в Шасселе в виде Легиона Нанна-Син. Говорят, что Народ Шассела был принят на "потерянном" плане Зиггураксус Нанна-Син (который может быть аспектом Селунэ), преобразован в аззимаров и обучен в качестве элитных воинов. Теперь Легион вернулся, открыв новый фронт на фланге передовых армий Мулхоранда.

**ТАБЛИЦА 2-1: ТИПОВЫЕ РАНГИ ФАЭРУНА**

Ранг (рейтинг)	Эль-Садиммин и Эль-Наллоял (армия и флот Калимшана)	Пурпурные Драконы Кормира	Щитовые дварфы Севера	Военные Мечи Импилтура	Городская Охрана Уотердипа <sup>1</sup>	Городская Стража Уотердипа <sup>2</sup>	Жентилары Жентарима <sup>3</sup>
Рядовой (0)	Аскар (не дворянин)	Клинок	Хурин	Военный клинок	Верный	Клинок	Стойкий приверженец
Капрал (1)	Джавал (дворянин)	Телмеч ("Меч")	Хорлмолот	Нет	Нет	Армар ("Меч")	Стернхелм
Сержант (2)	Мусар	Первый меч	Топор	Военный меч	Бдительный	Капитан Меча <sup>4</sup>	Мечехар
Лейтенант (3)	Чавал; Амхир (дворянин)	Капитан меча	Рука битвы	Алорн	Щитлар	Рорден(4)	Капитан меча
Капитан (4)	Юзас	Лайонар	Даэтхенд	Высокий меч	Аумарр	Орсар <sup>4</sup>	Копье
Майор (5)	Шик; Рисал (дворянин, капитан)	Оррион	Военная борода	Виджилар	Валабарр	Меч стражи	Капитан боевого корабля
Полковник (6)	Мумижн	Констал	Морагарр	Владыка щита	Торсин	Командир	Ардрагон
Генерал-майор <sup>5</sup> (7)	Балак	Сверхмеч	Артан	Военная перчатка	Командир	Бдительный владыка <sup>6</sup>	Темная Рука
Генерал-лейтенант <sup>7</sup> (8)	Киادين (армейский генерал); Ралбахр (дворянин, адмирал)	Мастер битвы	Высокий Топор	Военный капитан	Северал <sup>8</sup>	Капитан стражи	Кулак Бэйна
Генерал <sup>9</sup> (9)	Сахрмак	Лорд Высокий шериф	Первый Топор	Высокий капитан	Хранитель Уотердипа	Командир Стражи	Высокий Лорд Жентарима

<sup>1</sup> Для посторонних Городская Охрана делится на два типа: "солдат" и "командир" (любой офицер).

<sup>2</sup> Для посторонних "Стражник" (термин, используемый для обоих полов) делится на три типа: "патрульный" (мужчина) или "патрульная" (женщина), "капитан" (любой офицер, управляющий патрулем) и "командир" (любой офицер более высокого ранга). Многие, чтобы не ошибиться, называют любого Стражника "офицером".

<sup>3</sup> Жентилары - солдаты Жентарима и Жентил Кипа. Жентарим - технически управляющие волшебники и священники. Женты - простой народ Жентил Кипа. Жент (форма прилагательного - "жентан") означает "из Жентил Кипа" и применяется к народу, товарам, обычаям и законам. Обратите внимание, что перед тем, как власть перешла к Фзоулу, Жентарим экспериментировал с многочисленными рангами и обозначениями боевых групп.

<sup>4</sup> "Цивилар" - термин, применимый ко всем рангам от капитана меча до орсара.

<sup>5</sup> Генерал-майор эквивалентен рангу генерала в *Героях Битв*, требуя 600-899 пунктов продвижения и обычно командуя войсками численностью от 5,000 до 15,000.

<sup>6</sup> Командир Стражи (титул, принадлежащий Открытому Лорду Уотердипа) обычно дает бдительным владыкам особые титулы..

<sup>7</sup> Генерал-лейтенант - новый ранг, выше ранга генерала в *Героях Битв*, требующий 900-1,299 пунктов продвижения и обычно дающий власть над войсками численностью от 15,000 до 30,000.

<sup>8</sup> Титулы, даруемые этим рангом - Сенешаль Замка Уотердип, Лорд-Защитник Гавани, Лорд Северных Башен, Лорд Южных Башен, Лорд-Оружейник, Лорд-Рука и Чемпион Лорда.

<sup>9</sup> Генерал намного выше чем ранга генерала в *Героях Битв*, требуя 1,300 или больше пунктов продвижения и обычно командуя войсками в количестве от 30,000 и больше.

## ОТДАЧА КОМАНД ПОДЧИНЕННЫМ

Каждая организованная военная сила (в противоположность истинной орде) имеет командную цепочку. Командиры в командной цепочке могут отдавать приказы или делать запросы. Приказы отдаются вниз по старшинству и им, как предполагается, будут повиноваться, но неизменно некоторые приказы могут быть отвергнуты или проигнорированы в зависимости от морали того, кому они отданы.

С точки зрения игры, приказ представлен как проверка Запугивания, учитывая, что запрос рассматривается как проверка Дипломатии. В обоих случаях ДС определяется по врезке Влияние на отношение NPC на стр. 72 *Руководства Игрока*. Приказ автоматически проваливается, если отдающий его не перебрасывает ранг получателя приказа. Вы должны делать проверку Дипломатии, если NPC иммунен к страху. Таблица 2-2 детализирует дополнительные модификаторы, применяемые к проверкам Запугивания и Дипломатии при отдаче приказов или при создании запросов:

**ТАБЛИЦА 2-2: ОТДАЧА ПРИКАЗОВ**

Получатель приказа...	Модификатор Дипломатии и Запугивания
Ниже рангом, чем командир	Различие между командирским рейтингом отдающего приказ и получающего приказ
Под влиянием отдающего приказ	+ модификатор Влияния
Законный	+5
Хаотичный	-5
Ободренный <sup>1</sup>	+5
Потрясенный <sup>1</sup>	-5
Перепуганный <sup>1</sup>	-10

<sup>1</sup> Это - моральные состояния, определены на стр. 74 *Героев Битв*.

## МОБИЛИЗАЦИЯ ВОЙСК

Вооруженные силы регулярно теряют войска. Во время войны это обычно, но несчастные случаи и незначительные стычки происходят и в мирное время. Некоторые войска уходят и не хотят завербовываться вновь, когда оканчивается их контракт - из-за низкой морали, возраста или по другим причинам. Многие вооруженные силы поддерживают лишь боевое ядро, а дополнительные войска мобилизуют лишь в случае необходимости. Предполагается, что военные лидеры поддержат силу войск путем регулярных добровольных вербовок и/или воинской повинности.

Для игроков поощряются попытки отыгрыша при вербовке и сохранении войск. Вероятная тактика - мотивационные речи, соответствующая оплата и действия от имени местного населения. С другой стороны, игромеханическая замена поддержания уровня войск - ежемесячная ДС 25 проверка Дипломатии (для войск, присоединяющихся добровольно) или ДС 20 проверка Запугивания (для рекрутов). Базовый ДС изменяется в соответствии с Таблицей 2-3 в зависимости от морали войск и населения, в среде которого производится вербовка (в случае воинской повинности считайте отношения войск и населения на два шага хуже, вплоть до враждебного). Если проверка успешна, вербовка и сохранение превышают истощение и несчастные случаи на 1% плюс 1% за каждый пункт, на который результат проверки превышает ДС. Если проверка провалена, вербовка и сохранение ниже истощения и несчастных случаев на 1% на каждый пункт различия между результатом проверки и ДС. Конечно, военный лидер не должен принимать больше войск, чем он может содержать.

Например, в мирное время для поддержания уровня войск Пурпурные Драконы Кормира полагаются на добровольную вербовку из числа населения Лесного Королевства. Во время господства Короля Азуна IV мораль была высока, командиры ценили свои войска, а население считалось дружественным. Поэтому поддержка уровня войск была несложной для квалифицированного и дипломатичного лидера типа Азуна IV, требуя успешной ДС 17 проверки Дипломатии для ежемесячной поддержки или превышения текущего уровня войск. Когда Дьявол-Дракон и его армия напали на Лесное Королевство, населению потребовалась помощь, и оно стало считаться под атакой (ДС 5).

Напротив, жентилары полагаются для поддержки численности на воинскую повинность. Они рекрутируют войска из числа населения Жентил Кипа и окрестных земель (включая павший Тешендейл). После возвращения Бэйна мораль хороша, и командиры считают свои войска дружественными. Напротив, население относится к жентиларам недружелюбно. Так что Сциллоу Темной Надежде (описанной на стр. 164 *Установки Кампании Забытых Царств*) приходится делать успешную ДС 28 проверку Запугивания, чтобы ежемесячно поддерживать уровень воск. Ей стало еще сложнее действовать после сокрушительного поражения ее армии в Шэдоудейле в борьбе с миритарской армией эвермитских эльфов-крестоносцев Лорда Сейверила в Году Штормов Молний (1374 DR), поскольку население сочло вторжение непродуманным (ДС 32).

**ТАБЛИЦА 2-3: МОБИЛИЗАЦИЯ ВОЙСК**

Отношение войск <sup>1</sup>	Модификатор к DC
Отряды враждебны	+5
Отряды недружелюбны	+3
Отряды безразличны	+0
Отряды дружелюбны	-3
Отрядам нужна помощь	-5
Отношение населения <sup>1</sup>	
Население враждебно	+5
Население недружелюбно	+3
Население безразлично	+0
Население дружелюбно	-3
Населению нужна помощь	-5
Население не одобряет текущую военную деятельность	+5
<b>Другие модификаторы</b>	
Населению угрожают	-5
Население находится под атакой	-10
Размер вооруженных сил в процентах от населения	+1 на 1% от общего количества населения <sup>2</sup>

<sup>1</sup> В случае воинской повинности считайте отношение отрядов и населения на два шага хуже.

<sup>2</sup> Разделите этот модификатор 2 для орды или если вооруженные силы включают и мужские, и женские отряды, и разделите этот модификатор на 4, если выполняются оба этих условия.

### **УДЕРЖАНИЕ ТЕРРИТОРИИ**

В отличие от наемных компаний, которые занимаются только борьбой (а не удержанием территории), и орды (которые стремятся в большинстве случаев лишь разграбить, а потом перекинуться на другую цель), большинству вооруженных сил приходится защищать территорию от внешних и внутренних угроз. Удержание территории - не только защита, но и сдерживание, и оно требует немалой деятельности от взаимодействующих военных лидеров.

Во-первых, для удержания территории требуется, чтобы армия строила и поддерживала укрепления. Военные лидеры должны предполагать возможные места будущих битв и характер вероятных противников. Они должны распознать стратегически важные точки, которые следует перекрыть. Они должны понять, которые из ресурсов и поселений должны быть защищены. Они должны решить, надо ли для "защиты" спрятаться за крепкими стенами или дать врагу бой высокоподвижными отрядами и фортификационными укреплениями.

Во-вторых, для удержания территории требуется умиротворить местных жителей. В нецивилизованных областях для этого достаточно вытеснить местных монстров. В сельских и городских областях придется установить военную гегемонию над гражданским населением - либо с их согласия, либо против их воли. Как только территория будет усмирена, потребуются регулярные патрули, шпионы и магические предсказания, чтобы следить за территорией и быть уверенным, что на ней не возникает проблем.

И наконец, для удержания территории требуется установить линии связи и маршруты поставок. Военные лидеры должны найти безопасные источники воды и продовольствия, определить, на сколько хватит запасов, в том числе с учетом населения, и определить первичные и запасные средства связи. При этом можно использовать магические ресурсы, типа индивидуумов и изделий, способных использовать заклинания и подобные заклинаниям способности типа *создать еду и питье, посылка, пир героев, очистить еду и питье* и *шепчущий ветер*. Однако, злоупотребление подобными магическими средствами делает их носителей привлекательной целью для врагов.

### **ОБЯЗАТЕЛЬСТВА И ОБЯЗАННОСТИ ВОЕННОГО ЛИДЕРА**

Военные лидеры обязаны биться под командованием тех, кому они служат (там, где преобладает военное правление, военные лидеры по сути служат самим себе). Им приходится разделять свое внимание между политическим процессом принятия решений - угрожать или использовать военные силы - и стратегическим процессом принятия решения для достижения победы исходя из первого и не мешая последнему.

Военные силы должны быть доступны в любой момент, но при этом большинство солдат проводит в фактическом бою не так много времени. Военный лидер отвечает и за то, чтобы мудро использовать время между конфликтами, обучая войска, поддерживая в порядке оснащение, строя укрепления, улучшая линии снабжения и планируя любые непредвиденные обстоятельства. В повседневные обязанности, как правило, входит рассмотрение существующих планов и приготовлений, проведение обучения и тренировок, сбор

новых сведений о потенциальных противниках и планирование подготовки к недавно возникшим непредвиденным обстоятельствам. Военные лидеры должны беспокоиться и о морали, плотно присматривая за готовностью своих войск к бою и за готовностью гражданского сообщества поддержать воинов при этом.

Военные лидеры должны уделять особое внимание эффективности своих сил в качестве средства устрашения. Параллельно с бесконечными дипломатическими реверансами между конкурирующими структурами большинство вооруженных сил продолжают исследовать силу и слабость своих потенциальных противников. Также очень важно, чтобы военный лидер регулярно находил шпионов в своих рядах, а также информаторов в окружающем сообществе; само собой, они могут значительно ослабить сдерживающий эффект, обеспеченный военными, сообщая об их истинной силе, или ослаблять фактическую боеспособность военных, действуя в качестве диверсантов. В некотором смысле военная сила, вынужденная вступить в бой, уже по крайней мере частично проиграла, поскольку ее лидеры не смогли поддержать достаточного устрашения для предотвращения нападения или не сумели адекватно оценить угрозу противника, чтобы справиться с ним дипломатическими методами.

## **КОНФЛИКТЫ**

Будучи инструментом и полицейской власти, и войны, вооруженные силы - последний убедительный довод в противоречивых конфликтах и на любой другой арене. Очевидные противники вооруженных сил на поле битвы могут быть вооруженными силами враждебных властей или существами такой силы, что они могут биться с целыми армиями. Некоторые противники предпочитают не драться на поле битвы, а атаковать изнутри. Кроме того, армии часто вовлекаются и в другие конфликты, отражающие напряженность в их собственных рядах или таковую с гражданскими или религиозными лидерами.

## **ПРОТИВОСТОЯЩИЕ АРМИИ**

Армии создаются для борьбы друг с другом, и эта форма конфликта естественна для большинства военных лидеров. В случае национальных армий, включая таковые городов-государств и королевств, первичная задача - защита родины от конкурирующих национальных армий и гуманоидных орд. В случае полицейских сил первичная задача - общественный порядок, что означает, что они должны быть достаточно мощны, чтобы выявить и нанести поражение преступным бандам и хищным монстрам, тайно работающим изнутри общества. Церковные армии часто играют роль национальных армий, но они также должны быть готовы бороться с защитниками враждебных вер.

В *Героях Битв* подробно рассказывается, как вести крупномасштабные битвы между армиями, а тут мы сосредоточимся в первую очередь на действиях РС.

## **ВНУТРЕННИЕ РАЗДОРЫ**

Все организации мучает внутренний раздор, и военные силы - не исключение. Вооруженные силы имеют уникальную слабость из-за обычной практики продвижения по службе согласно достижениям на поле битвы. Хотя самые честолюбивые подчиненные стремятся заработать продвижение по службе сравнительно безболезненно, подлизываясь к старшим или подрывая дела конкурентов, некоторые не прочь и предать своих командиров.

Военные лидеры должны принять меры против честолюбивых подчиненных, способных в критический момент изменить или "извратить" приказ, обрекая своего командира на смерть или получение увечий. В компаниях, где подобная тактика обычна, например, среди храмовников Бэйна, большинство военных лидеров командует из тыла, махнув рукой на моральные преимущества, которые из войска могли бы получить, если бы они вели их в бой лично. В армиях, где предательство редко, например, среди Пурпурных Драконов Кормира, военные лидеры часто ведут подчиненных своим примером, находясь в авангарде своих элитных сил. Конечно же, мудрые военные правители, типа Короля Азуна IV в дни его правления, нанимают тех, кто квалифицирован в выявлении предателей, типа Военных Волшебников Кормира.

## **МОЩНЫЕ МОНСТРЫ**

На Фаэруне живет много мощных монстров, некоторые из которых достаточно сильны, чтобы в одиночку биться с целой армией. Великие вирмы, типа Балагоса, Имваэрнархро, Ириклатагры, Клаута (см. стр. 167 *Установки Кампании Забытых Царств*) и Паларандаска, периодически пробуждаются от своей дремоты, чтобы поохотиться ради еды и/или грабежа, и нарождающаяся орда орков им - на один зуб. Старшее зло, типа Итиак-Ортила, Поедателя Эльфов<sup>CR</sup>, посылается на Материальный План ради нанесения урона, уничтожая поселения типа Синнории и армии, защищающие их.

Мощные монстры представляют собой уникальный вызов для армий, выступающих против них. Когда противостоящая сила обладает единственным разумом - в этом и ее мощь, и ее слабость. С одной стороны, мощным монстрам не нужно поддерживать линии связи, они знают действие любого своего оружия. С другой стороны, они обычно могут сосредоточиться лишь на текущей задаче, и потому их легко обмануть маневром. Кроме того, творческий потенциал в бою часто рождается во многих умах, рассматривающих

проблему с различных ракурсов - преимущество, которое есть у армий, позволяющих отдельным командирам думать самим.

Столкнувшись с таким противником, армии должны избегать больших формирований, по которым мощный монстр может пронестись, нанося массовый урон. Военным лидерам придется использовать любые уловки и маневры, какие они только смогут изобрести. Следует делить атакующие группы на маленькие компании, действующие по принципу "ударил и убежал", как только представляется такая возможность, и атаковать широким спектром оружия и стилей.

## **КОВАРНЫЕ УГРОЗЫ**

Большинство армий настолько сосредотачивается на внешних угрозах, что диверсанты могут устроить в их рядах грандиозное опустошение. Вражеские лазутчики, проникающие в ряды, может использовать самую разную тактику - от подрыва морали и распространения слухов до преднамеренного изменения приказов. Такая тактика еще более эффективна, когда диверсанты - меняющие форму, способные во время битвы принимать облик самых разных офицеров, сея замешательство везде, где они проходят.

Перед лицом подобных угроз многие из военных лидеров изобретают коды и пароли, которые диверсантам трудно быстро освоить, даже если они имеют доступ к заклиниванию или подобным заклинаниям способностям типа *обнаружения мысли*. Конечно, такая защита может воспрепятствовать быстрому течению приказов по армии во время битвы. Другие военные лидеры, имеющие доступ к мощным заклинателям, устанавливают в командных пунктах *зоны правды* (часто и сами командные пункты привязываются к заклинаниям *освящение* или *неосвящение*) и посылают для контроля войск заклинателей с заклинанием *истинного видения*. Конечно, такая тактика ограничивает мобильность командиров и требует колдовских усилий, которые иначе могли бы использоваться для боевой магии.

## **ТРОН**

В некоторых культурах и верах между военными лидерами и лидерами сообщества конфликтов нет в принципе. Это истинно для милитаристских обществ типа Жентил Кипа, где самое сильное правление, и в доброжелательных диктатурах типа Кормира, где суверен из Дома Обарскир сам и управляет королевством, и возглавляет армию. Однако, во многих культурах и верах, где существует концепция профессиональных военных, подвластных правлению гражданского или религиозного лидера, захватить им власть не позволяют лишь традиции и этика.

Все подобные культуры, независимо от того, насколько глубоко в них закоренело разделение труда, испытывают вполне логичную напряженность между теми, кто решает, когда и как использовать военные силы, и теми, кто ведет отряды в битву. Неизбежна ситуация, когда гражданские лидеры отдают приказы вопреки профессиональным суждениям военного лидера или пытаются влезть со своим мнением в процесс стратегического планирования.

Лидеры профессиональных военных сил в общем считают себя инструментом, подчиненным командной цепочке, и все же стараются осуществлять приказы с максимальной эффективностью в пределах своих ограничений. Неизбежно возникают конфликты, когда военные лидеры отказываются осуществлять или задерживают исполнение приказов, а также когда гражданские или религиозные лидеры вмешиваются сверх установленных целей. Зачастую подобные напряженные отношения проигрываются на политической арене в сводках и в полевых сообщениях посреди вооруженного конфликта, поскольку каждая из сторон готовится к последствиям военной победы или поражения.

## **ВОЕННЫЕ КОНКУРЕНТЫ**

Учитывая потенциальную угрозу, представляемую армиями и их военными лидерами, политические лидеры редко концентрируют все свои военные силы под единым командованием. Например, в Лесном Королевстве Кормир Дом Обарскир традиционно разделял военные силы среди Пурпурными Драконами (армия), Синими Драконами (флот) и Военными Волшебниками (магия). Однако, Дом Обарскир долго удерживал стабильную власть в Кормире, так что правители сочли более безопасным отказаться от мощных церковных армий или от частной милиции, нанимаемой из благородных семейств, и строго ограничить существование больших наемных компаний путем ограниченного предоставления чартеров для них (регулируя подобным способом даже маленькие приключенческие компании).

Хотя такая тактика может оказаться мудрой для правителя, желающего удержать свой трон, она создает головную боль для военных лидеров различных вооруженных сил. Таким лидерам приходится конкурировать за влияние на суверена и за налоговый доход, текущий в королевскую казну. Конкуренты ищут преимущество даже во время битв, "извращая" приказы. Если возможность победы против общего противника не вызывает сомнений, конкурирующий лидер может стремиться получить себе больше славы или сберечь свои войска. Мудрые военные лидеры возвращают союзников среди офицеров среднего уровня номинально союзнических сил, чтобы не позволить подобной тактике помешать своему успеху.

## НАГРАДА

В войне всегда было правило - "Испогань, чтобы победить". Хотя армии борются во имя самых разных целей, в общем военная награда попадает в одну из трех широких категорий: достижение стратегических целей, грабеж и индивидуальное продвижение по службе либо знаки отличия.

Стратегические цели можно охарактеризовать как оборонительные или наступательные: либо удержать что-то ценное, либо получить что-то ценное. Иногда стратегическую награду получает вся военная сила в целом, иногда - отдельные члены вооруженной силы, иногда - спонсор вооруженной силы. Наемные компании и национальные армии обычно бьются от имени спонсора - индивидуумов, гильдий или населения, смотря кто им платит. Военные короли и другие правители-генералы обычно хотят заполучить стратегическую цель себе или своему семейству. Крестовые походы и орды обычно получают стратегическую цель для группы в целом, но в последнем примере это обычно выливается в грабеж отдельными членами.

Например, Пурпурные Драконы Кормира защищали Лесное Королевство от отрядов гоблиноидов Дьявола-Дракона Налаваторила в Году Бесструнной Арфы (1371 DR). Их стратегической целью была защита территории Кормира. Хотя армия Кормира одержала победу, ни войскам, ни армии в целом не дали контроля над возвращенной территорией и над ее активами. Вместо этого собственность на землю и ее активы вернулась обратно к короне и населению (среди которого было много членов армии, вызванных на борьбу). С другой стороны, храмовники Мулхоранда сами по себе получили выгоду от завоевания ими земель южного Унтера. Одна из причин, почему Мулхоранд медленно движется веред при относительно слабом сопротивлении - именно то, что отдельные личности предпочитают немедленно "присесть" на недавно захваченной территории, строя храмы, забирая себе фермы и строя жилье. На деле для продолжения продвижения генералам Мулхоранда приходится регулярно собирать новую армию из потенциальных первопроходцев и переваливать за предыдущую первую линию. Хоть и невероятно медленно, но неуклонно последовательные волны вторжения Мулхоранда пожирают Унтер медленным потоком колонизации.

Хотя у различных культур есть совершенно разные стандарты относительно уместности захвата ценных изделий с тел мертвых противников, от пленников и тех, кто неспособен защититься, все армии в той или иной степени занимаются грабежами. Материально-техническое обеспечение войны предполагает, что все армии должны как минимум раздобыть еду и припасы самостоятельно, и подобные ресурсы должны проистекать, по крайней мере частично, из тех мест, где армия базируется. Ни одна из армий не может позволить себе оплатить все необходимое, ибо средства лучше потратить на найм большего количества солдат или покупку большего количества оружия. Некоторые армии открыто занимаются грабежами, в то время как другие делают это спокойно и косвенно - например, вводя военный налог.

Например, Рыцари Имфраса II, элитный орден паладинов и клериков, поклявшихся в верности короне Импилтура и специализирующиеся в выслеживании и уничтожении извергов и других захороненных наследий древнего Нарфелла, поддерживают благородных руководителей Триады. Однако, согласно импилтурской традиции, они имеют право на ночь еды и размещения в любом доме Импилтура, если попросят об этом. Хотя члены ордена в общем заботятся о том, чтобы не злоупотреблять этой привилегией, это тонкая форма грабежа, при которой всякий раз, когда отряды ордена работают в регионе, происходит изъятие ресурсов у гражданского населения.

С другой стороны, жентилары Жентил Кипа действуют в соответствии с принципами Церкви Бэйна. Догма бэйнитов гласит, что победитель имеет право на всю собственность, прежде принадлежащую побежденному, в число которых включены и бывшие бойцы, и гражданские жители, от имени которых они бились. Предполагается, что гражданские жители, вступившие в армию, действующую под знаменем Черной Руки, пожертвуют до половины имеющейся у них запасов еды, оружия и доспехов. Кроме того, они должны предложить жилье, еду и ночной комфорт офицерам-бэйнитам, если те попросят.

Помимо титулов и традиций, во всех вооруженных силах Фаэруна есть свой собственный уникальный набор знаков отличия. Подобно продвижению по службе, знаки отличия даются за доблесть, успех, самопожертвование и просто за выживание. Знаки отличия имеют особую ценность для вооруженных сил, ибо стоят не так много, чтобы даровать их, но при этом имеют большую ценность для тех, кто ими награждается, увеличивая уважение (или устрашение) получателя от своих товарищей-солдат, от врагов и от гражданского населения.

Общий процесс приобретения знаков отличия детализирован на стр. 89 *Героев Битв*. Типовые фаэрунские знаки отличия даны в Таблице 2-4 в дополнение к подобной таблице в указанной книге.

**ТАБЛИЦА 2-4: ТИПОВЫЕ ЗНАКИ ОТЛИЧИЯ ФАЭРУНА**

Знак отличия	Эль-Садиммин и Эль-Наллоял (армия и флот Калимшана)	Пурпурные Драконы Кормира	Щитовые дварфы Старого Делзуна	Военные мечи Импилтура	Городская охрана/стража Уотердипа	Жентилары Жентарима
1-конечная рана	Меч Сил-Паши (вышитый значок)	Кровь Гордроуна (лента)	Топор Адбара (рунный камень)	Слеза Сломанного Бога (вышитый значок)	Кровь Драконьего Копья (лента)	Кровь Жентара (лента)
2-конечная тренировка	Завывание Черной Орды (вышитый значок)	Щит Копья Аунк (значок)	Кулак Фелбарра (рунный камень)	Перчатка Стойких (вышитый значок)	Правосудие Амфайла (лента)	Щит Ворона (значок)
2-конечная служба (битва)	Цепи Харахти (вышитый значок)	Меч Илбраты (медаль)	Кружка Мифрила (рунный камень)	Щит Преданного (лента)	Гибель Легиона Миркула (лента)	Бич Ночной Чумы (лента)
4-конечная служба (кампания)	Факел Семи Сожжений (вышитый значок) Скала Хлундадима (амулет)	Меч Сундбарра (рунный камень)	Губитель Шпилей Гигантов (лента)	Губитель Голодных Орков (лента)	Губитель Флана (лента)	
5-конечная	Топор Шанатара (вышитый значок)	Чешуя Налаваторила (медаль)	Борода Клангеддина (серебряная медаль)	Меч Зачистки (значок)	Пламя Вечного (медаль)	Ужас Мулмастера (медаль)
10-конечная	Глаз Бехолдера (вышитый значок)	Крестоносец Теска (медаль)	Огонь Горма (золотая медаль)	Благословение Свирепых Челюстей (медаль)	Шип Эверески (медаль)	Завоеватель Анкалуса (медаль)
20-конечная	Ссора в Ночи (вышитый значок)	Причитание Ведьмы Владыки (медаль)	Топор Хаэлы (платиновая медаль)	Эгида Кающегося (медаль)	Бич Моря (медаль)	Аннигилятор Тара (медаль)
40-конечная	Огонь Мемнона (красновато-золотой пояс)	Рог Маграта (медаль)	Секрет Думатойна (мифриловая медаль)	Рука Праведников (медаль)	Губитель Черного Когтя (медаль)	Ужас Лунного Моря (медаль)
80-конечная	Дыхание Калима (серебристо-золотой пояс)	Сердце Пурпурного Дракона (медаль)	Кузница Морадина (адамантиновая медаль)	Крылья Серафима (серебряная медаль)	Полет Черной Орды (медаль)	Кулак Бэйна (медаль)

## **ВОЕННЫЕ ЦИТАДЕЛИ**

Военные цитадели варьируются от простых деревянных фортов до огромных каменных цитаделей и от подводных вырезанных внутри коралловых рифов до многоспильных замков, парящих в небесах. Характер и размер таких цитаделей варьируются от региона к региону, отражая уникальность угроз в каждой из областей. Ниже детализированы два примера - простая наблюдательная башня, связанная с необычным летучим укреплением, и огромная мрачная крепость, охраняющая стратегически важный проход.

### **ПЫЛАЮЩАЯ БАШНЯ И ХРАМ В НЕБЕ**

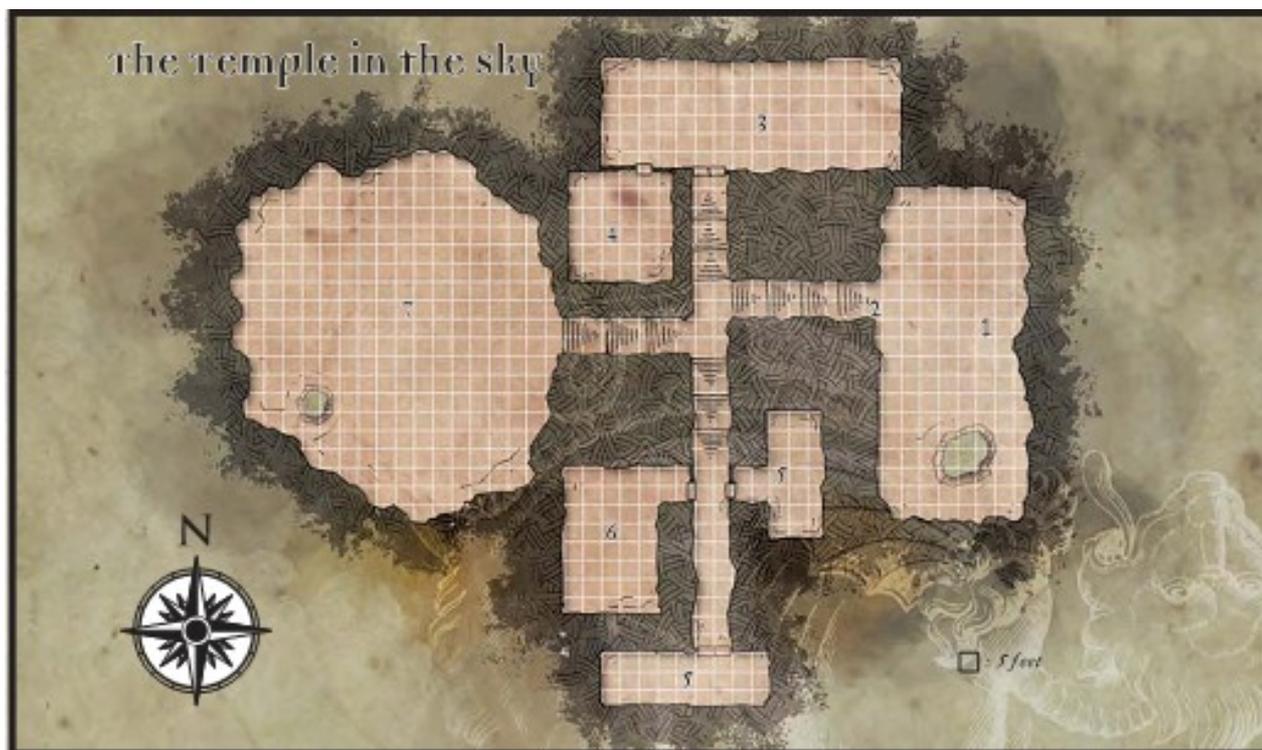
Пылающая Башня стоит у южного края Граничного Леса, откуда ее гарнизон может наблюдать за вторгшимися силами под руководством Цитадели Ворона. Башня названа так из-за костра на ее крыше, который действует как сигнальный огонь, видимый с западной оконечности Цитадели Ворона.

Первоначально построенный братьями - огненными гигантами, Пылающая Башня была восстановлена жентиларами после ее разрушения Рыцарями Миф Драннора в Году Шестопера (1350 DR). Стены башни сделаны из твердого черного гранита, укрепленного магией, и легко могут противостоять разбивающим и мощным заклинаниям. Высота потолков - 25 футов, вокруг каждого из этажей идет галерея. Через каждые 10 футов во внешних стенах сделаны бойницы для стрел на высоте 5 футов, а примерно через каждые 20 футов на внутренних стенах развешаны длинные луки и колчаны стрел. Солдаты башни работают восьмичасовыми сменами. Одна из трех групп жентиларов постоянно патрулирует у основания башни - на верховых животных или пешком.

В башне размещен закаленный гарнизон жентиларов из 36 стойких приверженцев (LE мужчина или женщина ваасанский человек воин 5), 3 стернхелмов (LE мужчина или женщина ваасанский человек воин 7) и Мечехара Питсмина Финивала (LE мужчина ваасанский человек боец 9). Его ряды усилены 5 огненными гигантами, 4 маглингами (LE мужчина или женщина ваасанский человек колдун 4 или волшебник 4) и 3 священниками (LE мужчина или женщина ваасанский человек клерик 3 [Бэйн]).

К Пылающей Башне привязан огромный кусок странной скалы, игнорирующей гравитацию и просто парящей в небе. Храм в Небе сделан из черного и коричневого камня, скорее высок, чем широк, с грубой, иззубренной внешностью. Все потолки в храме имеют высоту 20 футов, все палаты освещены факелами *непрерывного пламени*. Храм в Небе связан с Пылающей Башней тяжелой железной цепью в четверть мили длиной, магически усиленной, чтобы уберечь ее от непогоды, и недавно построенным двухсторонним порталом.

В Храме в Небе живет двадцать четыре культиста (LE мужчина ваасанский человек воин 4, вооруженный коротким мечом и легким арбалетом, носящий шкурный доспех). Их возглавляют Травин Марл (LE мужчина ваасанский человек клерик 5/адепт глаза<sup>ВН</sup> 8 [Великая Мать]), Ксулла (LE продвинутый 25 HD свидетель разума<sup>Под</sup> [бехолдер-полуиллитид]) и новый "советник" Ксуллы, Винквик (LE иллитид), произведший ее недавнее превращение.



# The flaming tower



First Floor

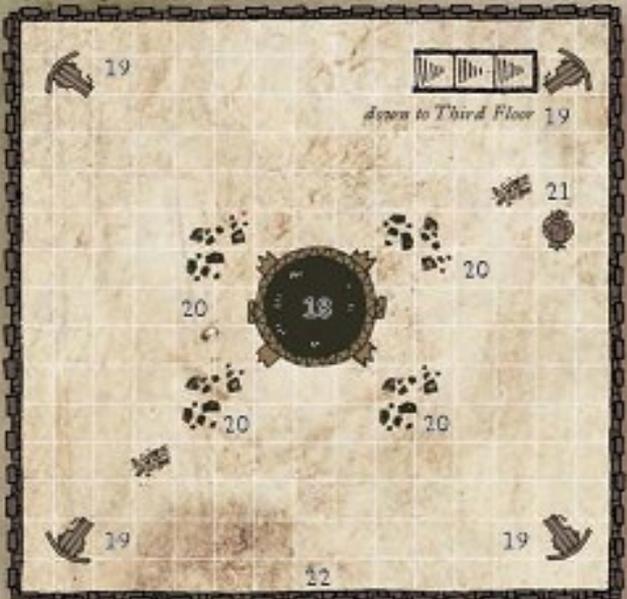
Second Floor



Third Floor



Fourth Floor



□ : 10 feet



## Расположение Пылающей Башни

- 1. Вход:** Дверь в Пылающую Башню построена из дерева и укреплена сталью и имеет высоту 20 футов. Во внутренних и внешних стенах внутреннего двора есть прорези-бойницы.
- 2. Посты стражи:** Эти посты стражи укомплектованы войсками жентиларов и по крайней мере одним огненным гигантом.
- 3. Арсенал:** В этих палатах хранятся запасные стрелы, заряды, длинные луки, арбалеты и длинные мечи.
- 4. Зал для сборов:** Жентилары и их союзники, огненные гиганты, собираются здесь для приема пищи. В комнате есть огромный стол и много стульев и табуретов.
- 5. Кухня:** В кухне башни находится большой камин с маленьким вертелом и двойной жаровней. У каминной трубы нет дымохода, так как она вентилируется магически. Вдоль стен висят и стоят полки с ведрами, наполненными основными продуктами, специями и овощами, а также горшки и кастрюли для готовки.
- 6. Холодное хранилище:** Большая заплатка коричневой почвы магически сохраняет эту палату прохладной. Тут хранится мясо и скоропортящиеся фрукты и овощи.
- 7. Уборная:** В уборной стоят несколько горшков, которые периодически опустошаются.
- 8. Колодезная:** В этой палате находится глубокий проточный колодец, закрытый тяжелой деревянной крышкой на петлях с отверстием с одной стороны. Ковш можно через шкив спустить на веревке в колодец, чтобы набрать воды.
- 9. Стабильное хранилище:** В этой палате хранятся бочки со слабым пивом и нес Скоропортящееся продовольствие.
- 10. Конюшни:** В конюшнях содержатся шесть легких военных лошадей, и есть место еще для двух.
- 11. Гвозди и подковы:** В этой комнате хранится снаряжение для лошадей и ухода за ними, вилы, сено, бочки с зерном и глыбы соли.
- 12. Активная комната:** Эта палата используется для дел типа практики с оружием, ремонта оружия и доспехов, игр, выпивки и других развлечений.
- 13. Вход:** Основное в этой палате - пять огромных кроватей, но огненные гиганты проводят большинство своего времени на дежурстве или охотятся в окрестностях.
- 14. Казармы:** В каждой из этих комнат есть кровати и шкафчики для шести солдат.
- 15. Зал заседаний лидера:** В этой удобно обставленной комнате есть стол для встреч и стулья. Стены увешены картами окрестных территорий.
- 16. Квартира лидера:** Эта удобно обставленная комната - спальня Питсмина Финивала.
- 17. Хранилище:** В этой комнате хранятся запчасти, запасное оружие, кое-какая еда, сломанные и ненужные предметы обстановки и пустые емкости. В центральной комнате (прямо на запад от комнаты 15) находится *портал* в комнату 6 в Храме в Небе.
- 18. Сигнальный огонь:** Большой сигнальный костер разложена на платформе, поднятой на 15-футовую высоту. Древесина пропитана горючим и загорается от малейшей искры.
- 19. Баллиста:** Большие баллисты размещены в каждом из четырех углов башни, на поворотных платформах.
- 20. Валун:** Четыре груды примерно по 35 валунов в каждой служат боеприпасами для огненных гигантов.
- 21. Шашлычница огненных гигантов:** Огненные гиганты жарят на этих вертелах туши животных целиком, поскольку вертела кухни для них маловаты. Часто огненные гиганты готовят и одновременно дежурят.
- 22. Цепь:** Эта цепь связывает Храм в Небе с Пылающей Башней.

## Расположение Храма в Небе

- 1. Вход/конюшня:** Посетители конюшни - летучие сакуны типа химер, криосфинксов, ужасных летучих мышей, драгоннов, драконов, гигантских орлов, гигантских сов, грифонов, иерархосфинксов, гиппогрифов, мантикор, кошмаров, перитонов<sup>Мон</sup>, зловещих<sup>Мон</sup>, паукоедов, вивернов и иртаков. Культ держит здесь для своих нужд четырех иртаков.
- 2. Лестница:** Чрезвычайно крутая и несколько неровная лестница ведет от конюшен. Хождение по ней требует успешной DC 10 проверки Баланса.
- 3. Комната отдыха:** Члены культа собираются в этой комнате для трапезы, обычно состоящей из сырого мяса. Кости и мусор усеивают пол, и болезненно-сладковатый запах гниющего мяса вьется в соломенные поддоны, раскиданные по полу.
- 4. Хранилище:** В этой палате хранится дополнительное оружие, грубые, плохо выделанные или сырые шкуры животных, используемых культистами, а также свалены другие случайные изделия. На двух разделочных столах в центре комнаты лежат ножи и инструменты для украшения тел животных. На свисающих с потолка крюках висят куски несъеденного мяса.
- 5. Спальные палаты:** Культисты спят на грязных соломенных циновках в двух обозначенных спальнях. Переполненные горшки стоят вдоль стен, и запах из-за них отвратительный.
- 6. Палаты Лидера Культа:** Травин Марл спит в этой палате на ворохе грязной соломы, шкур животных и старых обглоданных костей. На северной стене - недавно построенный двухсторонний управляемый

*портал* в центральную комнату 17 (прямо на запад от комнаты 15) Пылающей Башни. *Портал* требует наложить на сводчатый проход антимагическую зону (или луч) на 1 полный раунд, прежде чем он сработает.

**7. Палата аудиенций бехолдера:** Ксулла в недавние годы устроила здесь свой дом, унаследовав его от Ксулгорт Великого Глаза. Ксулла вернулась к жизни в виде роковой сферы после того, как была вовлечена за пределами храма в жестокую битву с заблудившимся красным вирмом. Эта палата служит храмом, палатой для аудиенций и жилищем. Высота потолка - почти 70 футов, и роковая сфера часто парит в одной из самых высоких ее точек. Ежедневные ритуалы культистов поощряют экстраординарное тщеславие Ксуллы, особенно если в них входит предложение человеческой жертвы.

**8. Комната спасения:** Шахта в потолке палаты для аудиенций ведет на крышу храма.

9.

## **ВЫСОКИЙ РОГ**

Замок Высокий Рог, названный так по имени самого высокого из пиков Прохода Высокого Рога, вырисовывается на Высокой Дороге, охраняя западный подход к Лесному Королевству Кормира. Три тропы поднимаются на тысячефутовый утес, возвышающийся над дорогой. Эта огромная мрачная крепость с высокими изгибающимися стенами и хмурыми башнями - военный центр Кормира и самая защищенная позиция в королевстве. Построенная во время господства Таргрева Великого (349-360 DR) для защиты Лесного Королевства от Приграничных Налетчиков (бандиты с Равнины Тун) и лизардфолков западных болот, великая башня Высокого Рога когда-то была исключительно необходима для защиты Кормира, но теперь так тяжело не используется настолько плотно.

В Высоком Роге есть гостевой анклав, где могут останавливаться путешественники, но вообще это строго военное сообщество. Высокий Рог размещает от четверти до половины кормирской армии и имеет обширные средства, чтобы в течение сезона осады принимать и народ, и животных. В недавние годы стены были усилены, равно как и дисциплина, перед лицом возрастающей угрозы со стороны управляемого Жентаримом Даркхолда на западе и города Шейд.

В любое время в Высоком Роге расквартирован постоянный гарнизон из более чем четырехсот солдат: 100 стрелков (LG или LN мужчина или женщина чондатанский человек воин 2), 300 клинков (LG или LN мужчина или женщина чондатанский человек воин 1) и их командиры. Кроме того, здесь постоянно присутствуют Военные Волшебники - крайней мере трое волшебников и колдунов от среднего до высокого уровня (LG или LN мужчина или женщина чондатанский человек колдун или волшебник 5-10). Высший Меч Тарск Дембаррон (LG мужчина чондатанский человек клерик 16 [Хелм]) много лет служит Лордом-Командиром Высокого Рога, ежегодно вновь назначаемый сувереном Кормира. Геральдом служит Даг Серая Борода (LN мужчина тетирский человек рейнджер 12).

### **Расположение Высокого Рога**

**1. Фойе:** Огромные внешние двери центральной твердыни ведут через центральный холл, увешанный гобеленами, к центральной лестнице. Широкая спиральная лестница ведет от подвала до крыши, проходя через несколько спальных этажей, по две комнаты на каждом. Построенная дварфами лестница имеет секрет: если убрать булавки-предохранители, то она разрушится, если на ее ступени в середине будет воздействовать слишком сильный вес.

**2. Спальни:** В каждой из комнат, обозначенных как спальни, есть одна или несколько кроватей, ванна, горш и зажженная жаровня для тепла. В некоторых также есть различные шкафы, стулья или столы. Подвалы - основное хранилище записей и склад замка, а также ряд темниц для тех, кто ожидает допроса Военными Волшебниками. Здесь расквартированы старшие командиры Высокого Рога.

**3. Комната для планирования:** Эта палата - уменьшенная версия главного банкетного зала. За большим столом могут разместиться десять командиров. На стенах висят подробные карты всех стратегических областей Кормира.

**4. Офис распорядителя:** Эта палата используется как офис и спальня распорядителя замка. Тут есть огромный очаг на западной стене и столы вдоль южной и восточной стен, заваленные стопками отчетов о поставках.

**5. Хранилище:** Эта длинная узкая палата служит кладовой замка.

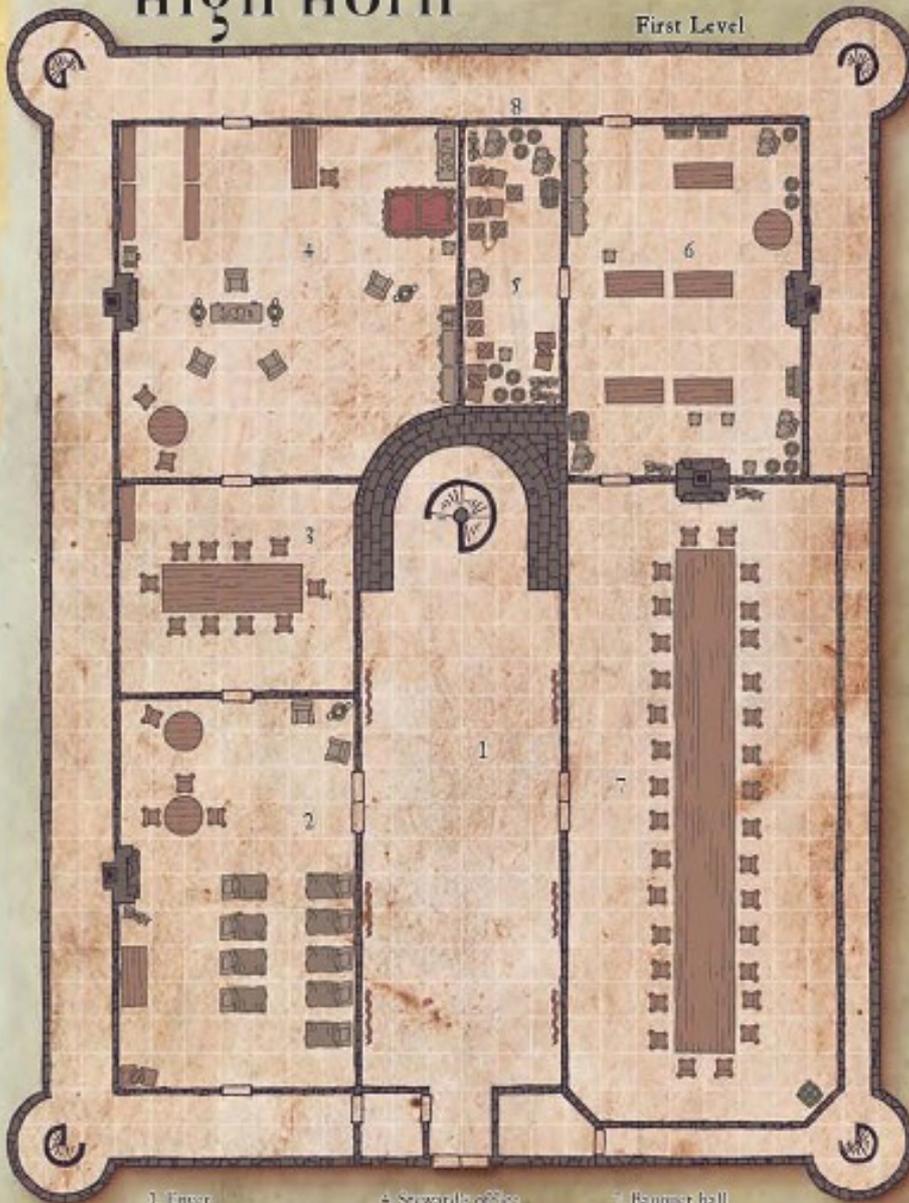
**6. Кухня:** Главное в этой кухне - два дубовых стола, используемые для подготовки продовольствия, и три очага вдоль восточной стены.

**7. Банкетный зал:** Банкетный зал Высокого Рога огромен, тут есть огромный дубовый стол, за которым могут разместиться более тридцати человек. Во главе стола - стул лорда-командира и великолепный камин. Стены палаты облицованы панелями из резного дерева.

**8. Проход для охраны периметра:** Этот проход соединяет четыре малых башни и балкон охраны, нависающий над главным входом в твердыню. Каждая из башен, используемых в основном для защиты - высотой в четыре этажа.

# High Horn

First Level



- 1. Entry
- 2. Sleeping quarters
- 3. Planning room
- 4. Secord's office
- 5. Storage
- 6. Kitchen
- 7. Banquet hall
- 8. Guard perimeter walkway
- 9. Commander's quarters



Seventh Level



Sixth Level



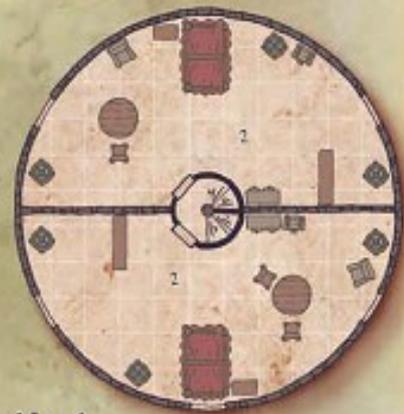
Fifth Level



Fourth Level



Third Level



Second Level



**9. Апартаменты командира:** Самая верхняя комната центральной башни - роскошные апартаменты с кроватью, несколькими удобными стульями и столом со стулом. Тепло обеспечивают четыре жаровни.

**10. Кольцевая стена:** Внутреннее кольцо стен окружает склоны горы, прерываемое лишь одними воротами. Кольцевая стена опоясывает центральную твердыню (области 1-9).

**11. Внутренний двор:** Внутренние стены обвивают гору, подчеркиваемые тремя башнями и караулкой в конце каждой из дорожек. Вдоль внешней стороны внутренней стены идет ров.

Вдоль внутренней стороны внутренней стены расположены разнообразные деревянные здания гарнизона, включая многочисленные казармы и старый гостевой дом (который теперь служит как дополнительными квартирами для войск).

**12. Внешний двор:** Внешние стены обвивают гору, подчеркиваемые тремя башнями и караулкой в конце каждой из дорожек. Вдоль внешней стороны внешней стены идет ров. Каждая из караулок может быть заблокирована разводным мостом, а также тремя внутренними воротами.

Вдоль внутренней стороны внешней стены расположены разнообразные деревянные здания гарнизона, включая два арсенала, кузницу, многочисленные складские помещения и казармы, две конюшни и столовую.

**13. Гостевой дом:** Этот холодный, торопливо построенный гостевой дом находится прямо у внешних Южных Ворот. Хоть зданию меньше двадцати лет, оно уже начинает разваливаться. Однако, путешественники по Высокой Дороге с удовольствием снимают здесь комнаты, ибо это оазис безопасности в Гряде Челюсть Дракона и в западных Штормовых Рогах.

## **ПРИМЕР: СОТИЛЛИСИАНСКАЯ ИМПЕРИЯ**

Хоть корни этой кампании уходят в войну, вспыхнувшую в Году Пивной кружки (1370 DR), события ее происходят в Году Штормов Молний (1374 DR). Она сосредоточена на продолжающейся войне между страной Амн и так называемой "Сотиллисианской Империей". Если игровые персонажи будут в нее вовлечены, они могут работать на Сотиллисианскую Империю или против нее. Если в группе авантюристов есть огр-маг, он может заменить Сотиллиса в качестве лидера империи монстров.

### **ПРЕДЫСТОРИЯ**

На землях Тетира и Амна всегда были селились блуждающие банды огров. После основания обоих королевств численность огров уменьшилась до изолированных владений в глубинах маленьких горных цепей и глубоких лесов Юга.

В Году Лесного Мороза (479 DR) Принц Имнел Торлат и армия Амна очистили от огров проход через Маленькие Зубы, вновь открыв торговлю между Муранном и Криммором - эта череда конфликтов ныне известна как Войны Огров. Главное место боев, когда-то называемое Шрамом Имнела - ныне городок Имнешрам. Во время битвы люди Принца Имнела обнаружили давно исчезнувший Арсенал Недехейма, склад магического оружия, когда-то захваченного у гигантов восточных гор во время Битвы в Долине Карлина и скрытый здесь дварфским генералом Высокого Шанатара, Карлином из Клана Кулделвер. Принц Имнел вернул наследие гигантов в Аскатлу и затем переместился в Эсмелтаран, когда он стал новой столицей Амна.

После десятилетий стычек с гарнизонами Амна огры наконец-то нашли надежду вернуть свои территории - ей стал харизматичный огр-маг, известный просто как "Рогатый Маг". В Году Клыка (661 DR), используя магию, чтобы скрыть свои перемещения, Рогатый Маг привел несколько маленьких племен огров с Облачных Пиков, которые присоединились к своим братьям в Маленьких Зубах, и там поднял ведомую ограмми армию монстров. Силы Рогатого Мага разорили городки Имнешрам и Тредмит и почти что осадили свою истинную цель, Эсмелтаран, прежде чем их остановила армия Амна под командованием Генерала Раштурла. После поражения огры отступили в изолированные владения в Маленьких Зубах, залечивая раны и восстанавливая свою численность. Рогатый Маг исчез, и дальнейшая его судьба неизвестна, хотя некоторые подозревают, что он в конечном счете стал скрытым учеником<sup>ММ</sup>, помогая Риселлану Темному из Мемнона.

Столетиями бдительная армия Амна сдерживала чудовищных жителей Маленьких Зубов, позволяя им лишь случайные набеги. Однако, в Году Червя (1356 DR) семейная пара огров-магов - Сотиллис и Сирвисни - случайно наткнулась на давно уже покинутое логовище Рогатого Мага в глубинах Маленьких Зубов, в котором они обнаружили два древних журнала: *Руны Вопящего Дварфа*, давно забытую хронику Дома Кулделвер, написанную одним из потомков Карлина, и давно утерянный и забытый личный дневник Принца Имнела, поименованный *Шрам Имнела: Персональная История Войн Огров*.

Подобно Рогатому Магу ранее, Сотиллис сделал вывод, что Арсенал Недехейма был разграблен Принцем Имнелом и в конечном счете был перемещен в Эсмелтаран. В Году Пивной Кружки (1370 DR), после четырнадцати лет подготовки, пока армии Амна были отвлечены отступничеством Риатавина, два огра-мага собрали армию гоблинов, кобольдов, огров и холмовых гигантов, помимо этого поддержанные прихожанами Цирика. Разорив Форт Ишла, армия монстров совершенно внезапно напала на Эсмелтаран и быстро завоевала город. Хотя огры-маги не нашли Арсенал Недехейма под замком Дахондар, они нашли

королевские записи времен режима Имнела, предлагающие, что арсенал был перемещен в город Муранн после нападения Рогатого Мага.

Тогда огры-маги разделили свои силы. Сирвисни повела войско гоблинов и кобольдов на запад, в Имнешрам, где они и цирикисты из Башен-Близнецов Затмения вместе разорили городок. В Имнешраме Сирвисни нашла старый арсенал, скрытый под городком, подтвердив, что Принц Имнел действительно разграбил его столетия назад. Оставив гарнизон в Эсмелтаране, чтобы занять армию Амна, Сотиллис повел остатки своих сил на юго-запад, через Тредмит в портовый город Муранн, где монстры устроили осаду, которой помогла военно-морская блокада со стороны пиратов Нелантера.

Осада продолжалась до зимы, за это время монстры укрепили свои тылы от атак армии Амна. Ведомые ограми армии начали комплектовать гарнизонами ряд часовых башен в северных предгорьях Маленьких Зубов (первоначально построенные Амном для противоположных целей) и строить новые к западу от Тредмита. Весной их армии атаковали всерьез, и к лету город пал. Гуманоидные армии захватили в гавани Муранна груженные золотом корабли, заблокированные там пиратами, и провозгласили город своим. Сотиллис расчетливо не тронул гильдию алхимиков города, вынудив ее членов создавать алхимические изделия и микстуры для армий Сотиллисианской Империи. Однако, Сотиллис и его супруга не смогли найти оружие, которое искали. Арсенала Недехейма в городе не было, но огры-маги сомневались - имел ли место обман или кто-то разграбил арсенал до того, как они завоевали город.

Более чем за год армии Амна не смогли ничего сделать с ограми, поскольку Советом Шести так и не решил, сколько следует потратить на кампанию и куда нападать в первую очередь - на Эсмелтаран, на Имнешрам или на Муранн. Весной Года Дикой Магии (1372 DR) церковь Селунэ предоставила для кампании значительные ресурсы, собрав армию крестоносцев-селунитов, обязавшуюся отобрать Зал Лунной Девы в Муранне. Селунитам удалось отобрать Имнешрам, заявив, что они основывают в Зале Гидконт новое аббатство, в то время как армии Амна продолжали свою нерешительную осаду Эсмелтарана и комплектацию гарнизона Тредмита.

Все могло бы так и продолжаться, если бы в Году Бродячих Драконов (1373 DR) внезапно не появилась бы Ириклатагра "Острые Когти". В ярости, намекавшей на ее безумие, Острые Клыки напала и разрушила восточную из Башен-Близнецов Затмения, прежде чем с жуткими ранами отступить в свое логовище. Командующий гарнизона селунитов в Имнешраме воспользовался этим внезапным нападением, чтобы отбить проход через Маленькие Зубы, бросив все свои силы на юг, в Тредмит. Маневр селунитов разорвал маршрут поставки, поддерживающий гигантов - защитников Эсмелтарана, и в конце осени армия Амна одержала свою первую существенную победу, отбив этот крупный город. Это в свою очередь позволило Амну переместить больше сил на запад, чтобы удержать новую линию фронта к западу от Торгового Пути.

В начале Года Штормов Молний (1374 DR) возобновилась торговля по Торговому Пути, поскольку караванам больше не приходилось идти в обход, вокруг Маленьких Зубов, по новой торговой дороге, построенной к Бросту. Сейчас армия Амна контролирует Эсмелтаран, Имнешрам и Тредмит, а также Торговый Путь между последними двумя городами. Тетир и эльфы Вилдата продолжают охранять северный край леса, отказываясь приходить на помощь Амну, пока Совет Шести не признает суверенитет Тетира над Риатавином и Трайлстоуном. Сотиллисианская Империя сжалась до западных Маленьких Зубов, города Муранн и западного Мечепояса (как известны равнины к западу от Торгового Пути между Маленькими Зубами и Вилдатом), но силы ее хорошо закреплены.

## **СОТИЛЛИС, МУРКУЛ МУРАННХЕЙМА**

Даже среди огров-магов Сотиллис - гигант, ростом почти 16 футов и весом почти 4,000 фунтов. Кожа его - пятнисто-зеленая, иссиня-черные волосы аккуратно заплетены в длинную толстую косу вдоль спины. Из лба торчит пара коротких толстых костяных рогов, окрашенных кроваво-красным и инкрустированных мифрилом в форме тайных рун. Его глаза - иссиня-черные с алебастровыми зрачками, а зубы и когти - цвета черного дерева.

Самозванный Муркул Мураннхейма, или Император Сотиллисианской Империи - хитрый, терпеливый стратег с талантом к смелым жестам, вдохновляющий своих последователей и запугивающий противников. Ведомый голодом к богатству и статусу, Сотиллис считает, что жалкие людишки слишком долго угнетали огров, и потому им положена справедливая доля сокровищ, проходящих через их традиционные земли. Он достаточно мудр, чтобы понимать свойственную слабость положения расы огров в Амне, и именно поэтому он приложил так много усилий, чтобы заполучить Арсенал Недехейма.

Пока что Сотиллиса и его супругу устраивает укрепление их положения ценой того, что полномасштабные атаки для Амна слишком дороги. Для этого Сотиллис послал секретных посланников в различные мощные торговые семейства, предлагая ограничить атаки на их караваны и корабли в обмен на регулярную десятину оружием и монетам. Однако, одновременно с этим агенты Сотиллиса продолжают обыскивать Муранн и окрестности на предмет подтверждений существования арсенала. Поскольку огр-маг предполагает, что в конечном счете найдет оружие древнего Недехейма, он уверенно пользуется своим нынешним правом сильного.

## СОТИЛЛИС CR19

Мужчина элтиный огр-маг колдун 12/легендарный лидер<sup>ГБ</sup> 5

LE Большой гигант

**Инициатива** +4; **Чувства** темновидение 90 футов, видение при слабом освещении; Слушание +11, Обнаружение +11

**Аура** командир - топтатель карликов, командир - метатель заклинаний

**Языки** Общий, Дварфский, Гигантский, Гоблинский, Адский

АС 23, касание 9, застигнутый врасплох 23

**Нр** 164 (22 HD); регенерация 5

**Иммунитет** страх

**Сопrotивление** уклонение; SR 19

**Стойкость** +16, **Рефлексы** +9, **Воля** +21; героический успех 1/день

**Скорость** 40 футов (8 квадратов), полет 40 футов (хорошо)

**Рукопашная** +3 *зубитель людей острый великий меч* +21/+16/+11 (3d6+13/17-20)

**Дальнобойная** +1 *расстояния громовой шокирующего взрыва композитный длинный лук* +12/+7/+2 (2d6+8/x3 плюс 1d6 электричество)

**Место** 10 футов; **Достигаемость** 10 футов.

**Базовая Атака** +12; **Захватывание** +23

**Варианты атаки** Раскол, Боевая Экспертиза, Силовая Атака

**Специальные действия** быстрое сплочение

**Боевое оснащение** 4 *микстуры силы быка*, 4 *микстуры лечения серьезных ран*

**Известные заклинания колдуна** (CL 12-й, 10% шанс провала тайного заклинания):

6-й (4/день) - *превращение Тенсера*

5-й (6/день) - *конус холода* (DC 21), *доминирование над персоной* (DC 21)

4-й (7/день) - *меньшая сфера неуязвимости*, *крик* (DC 20), *каменная кожа* (DC 20)

3-й (7/день) - *рассеивание магии*, *спешка* (DC 19), *необнаружение* (DC 19), *ярость*

2-й (8/день) - *сила быка* (DC 18), *блеск орла* (DC 18), *защита от стрел* (DC 18), *сопротивление энергии* (DC 18), *опаляющий луч*

1-й (8/день) - *сжигающие руки* (DC 17), *достигать языки*, *маскировка себя*, *быстрое отступление*, *истинный удар*

0-й (6/день) - *кислотный всплеск*, *обнаружение магии*, *свет*, *рука мага*, *открыть/закрыть* (DC 16), *ловкость рук*, *луч мороза*, *читать магию*, *сопротивление* (DC 16)

**Подобные заклинаниям способности** (CL 9-й):

По желанию - *темнота*, *невидимость*

2/день - *великая команда* (DC 22)

1/день - *зачарование персоны* (DC 17), *конус холода* (DC 21), *газообразная форма*, *полиморф*, *сон* (DC 17)

**Способности** Сила 24, Ловкость 10, Телосложение 18, Интеллект 17, Мудрость 16, Харизма 23

**SQ** фамильяр (нет в настоящее время), в ад и обратно

**Умения** Раскол, Боевая Экспертиза, Дополнительные Последователи<sup>ГБ</sup>, Улучшенная Инициатива, Железная Воля, Лидерство, Естественный Лидер<sup>ГБ</sup>, Силовая атака, Правление\*

\* Новое умение, описанное на странице 158.

**Навыки** Блеф +26, Концентрация +24, Дипломатия +29 (+34 с любым NPC, который еще не недружелюбен или враждебен), Маскировка +6 (+8 в действии), Запугивание +23, Знание (тайны) +19, Слушание +11, Чувство Мотива +8, Колдовство +25, Обнаружение +11

**Имущество** боевое оснащение плюс Синяя Молния (+1 *расстояния громовой шокирующего взрыва композитный длинный лук* [+7 бонус Силы]), Шрам Короля (+3 *зубитель людей острый великий меч*), кольчуга Рогатого Мага (+4 *мифриловая рубаха*), перчатки Ловкости +2, медальон мыслей, кольцо уклонения, 200 гр в драгоценностях, драгоценных камнях и монетах

**Героический успех (Ex)** Раз в день Сотиллис может автоматически преуспевать на отдельном спасброске, не бросая дайсы.

**Быстрое сплочение (Ex)** Сотиллисом может исполнять проверку сплочения<sup>ГБ</sup> (+17) как свободное действие однажды в раунд.

**Командир - топтатель карликов (Ex)** Союзники в пределах 30 футов от Сотиллиса получают +2 бонус морали на атаки, сделанные против противников по крайней мере на одну категорию размера меньше их самих.

**Командир - метатель заклинаний (Ex)** Любое заклинание по области, наложенное союзником в пределах 30 футов от Сотиллиса, наносит дополнительные 1d6 пунктов урона. Этот бонус получают лишь заклинания, наносящие урон. Эта выгода считается бонусом морали.

**В ад и обратно (Ex)** Последователи Сотиллиса иммунны к эффектам страха (включая проверки морали), когда он в поле их зрения.

**Зацепка** "Я плюю на могилы Карлина и Имнела. Мы - гиганты, и эта земля будет нашей."

## ЛИДЕРСТВО, ВЛИЯНИЕ И РАНГ

Сотиллис - лидер великой славы, но его (и правильно) боятся за его жестокость. Его базовый показатель Лидерства - 25. Из-за своего положения командующего вооруженными силами своей империи Сотиллис имеет рейтинг командира 7. Для своих войск он называет себя Отпрыском Рогатого Мага (знак отличия на 80 пунктов). Его эффективный показатель Лидерства - 52.

Сотиллис имеет когорту 21-го уровня, свою помощницу и королеву Сирвисни (LE женщина огр-маг боец 16). У Сотиллиса 1,480 последователей 1-го уровня, 148 последователей 2-го уровня, 74 последователя 3-го уровня, 38 последователей 4-го уровня, 20 последователей 5-го уровня, 10 последователей 6-го уровня, 6 последователей 7-го уровня, 4 последователя 8-го уровня и 2 последователя 9-го уровня. Большинство низкоуровневых последователей Муркула - гуманоидные воины, более высокоранговые - обычно гуманоидные или гигантские бойцы, варвары и адепты.

Учитывая своих последователей (+2,860), правящее положение (+100), размещение пяти последователей на влиятельных постах в Амнийской армии (+9), размещение одной когорты на лидирующем положении среди пиратов Нелантера (+10), размещение еще четырех последователей на влиятельных постах среди пиратов Нелантера (+4) и на пять существенных публичных побед больше, чем поражений (+50), Сотиллис имеет базовый модификатор Влияния +3,033 и фактический модификатор Влияния +15.

## ЛИНИЯ ВРЕМЕНИ

Следующая линия времени описывает события кампании Сотиллисианской Империи в Году Штормов Молний (1374 DR). В зависимости от своего отношения к Сотиллису и Сирвисни, РС могут возглавлять, помогать, мешать этой кампании или наблюдать за ней, проходя ряд связанных приключений, гарантирующих ее успех или не позволяющих ей успешно завершиться.

**Чес 15:** Селуниты из Аббатства Гидконт устраивают на восходе луны набег на западную Башню Вечного Затмения. Они причиняют постройке кое-какой внешний урон.

**Чес 19:** Приор-селунит из Аббатства Гидконт убит в Имнешраме. Подозревают циррикистов из западной Башни Вечного Затмения.

**Тарсак 17-23:** Один за одним сотиллисианами атакованы разграблены три каравана, принадлежащие Дому Танислав, во время пересечения ими Мечепояса по Торговому Пути. Быстро расходуется слух, что Дом Танислав отказывается платить Сотиллису и амнийским командирам вдоль маршрута, как это традиционно делалось в прошлом году, несмотря на продолжающуюся войну между Амном и монстрами-сепаратистами. Дом Танислав начинает направлять свои грузы в обход через Брост, тратя на это время и деньги.

**Миртул 3:** Военные действия внезапно вспыхивают в четырех милях к северу от Тредмита между рейдерским отрядом огров и первым из караванов Дома Танислав, сунувшимся на Торговый Путь через десятидневку. Караван - приманка, укомплектованная наемниками Пылающего Кулака и оплаченная Домом Танислав. Огры терпят существенное поражение в Битве Сломанных Колес.

**Миртул 12:** Перемирие по северной стороне Маленьких Зубов фактически нарушено, когда налетчики-сотиллисиане наводняют большую ферму на южном берегу Реки Спеси около маленькой рыбацкой деревни Калаттир. Не проходит и десяти дней, как начинаются слухи, что этот набег был ответом на то, что Дом Танислав втихаря финансирует военные действия, поскольку ферма принадлежит Дому Гелдиег, активы которого сейчас управляются Домом Танислав через брак между их главами.

**Миртул 13:** Элитная компания авантюристов обосновывается в западной Башне Затмения и заявляет, что под руководством бастарда-полуогра, сына Сотиллиса, проломилась в подземелья под Черными Шпилями Девы, храма Ловиатар в Долине Вопящих Женщин в восточных Маленьких Зубах. Все члены Компании Исписанных Рунами Рогов сбегают вместе с дюжиной огров, захваченных во время взятия Эсмелтарана. Один из огров приносит информацию, что в последние дни осады был найден некий ключ, говорящий о том, что Арсенал Недехейма скрыт глубоко под Муранном, в пещерах Подземья, когда-то принадлежащих шанатарскому королевству Ксотаэрин.

**Миртул 21 - Флеймул 11:** Армия Трех Звезд, состоящая из крестоносцев Темного Объятия (конкурирующий храм Цирика, союзнический правительству Амна), Аббатства Гидконт и Черных Шпилей Девы, осаждают западную Башню Затмения.

**Флеймул 12:** Западная Башня Затмения падает и, в соответствии с предшествующей договоренностью, попадает во владение крестоносцев Темного Объятия. Некоторые из защитников сбегают через недавно построенный *портал*, возможно, ища убежище в Муранне. Допросы брошенных тел командирами Армии Трех Звезд раскрывают обнаруженный ключ к Арсеналу Недехейма. Император-огра, узнав об этом, спокойно посылает в глубины компанию авантюристов.

**Флеймул 13-19:** Информация об "Арсенале Недехейма" быстро разносится по тавернам Амна. Многие приключенческие компании начинают планировать исследования руин Ксотаэрина.

**Флеймул 20:** Сотиллис объявляет, что будет рад любой компании авантюристов, которая доставит ему в целости и сохранности Арсенал Недехейма.

**Флеймул 29:** По Амну и Муранну расходуется информация о том, что в Ксотаэринне живет большая колония жал<sup>Мон</sup>, странных кентавроподобных гибридов человека и скорпиона.

**Разгар Лета:** Город Муранн и поселения вдоль Торгового Пути от Облачных Пиков до Вилдата страдают от нападений "людей-жал", появляющихся из недавно появившихся промоин, ведущих в Подземье. Предполагается, что вожаки этих банд используют магические оружие и доспехи гигантского размера и требуют вернуть все сокровища, награбленные в далекой Мазтике.

**Элейнт 5:** Совет Шести и Муркул Мураннхейма совместно посылают геральда, объявляющего Перемирие Торгового Пути, что заканчивает военные действия между Сотиллисианской Империей и королевством Амн. Это отмечает начало Войны Жал, стравливающей тлинкалли Оаксаптупы, как называют себя себя и свое свежесозданное королевство сами жала, с союзническими силами Амна, включая Армию Трех Звезд, и Сотиллисианской Империей, включая Отступников Затмения. Конечно, Союз Мечепояса, как называют армию обитателей поверхности - мера временная, и между различными фракциями частенько вспыхивают военные действия, что заметно подрывает их эффективность.

# Хранение веры

Жители Фаэруна почитают множество богов из самых разных пантеонов, включая живущих богов типа Латандера, мертвых богов типа Моандера<sup>УИФ</sup> и жителей Внешних Планов, типа лорда-демона Эльтаба<sup>ЧР</sup>. В пределах церкви каждого из богов смертные последователи божества делят себя на мирских и духовных последователей и раскалываются на многочисленные фракции, секты, ересь и культы.

Персонажи, лучше всего подходящие на роль лидеров веры, обычно имеют некоторую степень способности к божественному колдовству или данную богом сверхъестественную способность, включая клериков, друидов, паладинов, рейнджеров и монахов. Другие пути к лидерству в вере включают в себя принятие престиж-классов с божественным компонентом, типа тайного приверженца<sup>РИФ</sup>, божественного чемпиона<sup>РИФ</sup>, божественного приверженца<sup>РИФ</sup>, божественного искателя<sup>РИФ</sup>, иерофанта<sup>УКЗЦ</sup> или престиж-классов, определенных верой. Альтернативные классы с соответствующим божественным компонентом - адепт, одобренная душа<sup>КБ</sup>, шугенджа<sup>КБ</sup> и шаман духов<sup>КБ</sup>.

Подобно любой обстановке, "правление" в контексте религиозной веры всегда имеет политический и социальный компоненты. Продвижение на лидирующие посты в пределах веры требует покровительства от нынешних лидеров, демонстрации инициативы, шарма и напористости, а также строгого соответствия нынешней ортодоксальности. Главное, что отличает религиозную веру от большинства светских арен общества - духовный компонент веры: в церкви властвует божественный ранг (или по крайней мере иллюзия такового, как в случае с павшими божествами), и такое присутствие божественного делает управление верой уникальной и сложной проблемой. Эта глава сосредотачивается на лидерстве на духовной арене и на уникальных проблемах, и на награде за подобную роль.

## ДУХОВНЫЙ ЛИДЕР

Духовный лидер - индивидуум, играющий важную роль в пределах религиозной веры, интерпретируя учение бога в мире смертных, защищая церковь от откровенных угроз и проклятий безразличия и бросая вызов крайностям веры. Духовный лидер - не просто персонаж высокого уровня со способностью к божественному колдовству, который использует святой символ, но в остальном не вовлекается в вопросы церкви, которой он принадлежит.

С точки зрения игры, духовный лидер - духовный член религиозной веры, формально введенный в организованное духовенство или монашеский орден. Большинство духовных лидеров достаточного уровня имеют способность читать божественные заклинания, но есть и немало исключений. Например, волшебники

### **ПОВСЕДНЕВНОЕ ПОКЛОНЕНИЕ**

На Фаэруне есть буквально сотни различных местных фестивалей и определенных ритуалов; церемонии варьируются от храма к храму в пределах веры, также как и высокие священники различных храмов одного и того же божества частенько не соглашаются в том, что же именно бог хочет от преданных прихожан. Люди, живущие недалеко от храма, обычно посещают службы по крайней мере через день. Большинство мирян, включая авантюристов, также кратко молятся своему божеству-покровителю при пробуждении, в моменты кризиса (типа лечения раненого друга или члена семейства, поиска чего-то потерянного или пытаюсь сохранить жизнь больному или отравленному) и в более длинной приватной молитве после вечернего приема пищи или перед отходом ко сну. Такие молитвы - для указаний. Сторонники обычно ищут знаки чуть позже в тот же день, в снах или на следующий день; это может быть что-то вроде подслушанного или сказанного им слова, обнаружения необычного насекомого или существа либо поднятого ветром листа. В редких возвеличенных случаях они могут получить яркие видения во сне или даже "пробуждение" умственных видений (детализированные приходящие на ум сцены с оттенком чувства покровительства или неодобрения). В очень редких случаях, обычно всего раз-два в жизни для молитв тех, кто не связан с духовенством, ответ может быть в форме видимых другим проявлений (Латандера, например, можно увидеть в форме розово-красной ауры вокруг оружия, персоны, замочной скважины или секретной двери, или перемещающейся по некоему пути).

Лишь фанатики исполняют ежедневные ритуалы, даже находясь под атакой или в некоем критическом положении - в конце концов, боги смотрят в сердца и умы, если пожелают, и таким образом они оценивают намерения, а не просто церемонию.

Многие слушают повседневные новости в трех местах - на рынке и улицах, в таверне и в храме. Священники многих вер работают над "влиянием на мирян", распределяя новости и сплетни, скрупулезно продвигая важность своего бога и кредо и цели веры и мотивируя тех, кто слышит это, делать определенные дела, продвигающие интересы божества. Духовенство обычно делает это в конце формального богослужения, иногда при этом благословляя прихожан (часто это происходит, когда старший священник стоит в дверях и говорит каждому из уходящих напутственные слова).

в Церкви Мистры, жулики в Церкви Маска и барды в Церкви Огмы иногда занимают формальные посты в рядах духовенства, также как и высокопоставленные монахи во многих законных верах.

### **ЧЕМ ЗАНИМАЮТСЯ РЕЛИГИОЗНЫЕ ЛИДЕРЫ?**

Религиозные лидеры играют существенную роль в постоянно идущем развитии любой веры. То, что боги никогда не меняются и ни от чего не страдают - миф, рассказываемый доверчивым простолюдинам. Божественные существа могут меняться со временем, и религиозные лидеры играют важную - хоть и неправильно истолковываемую - роль в пастырстве такого развития. Например, Время Неприятностей повидало смерть божеств типа Бэйна, Баала и Миркула и создание новых, типа Цирика и Келемвора.

Трещины, появляющиеся в любой церкви - следуют ли они из появления новых фракций в пределах самой церкви, из частичного откола сект или присоединенных церковных орденов, или от признания отлучения еретиков - служат чем-то вроде форума для исследования божественной сущностью новых философий и, таким образом, формируют развитие веры. Однако, также как смертные - рабы божества, обязанные повиноваться учению бога, если они желают оставаться в вере, боги - рабы своих последователей, обязанные представлять согласие в среде последователей веры. Например, если в церкви Латандера появляется секта, проповедующая, что Лорд Утра - перерождение Амонатора, то у Латандера есть три варианта выбора. Он может принять новую веру, таким образом сделав ее истинной; он может по сути игнорировать новую веру, таким образом доводя разнообразие в пределах веры и ослабление безусловности своей власти; или он может отклонить новую веру, признав ее ересью, таким образом раскалывая ряды своих последователей и сокращая свою божественную силу.

Религиозные лидеры, вовлеченные в диалог и с божеством, и с телом церкви, являются либо бесконечным источником подобных напряженных отношений, поскольку именно они снабжают подобные беседы новыми концепциями, либо защитниками статус-кво, поскольку они же приводят доводы против новых интерпретаций, или и то, и другое - в зависимости от обстоятельств. В некотором смысле то, насколько хорошо религиозный лидер формулирует новые идеи, свои собственные или чужие, или как он подавляет поддержку новых идей другими, и определяет его влияние в пределах церкви. Мощный духовный лидер может формировать и паству, и характер божества в течение срока своего пребывания в роли.

**ТАБЛИЦА 3-1: ПРЕСТИЖ-КЛАССЫ, ОПРЕДЕЛЕННЫЕ ВЕРОЙ**

Название класса	Церковь	Источник
Арахна	Лолс	ВП 183
Покровитель	Тимора/Бешаба	ВП 185
Фанатик Черного Пламени	Коссут	НВ 21
Празднующий Шаресс	Шаресс	РИФ 179
Темная маска	Вазрон	ЛТ 34
Проводник рока	Келемвор	ВП 187
Мастер ужаса	Бэйн	ВП 188
Хранитель двумеров	Мистра	ВП 190
Элементный архон	Акади, Грумбар, Истишиа, Коссут	ВП 191
Энтропист	Энтропия (Тиамат)	ЛТ 138
Глаз Хорус-Ре	Хорус-Ре	РИФ 55
Лесной владыка	Силванус	ВП 193
Великолепный служитель	Любое мулхорандское божество	УИФ 13
Золотой глаз	Вокин	ВП 194
Молот Морадина	Морадин	РИФ 56
Рука Адамы	"Адама"	СЮ 31
Хранитель сердец	Суни	ВП 196
Рогатый предвестник	Миркул	ВП 197
Инквизитор Тонушей Богини	Блибдулпулп	Под 39
Законник Тира	Тир	РИФ 64
Дева боли	Ловиатар	РИФ 183
Мученический чемпион Илматера	Илматер	РИФ 185
Лорд Утра Латандера	Латандер	РИФ 67
Ночной плащ	Шар	ВП 198
Адепт глаза	Великая Мать	ВП 200
Дева бича	Ловиатар	СЮ 40
Кнут Морской Матери	Блибдулпулп	Под 42
Серебряная звезда	Селунэ	ВП 201
Лорд Слизи	Гонадор	РИФ 186

Лорд шпоры	Цирик	ЛТ 11
Штормлорд	Талос	ВП 203
Лидер раздора	Цирик	ВП 204
Владыка солнца	Амонатор	УИФ 25
Монах Солнечной Души	Латандер, Селунэ, Суни (Амонатор)	Уот 88
Балерина меча	Илистри	ВП 205
Талонтарский лорд-вредитель	Талона	НВ 34
Технокузнец	Гонд	ВП 207
Служитель волн	Амберли	ВП 209
Ветроходец	Шондакул	ВП 212
Яртринши	Киарансали	РИФ 187

## ПРЕДАННЫЕ ЕРЕТИКИ И ЦЕРКОВЬ

В мире, где божества - материальные существа, непосредственно связывающиеся со своими последователями путем проявлений, чудес и заклинаний типа *связи*, возможность для ереси, казалось бы, минимальна. Однако, к изумлению набожных прихожан, разногласия среди преданных иногда разрастаются до уровня ереси - по-видимому, допускаемой большинством божеств.

### НОВОЕ УМЕНИЕ: ЕРЕТИК ВЕРЫ (HERETIC OF THE FAITH)

Вы значительно отклонились от учения своей веры.

**Предпосылка:** Божество-покровитель, или способность божественного колдовства, или кодекса поведения как способность класса.

**Выгода:** Вы можете категорически нарушить кодекс поведения своего божества, но не ваше классовое ограничение мировоззрения, без риска потерять способности класса или заклинания. Если Вы - клерик, ваше мировоззрение может быть на два шага в сторону от мировоззрения вашего соответствующего божества вместо одного (иными словами, Вы можете нарушить ограничения мировоззрения вашего божества на один дополнительный шаг). Вы можете получать уровни без необходимости заглаживать вину (см. описание заклинания *искупление*). Однако, Вы никоим образом не освобождены от отлучения от церкви и не иммунны к божественному возмездию со стороны вашего божества или его служителей. Фактически, ваши действия предполагают самый высокий уровень божественного исследования.

Если Вы имеете доступ к доменам, Вы можете обменять любой уже выбранный домен на другой, обычно недоступный вашей вере. Новый домен должен быть совместима с принципами вашей ереси (на усмотрение DMA). Точно так же, Вы можете обменять эффект заклинания своего одобренного оружия и *оружия божества*<sup>Mag</sup> на другой, совместимый с принципами вашей ереси (на усмотрение DMA). Взятие этого умения автоматически побуждает проверку Лидерства. Все когорты или последователи, являющиеся членами вашей веры, либо соглашаются на ересь, либо теряются.

Кроме того, после смерти Вы считаетесь Ложным (см. стр. 259 *Установки Кампании Забытых Царств*), если ваше божество целенаправленно не вступится за вас перед Келемвором. Без использования заклинаний *чудо* или *желание* этого не случится, если ваша ересь не принята божеством и верой в целом. Теоретически возможно, чтобы подобное вмешательство могло произойти долгое время спустя после вашей смерти, но вероятность подобного очень и очень мала.

## ПАВШИЕ БОГИ И НЕБОЖЕСТВЕННЫЕ СУЩНОСТИ

Есть два особых класса вер: церкви павших богов, умерших или исчезнувших, и церкви небожественных существ. У духовные лидеров павших богов и небожественных существ есть определенные свободы и определенные ограничения, недоступные духовным лидерам истинных церквей.

Возможно быть духовным лидером в церкви павшего бога, взяв умение Служитель Павшего<sup>УИФ</sup>. В таком случае духовный лидер испытывает недостаток божественного руководства, доступного для его коллег в истинных церквях и, таким образом, испытывает недостаток божественной проверки, не позволяющей ему блуждать слишком далеко от зоны комфорта преданных. С точки зрения игры, косвенные эффекты взятия умения Служитель Павшего включают:

Неспособность читать *связь*;

Никогда не несет гнев божества (который может, например, вылиться в потерю божественных заклинаний);

Несет -4 штраф к эффективному показателю Лидерства.

Возможно быть духовным лидером небожественной сущности, беря умения типа Ученика Тьмы<sup>ЧР</sup>, Одобренного Компаньона<sup>ВД</sup>, Рыцаря Звезд<sup>ВД</sup>, Отпрыска Печали<sup>ЧР</sup>, Служителя Небес<sup>ВД</sup> или Раба Демона<sup>ЧР</sup>. С точки зрения игры косвенный эффект взятия этого типа умений приравнивается к несению -2 штрафа к эффективному показателю Лидерства.

**Нормально:** Если Вы значительно нарушаете кодекс поведения своего божества, Вы рискуете потерять заклинания и способности класса, пока не искупите грех (см. описание заклинания *искупление* и Грехи и епитимию на стр. 232 *Установки Кампании Забытых Царств*).

#### ПРИМЕЧАТЕЛЬНЫЕ ЕРЕСИ

Среди общеизвестных вер Фаэруна есть немало известных или позорных ересей. Некоторые из более известных ересей перечислены ниже.

**Культ Разделенного Страдания:** Илматерские еретики этого культа полагают, что все смертные должны разделять часть бремени Плачущего Бога, чтобы понять его жертву. Они известны самоистязаниями, похищениями, подстрекательством к бунтам и распространением страдания среди несторонников. Культисты Разделенного Страдания имеют доступ к доменам Лечения, Возмездия, Силы и Страдания. Они используют одобренное оружие и *оружие божества*<sup>Mar</sup> Илматера. Сторонники клерика в этой ереси должны быть нейтральными.

**Ересь Темной Луны:** Еретики Темной Луны учат, что Селунэ и Шар - единое целое, два лика одной и той же богини. Еретики Темной Луны имеют доступ к доменам Пещер, Темноты, Знания, Луны, Защиты и Путешествия и могут использовать одобренное оружие или *оружие божества*<sup>Mar</sup> любой из богинь. Сторонники клерика в этой ереси должны быть законно нейтральными, нейтральными или хаотично нейтральными.

**Ересь Восходящего Солнца:** Братство Великолепного Солнца давно существовало в пределах церкви Латандера, допускаемое другими последователями Лорда Утра и проповедующее, что Латандер - перевоплощенная форма Амонатора, бога солнца нетерезов. Еретики Восходящего Солнца принимают веру Братства, но делают шаг к ереси, проповедуя, что время преобразования Латандера вот-вот наступит и что Амонатор собирается вернуться. Еретики Восходящего Солнца имеют доступ к доменам Огня, Закона, Знати, Возобновления, Солнца и Времени. Их единственный выбор для одобренного оружия - легкая булава. Они используют *оружие божества*<sup>Mar</sup> Латандера. Сторонники клерика в этой ереси должны быть законно добрыми или законно нейтральными.

Сторонники ереси Восходящего Солнца часто берут престиж-класс владыка солнца<sup>YIF</sup>. Обратите внимание, что требованиями для вступления в этот класс являются умения Служитель Павшего<sup>YIF</sup> (Амонатор) или Еретик.

**Ересь Трехликого Солнца:** Еретики Трехликого Солнца полагают, что солнце - трехстороннее сверхбожество с аспектами рассвета, высокого солнца и сумрака. Сторонники этой ереси учат, что в любое время можно увидеть лишь два из трех аспектов, подобно вращающейся призме, рассматриваемой с разных сторон (считается, что есть краткие определенные моменты времени, когда проявляется лишь один аспект).

Согласно этой ереси, в течение Века Нетерила Амонатор правил как аспект высокого солнца, в то время как Джергал держал сферу сумрака. После исчезновения Амонатора Латандер появился как аспект рассвета, а Миркул унаследовал аспект сумрака. Время Неприятностей отметило падение Миркула и краткий момент бесспорного господства Латандера. Сейчас сторонники Трехликого Солнца объявляют о возвышении Амонатора. Некоторые из сторонников этой ереси говорят, что Латандер станет новым аспектом высокого солнца, другие пророчат ему место рассвета, третьи объявляют о возвышении нового божества, которое станет аспектом высокого солнца.

Сторонники Трехликого Солнца имеют доступ к доменам Смерти, Закона, Возобновления, Солнца и Времени. Они используют легкую булаву или косу в качестве одобренного оружия. Их *оружие божества*<sup>Mar</sup> - *+1 пламенная легкая булава* или *+1 пламенная коса*. Сторонники клерика в этой ереси должны быть законно нейтральными.

#### КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ УМЕНИЕ ЛИДЕРСТВА

Религиозная вера вдохновляет великую преданность среди преданных. Обещание божественной истины и вечной награды и угроза вечного наказания мотивирует истинных сторонников сильнее, чем любой другой аспект общества. Религиозные лидеры с умением Лидерства из-за своей связи с божествами способны привлечь большие количества преданных. Однако у таких лидеров есть и риск, что паства отвернется от них, если покажется, что они идут против воли божества.

Следующие модификаторы к эффективному показателю Лидерства персонажа применяются к религиозному сообществу.

Лидер - ...	Модификатор показателя Лидерства
Архиепископ или иерофант	+4
Епископ или спикер	+2
Ученик Тьмы <sup>CP</sup>	-2
Одобренный Компаньон <sup>BD</sup>	-2
Еретик Веры <sup>1</sup>	-2

Рыцарь Звезд <sup>ВД</sup>	-2
Исполнитель чуда	+1
Пророк	+1
Хранитель реликвии	+1
Праведник <sup>ВД</sup>	+2
Отпрыск Печали <sup>ЧР</sup>	-2
Служитель Павшего <sup>УИФ</sup>	-4
Служитель Небес <sup>ВД</sup>	-2
Изменитель божественного	+10
Грешник	-1
Говорящий на языке	+1
Раб Демона <sup>ЧР</sup>	-2
Пророк Божества <sup>2</sup>	+2
Голос божества	+1

<sup>1</sup> Новое умение, описанное на стр. 46.

<sup>2</sup> Новых умение, описанные на стр. 49.

Как стать архиепископом, епископом или иерофантом - детализировано ниже. Как стать праведником - детализировано в *Книге Возвеличенных Дел*. Критерии для исполнителя чуда, хранителя реликвии, грешника, изменителя божественного, говорящего на языке или голоса божества детализированы на следующих страницах.

## **КАК УПРАВЛЯТЬ РЕЛИГИОЗНЫМИ КОГОРТАМИ И ПОСЛЕДОВАТЕЛЯМИ**

Когорты и последователи, являющиеся членами веры, следуют за Вами из-за своей веры. Они видят в Вас лидера, который на шаг ближе к божеству - и потому на шаг ближе к правде и вечной награде. Вы - образец для них, их учитель и командир. В отличие от обычных когорт и последователей, таковые религиозного плана более готовы пожертвовать собой за веру или принять ваши слова как истину. Однако, с большим доверием рука об руку идет и больший риск разочарования. Если Вы отклонитесь от учения своей веры, ваши когорты и последователи быстро осудят Вас, и вряд ли простят.

Вы должны основать аббатство, святыню, храм или собор, в котором ваши последователи могут жить и собираться для поклонения, и Вы должны проповедовать им по крайней мере раз в месяц. Когда их не просят служить собственно вере, религиозные когорты и последователи проводят время в обращении к вере, в изучении религиозных текстов и в молитвах. Они могут поддерживать свой прожиточный минимум совместным ремесленным производством или десятиной, получаемой от сообщества.

С редкими исключениями, Вы должны обращаться к религиозным когортам и последователям лишь для служения вере. Они ожидают, что Вы пошлете их в битву против традиционных противников веры, направите их в качестве миссионеров, и они будут действовать в соответствии с божественным учением. Ваши религиозные когорты и последователи станут ценнее, если Вы разместите их на влиятельные посты, что даст Вам косвенный контроль над рычагами власти.

## **РЕЛИГИОЗНАЯ ИГРА**

Даже в мире, обернутом Плетением, религия и природа божественного остается загадкой для мира смертных. Фаэрунские философы гадают - почему действия маленького количества смертных играют огромное значение в эпических конфликтах богов, а действия большого количества других смертных - нет. Многие из религиозных мифов словно отражают историю мира смертных, но все же первоисточник и эффект часто не распознать. Например, предательство Кореллона со стороны Арошни (Лолс) и ее последующее изгнание в Абисс вызвало изгнание дроу, или междоусобные битвы Светлого Народа, закончившиеся изгнанием, вызвали подобное преобразование в рядах Селдарина?

Известно лишь то, что победы, большие и малые, связанные с божествами, могут играть и играют важную роль в эпических конфликтах богов. Через действия духовных лидеров и их паству поднимается и убывает сила богов, они получают и теряют сферы и развиваются с философской точки зрения. Ведя религиозную игру, Вы стремитесь влиять на курс действий богов - через рост веры, поражение конкурирующей веры или появление новых учений.

## **ВЫ - РЕЛИГИОЗНЫЙ ЛИДЕР. ЧТО ДАЛЬШЕ?**

Будучи религиозным лидером, Вы должны для начала определиться, во что Вы верите. Вы защитник статус-кво? Если так - разыщите и подавите недовольных среди преданных и следите за развитием ереси. Вы ищете возвращения к забытым традициям? Если так - разыщите утерянные знания былых эпох, чтобы

обнаружить утраченные истины. Вы видите слабости в вере, которая должна быть изменена или расширена? Если так - продвигайте свои идеи среди преданных, рискуя быть заклейменным как еретик.

Затем Вы должны определить, в чем нуждается ваша вера. Быть может, есть много тех, кто может быть восприимчив к учению вашей веры? Если так - отправьте преданных для обращения других в свою веру. Вашей вере угрожает мощный враг? Если так - поддержите святую войну против неверных. Ваша вера сбалансирована для увеличения влияния? Если так - используйте рычаги власти, чтобы увеличить силу своей церкви.

## ОБЩЕНИЕ С БОГАМИ

Мощные заклинатели могут говорить со своими божествами напрямую посредством заклинаний *связь* или *контакт с другим планом*, или путешествуя в царство божества на планах, чтобы поговорить с ним или с ней лично. Друиды могут говорить с естественными силами вокруг себя (что считается косвенной формой связи с богами) посредством заклинаний типа *связи с природой* и *говорящий камень*. В то время как зачастую это может быть выгодно лично для заклинателя-авантюриста, которому необходимы божественные указания, это также позволяет духовному лидеру говорить с преданными с абсолютной гарантией пожеланий божества. Духовные лидеры, говорившие со своим богом или естественным миром посредством подобной магии, считаются голосом божества с целью расчета их эффективного показателя Лидерства.

Аналогично, духовные лидеры, способные говорить на божественном языке, считаются говорящими на языке с целью расчета их эффективного показателя Лидерства. Для духовных лидеров доброго мировоззрения язык богов - обычно Селестиал. Для духовных лидеров злого мировоззрения язык богов - обычно Абиссал или Адский. Для духовных лидеров-друидов язык богов - всегда Друидский.

## ПРОЯВЛЕНИЯ И ВИДЕНИЯ

При случае божество дает духовным лидерам представления о будущем, позволяя им лучше обращаться со своей паствой. Такие видения могут сбываться, а могут и нет, в зависимости от действий пророка. Иногда действиям духовного лидера дают отметку одобрения божества в форме видимого проявления божественной силы. В общем случае подобные проявления и видения предоставляются по прихоти божества. Однако, духовные лидеры с умением Пророк Божества (см. ниже) более эффективны при побуждении видимых демонстраций силы своего божества, что увеличивает эффективность их духовных сообщений.

### НОВОЕ УМЕНИЕ: ПРОРОК БОЖЕСТВА (PROPHET OF THE DIVINE)

Вы публично связываетесь с божественным проявлением.

**Предпосылка:** Любое умение инициации, способность говорить на божественном языке (Абиссал, Селестиал, Друидский или Адский - смотря что соответствует)

**Выгода:** Когда Вы связываетесь со своим божеством, используя заклинания типа *предзнаменования*, *связи*, *связи с природой* или *предсказания*, Вы получаете ответ в форме громкого рокочущего голоса, сопровождаемого видимым проявлением силы божества, типа светящегося нимба цвета, который предпочитает божество. На 3 раундах после такой демонстрации Вы получаете +4 священный бонус (или оскверненный бонус для последователей злых божеств) к DC заклинаний принуждения, подобных заклинаниям способностей и сверхъестественных способностей.

## ИСПОЛНИТЕЛИ ЧУДА

Мощные заклинатели могут исполнять чудеса посредством заклинаний *чудо*, *поднятие мертвых*, *реинкарнация*, *воскрешения* или *желание*. Чтобы считаться исполнителем чуда для расчета эффективного показателя Лидерства, духовный лидер должен исполнить такое чудо перед одним или несколькими свидетелями, являющимися членами его веры. Эффекты чуда должны быть видимы свидетелями и непосильными для создания любым из них.

## ХРАНИТЕЛИ РЕЛИКВИЙ

Реликвии<sup>ВД,КБ</sup> - магические изделия, функционирующие лишь в том случае, когда их носит или держит персонаж, верящий в божество, которому посвящена реликвия. Реликвии созданы богами, а не смертными, их нельзя купить и продать, как обычно. Помимо их фактических способностей, реликвии играют большую символическую роль в пределах веры. Тот, кто обладает реликвией своей веры, считается особенно благословленным богами и считается хранителем реликвии с точки зрения своего эффективного показателя Лидерства.

## **ПРИОБРЕТЕНИЕ РАНГА**

Иерархии церквей широко варьируются от веры к вере и даже от секты к секте. Монашеские ордена и законные веры обычно имеют довольно твердую иерархию церковных титулов, отражающих учение веры. У более хаотичных вер, как правило, меньше формальных рангов и часто позволяют уникальные индивидуальные титулы. Однако, в большинстве религий есть несколько общих методов.

Связь между уровнем персонажа и рангом его в пределах церкви достаточно свободна. Духовные иерархии обычно вознаграждают тех, кто наиболее способен защитить веру и продвигать ее цели; в конце концов, цели легче всего исполнить мощным индивидуумам с полным арсеналом заклинаний и способностей для продвижения их веры. Однако, возможно достичь уровня духовной власти и без ограничения по уровню персонажа, создавая сеть влияния и командования, проникающую в церковную иерархию. Точно так же персонажи, концентрирующиеся исключительно на приключениях, могут получить ранг в церковной иерархии заметно ниже, чем те, кто сосредоточились на продвижении внутри веры.

## **ЕПИСКОПЫ И АРХИЕПИСКОПЫ**

Клерикальные и монашеские иерархии в общем признают два общих класса лидеров, но точные титулы варьируются в пределах вер и между ними. Епископы (или старшие братья) - религиозные лидеры, командующие определенным местом веры, в общем случае известным как храм или монастырь. С другой стороны, они могут командовать присоединенным религиозным орденом. Архиепископы (или аббаты) - религиозные лидеры, командующие несколькими храмами (или монастырями) и/или несколькими присоединенными религиозными орденами. Храм (или монастырь), в котором базируется архиепископ (или аббат), в общем случае известен как собор или аббатство.

Единственный гарантированный способ получить ранг епископа (или старшего брата) - основать новый храм (или монастырь) или присоединенный орден и заполнить его штат своими последователями. С другой стороны, Вы можете достичь ранга епископа (или старшего брата) продвижением по службе (или, в некоторых религиях - захватив титул силой). DM делает вывод, когда Вы получаете подобное продвижение, но вам неплохо бы озаботиться тем, чтобы ваш эффективный показатель Лидерства был 25 или больше, а ваш модификатор Влияния - +5 или больше.

Единственный гарантированный способ получить ранг архиепископа (или аббата) - основать много новых храмов (или монастырей) и/или присоединенных орденов, заполнив их штат своими последователями. Вы также можете достичь ранга архиепископа (или аббата) продвижением по службе (или, в некоторых религиях - захватив титул силой). DM делает вывод, когда Вы получаете подобное продвижение, но вам неплохо бы озаботиться тем, чтобы ваш эффективный показатель Лидерства был 40 или больше, а ваш модификатор Влияния - +15 или больше.

## **СПИКЕРЫ И ИЕРОФАНТЫ**

Друидские иерархии в общем признают два класса лидеров - спикеров и иерофантов. Спикеры, как указано на стр. 24 *Установки Кампании Забытых Царств*, говорят от имени друидского круга, но не командуют им. Хотя среди членов всегда есть неофициальная иерархия, основанная на возрасте, мудрости и друидской силе, круг в целом ведет политику по общему согласию. Иерофанты (не путать с одноименным престиж-классом) выходят за пределы стандартных друидских кругов, связывая себя с определенной естественной областью (обычно лес, пустыня, горная цепь, болото или водное), иногда размером во много квадратных миль.

Даже основание круга не гарантирует друиду ранг спикера. Однако, большинство основателей действительно держат титул спикера до тех пор, пока желают этого. Иерофанты должны разыскать иерофанта области, с которой они желают быть связаны (если он есть) и нанести ему поражение. Затем они должны обратиться к земле повторным наложением заклинания типа *связи с природой*. Лишь если земля примет друида (как решит DM), он получает статус иерофанта.

## **РУКОВОДСТВО ПАСТВОЙ**

Первичная роль религиозного лидера - вести за собой преданных, инструктируя низших религиозных лидеров держать последователей в рамках принципов веры и интерпретируя соответствующие ответы на мировые вопросы в контексте учения веры. В зависимости от веры подобное может принимать форму продвижения своим примером, мирными проповедями, резкой идеологической обработкой или произвольными преобразованиями, поддержанными магической и/или физической мощью.

## **ВЫДАЧА УКАЗОВ**

У каждой из религиозных вер есть основной набор принципов, поддержанных божеством и зарегистрированный либо в книгах (в форме религиозных священных писаний), либо в устных традициях. Хотя такие принципы и формируют основание веры, они не охватывают каких-либо проблем, достойных религиозного самоанализа, подходящего к практике повседневной жизни. Предполагается, что религиозные лидеры интерпретируют существующие религиозные священные писания, дадут соответствующий

основанный на вере ответ в сложных ситуациях и, когда надо, провозгласят указы. Через какое-то время религиозные указы одного или нескольких религиозных лидеров собираются и постепенно включаются в священные писания веры.

Для игроков поощряется объявлять свои собственные религиозные интерпретации и указы в соответствии со своим пониманием их веры. С другой стороны, игромеханическая замена объявления интерпретации или указа - проверка Знания (религия). DC проверки зависит от того, является ли это интерпретацией или указом и, в случае последнего, от важности указа. Результат указывает, была ли интерпретация или указ правильными или нет.

Интерпретации - религиозные повеления, основанные на ясном и прямом священном писании. Незначительные указы - религиозные повеления, основанные на неоднозначном священном писании. Главные указы - религиозные повеления, основанные на противоречивом священном писании. Доктрины - религиозные повеления, полностью отделенные от существующего религиозного священного писания.

DC Знания (религия)	Класс указа	Тип нарушения
10	Интерпретация	Меньшее
20	Незначительный указ	Умеренное
30	Главный указ	Крупное
40	Доктрина	Ересь

Религиозные указы оцениваются религиозными лидерами, занимающими более высокие посты. Для высшего лидера веры религиозные указы оценивает божеством или небожественная сущность, играющая эту роль. Если указ оценен как неподходящий, то на его издателя налагается определенный штраф. Штрафы за меньшие, умеренные и крупные нарушения правил даны в *Установке Кампании Забытых Царств*, стр. 232-233. Штраф за ересь - как минимум отлучение от церкви. Во многих верах, особенно в злых, штраф за ересь - смерть.

## РАСПРОСТРАНЕНИЕ ВЕРЫ

В мире конкурирующих вер с очевидно существующими божествами все религиозные веры должны постоянно искать новообращенных - и не только искать, обращать и возглавлять их, но и не позволять другим верам хозяйничать на не самой удачной для обращения в свою веру территории. В большинстве вер предполагается, что все сторонники будут обращать других в свою веру, от главы (или глав) церкви до новообращенных.

Обращение в свою веру редко ведет к обсуждению потребности в вере. Ряды тех, кто станет Неверующим или Ложным, малы, особенно после Времени Неприятностей, в течение которого многие видели своими глазами аватаров одного или нескольких богов. Вместо этого проповедники обычно

### ЖИЗНЬ СО МНОЖЕСТВОМ ВЕР

Существа Фаэруна поклоняются многим богам; только фанатики и духовенство почитают лишь одно божество. Например, фермер может в основном уважать Чонти, но также молиться, дабы успокоить Талос (чтобы сдержать штормы, способные повредить урожаю, или по чтобы они были не так часто и не такими сильными), Малара (чтобы твари не напали на него или на людей на его полях, чтобы не было нашествия паразитов) и так далее.

Любой смертный любой расы может поклоняться любому божеству. Однако интересы, профессия, мировоззрение и воспитание делают некоторые из сочетаний веры и индивидуума очень сомнительными; большинство необычных комбинаций проявляется, когда индивидуум ищет "верный" призыв или приписывает важное жизненное событие влиянию или направлению действий определенным божеством. Однако, некоторое духовенство не приветствует прихожан специфических рас, полов или профессий. Лишь несколько божеств отрицают политеистический подход и требуют, чтобы их преданные поклонялись им и только им.

Большинство народа на Фаэруне принимает первичное поклонение одному из божеств выше, чем другим (или колеблется в таковом) - пусть даже выше совсем чуть-чуть выше. Многие носят знак, святой символ или упоминают свое первичное божество, или покровителя.

Народ часто молится (и делает подношения) не только своему божеству-покровителю, но и другим - для их успокоения. Например, моряк может молиться "Мы будем пересекать Горло на лодке, о Амберли, пожалуйста, не топи нас, о Талос, не насылай штормов!", если водное тело велико - путешественники могут также молиться Селунэ и Шондакулу ради навигационной помощи. Ни к каким из богов не следует обращаться непочтительно. Их прихожане и духовенство могут быть осуждены, их могут избегать или даже бороться с ними, а иногда - как в случае неприятия человеческих жертвоприношений или иных "безобразных" религиозных методов - и разбивать их алтари. Однако, сами боги считаются весьма реальными; противостояние смертным служителям божества не порочит самого бога лично.

сосредотачиваются на моральной чистоте, обеспечиваемой их верой, земной наградой за веру "здесь и сейчас" и наградой в загробной жизни. Церкви, вовлеченные в конфликт с конкурентами, часто также указывают на наихудшие аспекты своих конкурентов - и в качестве мотивации, и в качестве неявной угрозы. Для религиозных лидеров особенно поощряется обращаться к большим количествам индивидуумов в попытках обратить их в свою веру.

Для игроков поощряются попытки отыгрыша обращения в свою веру. С другой стороны, игромеханический аналог обращения в свою веру - проверка Дипломатии. DC проверки зависит от отношения NPC к вере или к тому, кто пытается его обратить - смотря что хуже. Используйте врезку Влияние на отношение NPC на стр. 72 *Руководства Игрока*, но добавьте 10 к DC, потому что религиозная вера обычно очень тверда. Дружественная реакция означает, что NPC желает посетить службу в церкви, и еще одну проверку можно сделать после такого посещения. Полезная реакция означает, что NPC желает принять новую веру.

## **ОБЯЗАТЕЛЬСТВА И ОБЯЗАННОСТИ ДУХОВНОГО ЛИДЕРА**

Религиозные лидеры обязаны быть образцом веры. Принимая во внимание, что члены церкви обычно живут - или по крайней мере пытаются жить - согласно букве или духу религиозного учения веры, предполагается, что духовные лидеры всегда будут жить в рамках буквы и духа религиозного учения веры.

Кроме того, епитимия, требуемая даже за незначительные грехи (как подробно описано в *Установке Кампании Забытых Царств*, стр. 232- 233), для религиозных лидеров больше, ибо они придерживаются более высоких стандартов. То, что может быть меньшим нарушением правил для аколита - умеренное нарушение правил для религиозного лидера. Аналогично, то, что может быть умеренным нарушением правил для аколита - крупное нарушение правил для религиозного лидера. Крупное нарушение правил религиозным лидером может потребовать от индивидуума, помимо обычных штрафов, ухода в дикие места в качестве отшельника на год или более. Обязанности религиозного лидера связаны прежде всего с церковью. Церковь и божество первостепенны, все остальное - вторично, даже когда есть огромный риск для близких религиозного лидера, для других членов церкви или даже для самого религиозного лидера. На практике это означает, что вера религиозного лидера должна быть сильна настолько, чтобы он смог положить на алтарь веры не только себя самого, но и свое семейство, друзей и последователей, если того потребует ситуация - желают они этого или нет.

Ожидается, что религиозный лидер будет очень практичным. Повседневные его обязанности, как правило, включают в себя подготовку и предоставление проповеди преданным, богомольному обдумывание и изучение, встреча с членами веры для предложения им неких указаний, встреча со светскими лидерами и с лидерами других вер. Учитывая, что светский владыка должен просто заботиться о здоровье и безопасности своих субъектов и решать возникающие споры, религиозный лидер должен делать все перечисленное, а также позаботиться о должной морали своих последователей. Путь (в соответствии с учением церкви) столь же важен, как и результат (безопасная и счастливая паства). В результате для религиозных лидеров зачастую сложно отложить свои повседневные религиозные обязанности, чтобы идти на приключения, как они делали в молодые годы. Однако, самые знающие из религиозных лидеров понимают, что им следует продолжать служить своему божеству и вдохновлять последователей, даже если ради этого приходится периодически доверять свои первичные обязанности помощникам по вере. Это подразумевает, что по мере того, как сила религиозного лидера растет, он должен быть все более разборчив в приключениях, которыми он может заняться, ибо становится все более и более важным и тесно привязанным к служению вере.

Наконец, религиозный лидер должен в конечном счете судить, кто является истинным служителем бога, а кто нет. Такой суд может варьироваться от предоставления предупреждения, типа метки *правосудия*, до объявления индивидуума отлученным от церкви, типа *анафемы*<sup>ЧР</sup> или *метки неверного*<sup>ЧР</sup>, или переприятия индивидуума в веру, типа *искупления*.

## **КОНФЛИКТЫ**

В своем поиске универсальной истины и в обещании вечной награды религии неотъемлемо сталкиваются внутри самих себя, с другими религиями и с небожественными центрами власти.

### **ЦЕРКОВЬ ПРОТИВ ГОСУДАРСТВА**

Хоть Фаэрун когда-то и был во власти великих империй рас Создателей, Светлого Народа, Крепкого Народа и людей, нынешний Фаэрун - в значительной степени континент королевств и городов-государств, разделенный большими территориями слабозаселенных земель. Для заполнения этой пустоты возникло множество групп, включая мощные церкви и последователей определенных кредо. Законные и меркантильные веры, как парвило, поддерживают государство, а хаотичные и друидские веры обычно выступают против него, работая для ослабления власти правительства. Кредо, непосредственно привязанные к соответствующей форме правления (типа тех, что поддерживаются духовенствами Бэйна, Хорус-Ре, Тира и покойного неоплаканного Джилгима), больше всего склонны фактически стать государством.

Например, в Уотердипе паладины Тира (но не церковь Тира) играют существенно важную роль в управлении городом. Церковь Бэйна давно доминировала над городами Лунного Моря, и Тиран Лунного Моря, Фзоул Чембрил, ныне правит всем регионом от имени Черного Лорда. В Вилонском Пределе сила государства урезана Изумрудным Анклавом Отца Дубов.

Духовный лидер может играть ключевую роль в определении отношения церкви к государству. Вы должны поддержать текущую систему местного управления, учитывая риск, что государство может поглотить или развратить церковь? Вы должны выступить против текущей системы правления, учитывая риск, что подобный конфликт может отвлечь церковь от ее основной миссии? Учитывая обширное количество проблем, на которых церковь и государство могут иметь решительно разные взгляды, духовному лидеру придется довольно часто задавать себе эти вопросы.

## **КОНКУРИРУЮЩИЕ ВЕРЫ И КУЛЬТЫ**

В условиях почти универсального многобожия Фаэруна религиозные лидеры должны защищать "сферу влияния" своей церкви, гарантируя, что прихожане других вер отдадут уважение божеству в пределах его сфер(ы). Например, хотя церковь Амберли испытывает недостаток больших конгрегаций преданных, регулярно ей поклоняющихся в церквях Сучьей Королевы, неустанная работа ее служителей гарантирует, что имя Амберли - на языке всех моряков, находящихся в море, и что ни один корабль не покинет порт, не сделав пожертвования Сучьей Королеве, управляющей волнами.

Другая форма религиозной конкуренции вовлекает последователей божеств из различных пантеонов, сферы которых накладываются. Например, область влияния Фаэрунского пантеона начинает вторгаться на традиционные земли Мулхорандского пантеона. Аналогично, крах Унтерского пантеона - возможность и для Фаэрунского, и для Мулхорандского пантеонов расширить свое влияние. В обоих случаях Церковь Анура и Церковь Темпуса соревнуются за прихожан, желающих следовать за военным богом. Хотя философия этих двух церквей заметно отличается, есть реальный риск, что Верховный Бог Ао может решить, что географическая область влияния этих двух пантеонов перекрывается достаточно для того, чтобы включить их в один пантеон. Если это случится, то в пределах пантеона должно остаться лишь одно божество рангом выше полусилы с определенной сферой. Иными словами, придет день, когда Анур и Темпус будут биться за превосходство, и проигравший в этом конфликте будет убит или уменьшится до статуса полусилы. В подготовке к этому дню, который может прийти через годы или даже столетия, эти две церкви борются за влияние и контроль.

Духовный лидер может играть влиятельную роль в такой конкуренции через активное обращение других в свою веру, призывая силу божества публичными и чудесными способами и делая эпические свершения на службе божеству.

## **КОНФЛИКТ РАЗЛИЧНЫХ ВЕРОИСПОВЕДАНИЙ**

Иногда сама природа богов стравливает их друг с другом, отражая противостоящие потоки в их культуре и в поддерживаемых ими принципах. Например, церкви Селунэ и Шар давным-давно оппозиционно настроены в отношении друг друга, отражая нескончаемую напряженность между светом и добром (Селунэ) и тьмой и злом (Шар).

Такие божественные конфликты неизбежно проигрываются и в мире смертных, стравливая церкви друг с другом в бесконечной войне. Такие битвы никогда не могут быть выиграны, если то или иное божество не побеждено, но они поднимаются и падают, отражая увеличение и уменьшение сил богов. Конфликт между верами - во многом битва символов и идеалов, а не только военное упражнение. То, что не имеет смысла на поле битвы (например, пожертвование большого количества последователей ради захвата и осквернения реликвии конкурирующей веры), может иметь важный символический резонанс (подрыв рядов преданных в пределах сообщества, готовность их к приходу новой веры).

Предполагается, что духовные лидеры будут вести подобные традиционные битвы с полной и чрезвычайной самоотдачей. Нет ничего лучше, чем погибнуть мучеником в битве с традиционными противниками веры. Хотя дозволены и другие действия, они не должны отвлекать, а лишь должны поддерживать первичное усилие, пусть и косвенно.

### **НОВОЕ УМЕНИЕ: ГУБИТЕЛЬ НЕВЕРУЮЩИХ (BANE OF INFIDELS)**

В церкви, занятой вечным конфликтом с последователями другой веры, Вы научились эффективно бороться против неверующих. Вы знаете их методы и то, как бить их.

**Предпосылка:** Поклонение определенному божеству.

**Выгода:** Вы приобретаете одобренного врага. Эта выгода функционирует подобно особенностям класса рейнджера с тем же названием, за исключением того, что точный тип существа, которому Вы противостоите - обычно последователи другого божества, определенные вашей верой. См. в *Руководстве Игрока по Фаэруну*, стр. 50, список соответствующих врагов вашего божества.

## **СЕКТЫ В ПРЕДЕЛАХ ЦЕРКВИ**

Конфликты среди членов одной и той же церкви более распространены, чем это принято считать. В то время как истинная ересь - по сути маленький культ за пределами церкви, многие из разногласий и без ереси могут вызвать конфликт в пределах веры.

В большинстве религий подобные битвы идут за сердца и умы преданных, и сила секты обычно связывается с силой и пылом ее последователей в пределах веры. Например, Ортодоксальная Церковь Прокампура утверждает, что последний из понтификов веры, Великий Патриарх Куллен Кордамант из Прокампура, возвысился до полубожественного статуса, в то время как Огманитская Церковь Сембии заявляет, что Переплетчик сам недавно выбрал Великим Патриархом Ундрила Яннатара, сембийского высокого клерика. Обе фракции сейчас активно заняты тем перетягиванием всех остальных церквей Огмы к поддержке своей точки зрения. Хотя конфликт далек от перерастания в открытые военные действия, нет особых сомнений в том, что многие из последователей Переплетчика активно подрывают работу конкурирующей группы.

В некоторых верах, особенно среди прихожан хаотических и злых богов, открытый раздор в пределах церкви активно поощряется. Например, Цирик получает силу от бесконечных битв между своими последователями, даже при том, что такие битвы ослабляют церковь в сравнении с другими верами. Аналогично, Бэйн (и Иячту Звим перед его возвращением) получает силу от непрерывной борьбы среди своих преданных за доминирование над своими товарищами-сторонниками.

В церквях, где ожидается конфликт внутри веры, духовный лидер может лишь взять себя в руки и держаться своей позиции, активно работая против конкурентов по вере. В церквях, где не приветствуются конфликты различий в вероисповедании или конфликты с установленными принципами веры, у духовных лидеров есть выбор: защита статус-кво, борьба против воспринятой несправедливости в сердце церкви или посредничество между двумя фракциями, конкуренция которых подрывает веру в целом. Те, кто успешно борются против несправедливости в сердце церкви, рискуя получить клеймо еретика, рассматриваются изменителями божественного с точки зрения их эффективного показателя Лидерства, поскольку своими успехами они меняют характер церкви.

## **ВОЕННЫЕ УГРОЗЫ**

В то время как многие из вер строят свои центры поклонения в крупных населенных центрах, другие предпочитают изоляцию - от слабозаселенной до ничейной территории - и независимость от политического лидерства. В первом случае церкви частенько считают полезным вносить свой вклад в защиту государства и, таким образом, косвенно и в свою защиту. Иногда этот вклад принимает форму денежных вкладов или назначения божественных заклинателей для поддержки воинов в военное время. В другое время таким вкладом может быть формирование церковного ополчения, которое борется рядом со светской армией и поддерживает ее. В последнем случае изолированным аббатствам, монастырям и рощам приходится защищаться против организованной военной угрозы, полагаясь лишь на себя.

В результате многие из вер, особенно таковые военного или законного характера, поддерживают церковные армии или монашеские ордена. Первые состоят из храмовников (обычно черные стражи, клерики, клерики/бойцы и/или паладины), последние - из монахов. Веры редко используют церковные армии и монашеские ордена для завоевания территорий, кроме тех случаев, когда это является принципом веры (например, в церкви Бэйна). Вместо этого большинство вер использует их для защиты аббатств, храмов и священных мест от конкурирующих вер и общих угроз (типа орд орков) или для нападений на аббатства, храмы и священные места неверующих. Некоторые из церквей, типа церквей Анура, Гарагоса, Красного Рыцаря и Темпуса, по сути предлагают свои церковные армии в качестве наемников, ибо война - основной принцип их вер.

Духовные лидеры более военного склада могут возглавлять армию преданных. Такие лидеры отвечают за защиту веры и достижение военных целей церкви. Они должны постоянно наблюдать за угрозами вере и определять соответствующий стратегический ответ; поскольку большинство вер раскидано по огромной территории, защита церкви гораздо труднее, чем защита какой-либо географической области.

## **КОВАРНЫЕ УГРОЗЫ**

Возможно, величайшая угроза для большинства церквей - шанс, что кризис доверенных индивидуумов веры приведет к измене и что отступник продолжит действовать со своего доверенного положения в пределах веры. Отступник может быть еретиком, стремящимся изменить веру изнутри, или неверующим, поклоняющимся божеству-конкуренту. В другом случае, скрытный отступник может тонко угрожать церковной миссии, проповедуя преданным искаженные постулаты, уничтожая физические проявления традиций церкви (изменяя святыни, заменяя реликвии фальшивками и т.д.), или предавая принципы церкви на деле (клея невинных как еретиков, возвеличивая себя от имени церкви или сообщая о скрытых слабостях в защиту церкви представителям конкурирующих вер).

Духовные лидеры должны плотно присматривать за преданными, особенно за теми, которые являются членами церковной иерархии и потому занимают высокие посты в пределах веры. Проблема в том, чтобы не путать конструктивное инакомыслие с изменой.

## НАГРАДА

Хотя некоторые философы утверждают, что жизнь в строгом соответствии с верой - сама по себе награда, большинство жителей, будучи преданными, считают наградой загробную жизнь на службе у своего божества (в противоположность Неверным или Ложным, как указано в *Установке Кампании Забытых Царств*, стр. 259).

Агент божества собирает души мертвых, живших преданной жизнью, и приносит их в божественное царство божества, где они служат божеству любыми доступными методами. Такие души становятся просителями<sup>ПП</sup>, по крайней мере поначалу. Те, кто в этой жизни продают свои души дьяволам (беря умение Ученик Тьмы<sup>ЧР</sup>) или те, кто попадает на План Фугу, обычно начинают загробную жизнь как лемуры, дьявольские формы просителей. Те, кто в этой жизни продают свои души юголотам (беря умение Отпрыск Печали<sup>ЧР</sup>) или поклоняются божествам, обитающим в Пустотах Гибели и Отчаяния, обычно начинают загробную жизнь как личинки, червеподобные формы просителей. Те, кто в этой жизни продают свои души демонам (беря умение Раб Демона<sup>ЧР</sup>) и члены Неверующих или Ложных, захваченные на Плана Фугу извергами из Абисса, обычно начинают загробную жизнь как мань<sup>МТ</sup>, демонические формы просителей.

Духовные лидеры и те, кто сослужил богам немалую службу при жизни, часто в загробной жизни занимают высокие посты. Например, Селунэ преобразовывает избранных просителей в эладринов, лиллендов и шардов (планетаров). См. *Руководство Игрока по Фаэруну*, стр. 142-165, где перечислены дополнительные варианты преобразования для элитных просителей.

## РЕЛИГИОЗНЫЕ ЦИТАДЕЛИ

Религиозные цитадели включают в себя простые святыни, маленькие часовни, сельские церкви, городские церкви, монастыри и большие или укрепленные соборы. Характер и размер таких цитаделей варьируются от веры к вере и от секты к секте. Ниже описаны два примера - великая городская церковь и большой укрепленный собор. Дальнейшие детали типичных религиозных цитаделей можно найти в *Магии Фаэруна*.

### **ОХРАНА ХРАМА**

Помимо некоторых городов и городков Фаэруна, открыто управляемых отдельно верой, норма для любого городского храма - это то, что местная стража или хранители закона (полицейская сила) не охраняют святую землю (внутренность храма). Они могут иметь право входить внутрь зданий церковей и анклавов и продвигать там светские законы, а могут такого права не иметь, но повседневная (и еженощная) охрана собственности храма и святой чистоты исполняется индивидуумами (обычно вооруженными и одетыми в униформу), обученными, выбранными и контролируруемыми духовенством. Во всех сельских храмах есть охрана того или иного рода; некоторые веры даже определяют неохраняемый храм как просто "святыню".

Такие стражи носят огромное разнообразие торжественных и иногда причудливых титулов, но вкуче все они известны как охрана храма (или, на повседневном разговорном языке, "святые руки").

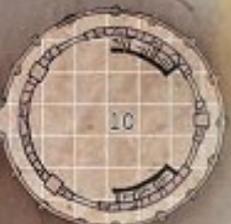
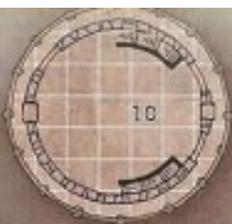
Если храм большой или вообще достаточно велик, охраной его может командовать паладин или черный страж. Однако, в большинстве случаев паладины и черные стражи работают "в миру", чтобы защитить сторонников и веру, а не исполняют обязанность охраны самого храма (за исключением особых случаев, типа специфических святых обрядов). Помимо этого, священники большинства вер могут обращаться к паладинам или черным стражам за уместной военной помощью, если возникнет такая потребность.

Большинство охранников храмов - совершенные или по крайней мере дисциплинированные воины с набожной верой в свое божество. Священники храма плотно контролируют их, иногда проверяя или шпиона за ними. Они могут быть обучены и иногда проверяются паладинами, и даже могут обладать необычными навыками (престиж-классы).

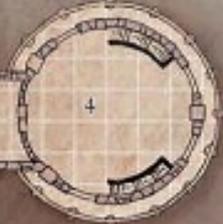
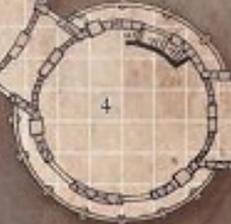
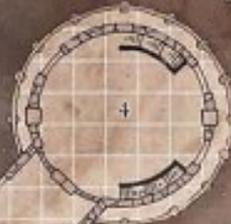
# spires of the morning

□ : 10 feet

Tower Levels



Upper Floor



Main Floor



## ШПИЛИ УТРА

Шпили Утра (С1 на карте в *Город Блеска: Уотердип*, стр. 99) - великий храм Лорда Утра, гордо возвышающийся на северном отроге Горы Уотердип, у северного края Замкового Округа. Выстроенная из розового мрамора, эта постройка увенчана семью шпилями из меди, золота и серебра, сияющими отблесками первых лучей рассвета.

Работа над строительством храма и аббатства Латандера за стенами Уотердипа началась в Году Достатка Железа (998 DR). Шпили Утра были освящены тринадцать лет спустя, в Году Непокорной Горы (1011 DR). По мере роста и города, и храма Шпили Утра стали одним из самых выдающихся храмов Лорда Утра на Побережью Мече. Стены Уотердипа охватили храм в Году Водоворота (1101 DR), и теперь постройка находится по сути в самом сердце города.

Шпили Утра возглавляет Высокая Сиятельная Гентилара (LG пожилая женщина чондатанский человек клерик 6/лорд утра Латандера<sup>РИФ</sup> 10 [Латандер]). Лидеры Церкви - Приор Бамаал Данстер (NG мужчина тетирский человек клерик 6 [Латандер]) и честолюбивый подчиненный Гентилары, Приор Атосар (LG мужчина тетирский человек клерик 5/лорд утра Латандера<sup>РИФ</sup> 3). В храме базируется более 300 клериков Лорда Утра, большинство их размещено в церковных опочивальнях в нескольких блоках собора.

Помимо обычного духовенства, Шпили Утра - важная база Ордена Астры. Местные командиры церковной армии - Высокий Рассветный Рыцарь Тлинтар Регериад (LG мужчина иллусканский человек паладин 16), Рассветный Рыцарь Алаура Картье (LG женщина тетирский человек паладин 14) и Рассветный Рыцарь Хауриер Яркая Тень (NG мужчина тетирский человек боец 5/клерик 5/лорд утра Латандера<sup>РИФ</sup> 6 [Латандер]). Казармы ордена расположены в одном из блоков главного собора и размещают 80 храмовников.

### РАСПОЛОЖЕНИЕ ШПИЛЕЙ УТРА

**1. Великий Зал:** Этот большой открытый зал - центральное место сбора. Последователей Лорда Утра можно здесь встретить во все часы дня - за едой, питьем и дебатами о путях мироздания. Посетителей ждут всегда, даже если они (все же) не последователи Лорда Утра, но им следует заранее настроиться на то, что во время их пребывания тут будут вестись религиозные беседы и споры.

**2. Кухня:** Эта большая комната круглосуточно используется для приготовления пищи для духовенства и для тех, кто менее удачлив. Духовенство Латандера также варит здесь свое собственное пиво, поскольку Пиво Астры весьма популярно в тавернах Замкового, Морского и Северного Округов.

**3. Часовня Астры:** В этой простой комнате лидеры ордена (перечисленные выше) встречаются для совета и контролируя ведущейся деятельности. Стены комнаты украшены многочисленными щитами, каждый из которых - реликвия великой битвы, выигранной против противников ордена.

**4. Рассветные Башни:** Эти комнаты обычно пусты, ибо используются лишь последователями Лорда Утра, которым необходимо тихое место для размышлений. Прежде чем церковь купила опочивальни по соседству, эти комнаты использовались как жилье для духовенства.

**5. Библиотека:** В этой маленькой палате хранятся самые ценные тома церкви. Два монаха постоянно присматривают за книгами и гарантируют, что прочтут их лишь те, кому это дозволено.

**6. Зал Новшеств:** Эта большая, протяженная палата используется в качестве рабочего пространства для духовенства. Здесь опробуются новые идеи, включая проекты ремесел, книг и проповедей.

**7. Палаты Сияния:** В этих двух башнях живут высокопоставленные лица церкви. Комната Гентилары находится в северной башне, а Бамаал и Атосар живут в южной.

**8. Зал Преданных:** Эта большая палата используется для управления протяженными владениями церкви, включая инвестиционное имущество отдаленные церкви, отчитывающиеся перед Высоким Сиятельным.

**9. Зал Отдыха:** Эту палату значительное большинство местного духовенства использует в качестве спальни. Недостаток приватности побуждает большинство духовенства искать себе квартиры в близлежащих опочивальнях, принадлежащих церкви, но те, кто хотят находиться в окружении церковной жизни, остаются здесь.

**10. Шпили Хора:** Во время рассветной службы хор Лорда Утра собирается в галереях на вершине меньших шпилей собора, воспевая похвалы Латандеру. В другое время дня эти комнаты используются духовенством для молитв, тихих дискуссий и для изучения.

**11. Собор Рассвета:** Этот собор - высотой почти в три этажа. Четыре полосы скамеек стоят перед центральным алтарем. Последователи Лорда Утра собираются здесь ежедневно на рассвете, слушая гимны хора Латандера и дневную проповедь.

**Подземный свод:** В подземный свод можно спуститься по лестнице в области 1. Здесь хранятся сокровища храма, включая монеты, религиозные артефакты и магические изделия, а также останки павших.

## ДОМ ОГНЕВОЛОСОЙ

Дом Огневолоосой - огромный укрепленный собор, располагающийся на вершине живописного холма в центре Даэрлуна. Стены окружают холм целиком, полностью отделяя его от собственно города. Дом



Огневолосой старше города Даэрлуна; фактически город вырос из маленькой деревни, обслуживающей обитателей храма.

Дом Огневолосой возглавляет Высокая Жрица Тауна Маскалар (CG женщина чондатанский человек клерик 11/хранитель сердец<sup>БП</sup> 10 [Суни]). 48 клериков - людей и полуэльфов - и 336 последователей связаны с этим немаленьким собором и священной землей.

Центральная постройка состоит из нескольких зданий, связанных друг с другом летучими каменными мостами, содержащихся теплыми и пригодными для жилья в течение зимних месяцев и украшенных выющимися растениями для привлечения к гнездовью красивых птиц (которых священники выращивают и оберегают). Изящные арки этих пролетов известны по всему Фаэруну как венец великолепия этого приятного места.

**1. Огневолосий Собор:** Эта огромная взмывающая ввысь постройка похожа на три цилиндрические башни, изящно слитые воедино. Изнутри взгляд упирается в крышу из красного и оранжевого стекла, которая словно пылает огнем когда солнце в зените. Внутри собора, концентрические скамьи окружают массивную девичью руку из фарфора, поднимающуюся из пола и являющуюся платформой для проповедей.

В каждой из трех башен есть спиральная лестница и ряд балконов с видом на главный зал, позволяющие местным жителям и певчим наполнять часовню музыкой.

**2. Зал Красоты:** Эта огромная двухэтажная постройка, прекраснейший музей Даэрлуна (и, возможно, самый прекрасный во всей Сембии) - высотой почти 40 футов, с огромной же покатою крышей. Внутри на каждом из этажей - ряд комнат с картинами и другими произведениями искусства. Часть художественных работ изображает Суни или ее товарищей-божеств на плане Светлые Воды, но большинство их просто неотъемлемо красивы. Ранними вечерами здесь собираются богатые даэрлуны, чтобы прогуляться, развлечься музыкой бродячих музыкантов и перекусить деликатесами, которые подает им внимательный персонал. Конечно, от завсегдатаев подобных встреч ожидаются хорошие пожертвования храму и его галереям.

**3. Зал Страсти:** Этот зал назван так из-за страстных метафорических объятий богини, сделанных клериками Огневолосой Леди. Эта трехэтажная постройка увенчана остроконечной наклонной крышей. Внутри сводчатые коридоры ведут в отдельные апартаменты для младших клериков храма. Помимо этого, апартаменты первого этажа предназначены для посетителей храма и имеют отдельные двери, ведущие через маленькие каменные газебо в сад.

**4. Зал Любви:** В этой области обустроены четыре этажа апартаментов для последователей храма. По схеме своей Зал Любви подобен Залу Страсти, но помещения меньше и проще.

**5. Сияющая Башня:** Эта четырехэтажная башня построена из приметного красновато-оранжевого мрамора. В этом здании размещаются индивидуальные апартаменты старших клериков, включая палаты Тауны на самом верхнем этаже башни. Крыша башни, доступная лишь из апартаментов Тауны - великолепный сад крыши и приватный санктуарий высокой жрицы храма.

**6. Квартиры ремесленников:** Этот трехэтажный зал, идентичный Залу Страсти, был построен для храмовых работников искусства - музыкантов, живописцев и скульпторов. Третий этаж занят административными помещениями, поскольку высокая жрица храма присматривает за всеми храмами Суни в Сембии и южных Долинах.

**7. Игровая площадка Суни:** Известная гражданам Даэрлуна как Дикий Лес, Игровая площадка Суни - древесный сад из тщательно подстриженных деревьев, беседок, фонтанов, романтических тропинок и полян и т.п., используемых для ночных празднеств. На земле живет несколько дриад, на вершине одного из деревьев обустроились сильфиды.

**8. Пруд Светлых Вод:** Этот большой пруд всегда ясен и искрист, по его водам танцуют отблески золотого света. Хотя вода его нормальна и не обладает магическими свойствами, преданные Суни считают ее священной святой водой, пополняемой излишками вод Эверголда. В этих водах живет три русалки, все они - квалифицированные и способные клерики Суни.

**9. Роща Дриад:** Самая большая из лесистых областей в пределах Игровой площадки Суни известна как Роща Дриад. Этот лес - в основном огромные старые дубы, и считается, что именно здесь живет большинство дриад храма.

**10. Стены храма:** Дом Огневолосой когда-то, в ранние дни Торгового Королевства, одиноко стоял в дикой западной Сембии. В те дни крепкие стены были необходимы для защиты храма от орд орков и других угроз с Обширного Болота и Громовых Пиков. Стены все еще стоят - столь же гордые и красивые, как и раньше - но теперь они служат лишь для того, чтобы отделять землю храма от окружающего его города.

**Подземный свод:** В подземный свод можно пройти по лестнице из Сияющей Башни. Мертвые погребены здесь в красивых резных саркофагах, крышки которых в виде барельефов представляют павших на пику их красоты.

## **ПРИМЕР: ВОСХОЖДЕНИЕ АМОНОТОРА**

Эта кампания разворачивается в Году Штормов Молний (1374 DR), достигая пика в День Разгара Лета, и сосредоточена на еретике Латандера, принявшем ересь Восходящего Солнца. Если игровые персонажи будут вовлечены, они могут действовать за или против еретиков Восходящего Солнца. Если в группе игроков есть последователь Латандера, он может заменить Солнечного Лорда Даэлегота Орндейр в качестве лидера ереси.

### **ПРЕДЫСТОРИЯ**

Подобно большинству вер, Церковь Латандера всегда разделялась на секты и фракции. Орден Астры - присоединенный орден храмовников, действующий как армия церкви. Братство Великолепного Солнца - секта в пределах церкви Латандера, полагающая, что Лорд Утра - живущее перевоплощение Амонатора, давно исчезнувшего бог солнца, занимавшего высокий пост в древнем пантеоне нетерезов. Орден Солнечной Души - монашеское братство со связью с церквями Латандера, Селунэ и Суни, хоть связь с верой Лорда Утра самая сильная. История монахов Солнечной Души восходит к другому ордену амонаторцев, Братству Солнца. Церковь Латандера и сама не без ереси, включая ересь Восходящего Солнца и ересь Трехликое Солнца, описанные ранее в этой главе.

Лидер Братства Великолепного Солнца, Солнечный Лорд Даэлегот Орндейр, принял Ересь Восходящего Солнца и теперь стремится сделать ее ортодоксальной сектой церкви Лорда Утра. Ради этого Даэлегот задумал идею о вечном солнце, сияющем над землей. Солнечный лорд убежден, что такая демонстрация убедила бы большинство преданных церкви Латандера, что преобразование Лорда Утра в Амонатора не за горами, а также приведет много новообращенных в перерожденную церковь Амонатора. В действительности, создавая веру в то, что преобразование неизбежно, Даэлегот надеется ускорить фактическое преобразование.

### **НОВОЕ УМЕНИЕ: ИНИЦИАЦИЯ АМОНОТОРА [ИНИЦИАЦИЯ]**

(INITIATE OF AMAUNATOR)

Вы были введены в величайшие секреты веры Амонатора.

**Предпосылка:** Клерик или паладин 4, Еретик Веры (Восходящее Солнце), Еретик Веры (Трехликое Солнце) или Служитель Павшего (Амонатор).

**Выгода:** Вы можете спонтанно читать любое заклинание из вашего списка заклинаний, которое имеет огненный описатель. Эта способность работает подобно спонтанному наложению заклинаний лечения.

Кроме того, Вы можете добавить следующие заклинания к вашему списку заклинаний клерика или паладина: 2-й - *предзнаменование*; 3-й - *спешка*; 4-й - *гнев порядка*; 8-й - *солнечная вспышка*; 9-й - *остановка времени*.

### **СОЛНЕЧНЫЙ ЛОРД ДАЭЛЕГОТ ОРНДЕЙР**

Солнечный лорд Даэлегот Орндейр ростом более 6 футов, высокий и гибкий, с длинной гривой угольно-черных волос. Его бледная кожа испещрена оранжевыми жилами, которые словно горят внутренним огнем. Он говорит со пламенным пылом, который притягивает слушателей и передает глубокое понимание мистических истин.

Единственный ребенок Лорда Утра Хаталы Орндейр, высокой жрицы Башни Морн в Эверсалте, Даэлегот - редкий огненный дженази, один из нескольких в роду по матери, способной проследить свое

наследие до духовенства Амонатора нетерезов. Юность Даэлегота прошла в компании священников-латандеритов, привлеченных амбициями его матери, старавшейся превратить Башню Морн в доминирующий храм Побережья Дракона.

После присоединения в молодости к духовенству Латандера Даэлегот возглавлял маленькие компании последователей Лорда Утра для поиска священных реликвий церкви из священных мест прошлого. Возвращенные реликвии использовались для расширения власти его матери в рядах церкви Лорда Утра, увеличивая силу и численность ее паствы. Во время нескольких экспедиций огненный дженази начал проводить параллели между возрастом святого места и количеством найденного наследия церкви Амонатора. Это в свою очередь привело его к нетрадиционному, но нееретическому заключению, что Латандер являясь перерождением Амонатора, что привлекло его к Братству Великолепного Солнца.

Будучи владыкой солнца<sup>УИФ</sup>, Даэлегот быстро возрос в силе, в конечном счете возвысившись настолько, что возглавил братство и получил высокий пост в церкви Латандера. После смерти матери в Году Пивной кружки (1370 DR) Даэлегот унаследовал ее пост архиепископа Побережья Дракона и высокого священника Храма Морн. Давно приветствуемые в Храме Морн, Братья Великолепного Солнца вскоре заняли большинство ключевых постов в церкви Латандера в регионе.

В течение прошлого года Даэлегот постепенно вышел за рамки терпимого инакомыслия, которое церковь Латандера позволяет Братству Великолепного Солнца, и рискует втянуть весь орден владык солнца в принятие ереси Восходящего Солнца. Среди большинства старших прелатов веры идет шепоток, что Даэлегот должен быть отлучен от церкви, хоть они и боятся, что это способно разорвать церковь.

### СОЛНЕЧНЫЙ ЛОРД ДАЭЛЕГОТ ОРНДЕЙР CR25

Мужчина элитный огненный дженази клерик 10/владыка солнца<sup>УИФ</sup> 10/проповедник<sup>КБ</sup> 5

LN Средний аутсайдер (абориген)

**Инициатива** +3; **Чувства** Слушание +6, Обнаружение +6

**Языки** Общий, Чондатанский, Игнан, Лоросс, Тетирский

**АС** 20, касание 9, застигнутый врасплох 20

**Нр** 111 (25 HD)

**Сопrotивление** огонь 15

**Стойкость** +17, **Рефлексy** +7, **Воля** +24; +4 расовый бонус на спасброски против огненных заклинаний и эффектов

**Скорость** 30 футов (6 квадратов)

**Рукопашная** +3 *пылающего взрыва бича теней\* легкая булава* +22/+17/+12 (1d6+4 плюс 1d6 огонь)

\* Новая специальная способность оружия, описанная ниже

**Базовая Атака** +18; **Захватывание** +19

**Специальные действия** *контроль пламени*, обращение неверных, *сверкающие глаза*, распалить праведных, вдохновить надежду, *солнечная форма*, изгнание нежити или водных существ 4/день (+2 проверка изгнания), великое изгнание против нежити 1/день

**Боевое оснащение** Корона Амонатора (*шлем блеска*), *элементный драгоценный камень (огонь)*, различные незначительные микстуры и свитки

**Подготовленные заклинания клерика** (CL 20-й):

9-й - *чудо*, *призматическая сфера*<sup>Л</sup> (DC 25), *штурм местности* (DC 25), *вызов монстра IX*, *остановка времени*

8-й - *различить местоположение*<sup>Л</sup>, *огненный штурм* (DC 24), *великий иммунитет к заклинаниям* (DC 24), *щит закона* (DC 24), *солнечная вспышка* (DC 24)

7-й - *разрушение* (DC 23), *диктум*, *удачливая судьба*<sup>Маг</sup>, *великое наблюдение* (DC 23), *солнечный луч*<sup>Л</sup> (DC 23)

6-й - *изгнание* (DC 22), *огненные семена*<sup>Л</sup> (DC 22), *пир героев*, *удержание монстра* (DC 22), *солнечный скипетр*<sup>УИФ</sup>, *несмерть в смерть* (DC 22)

5-й - *связь*, *обнаружение наблюдения*, *рассеивание хаоса* (DC 21), *пламенный удар*<sup>Л</sup> (DC 21), *великая команда* (DC 21), *праведная мощь*, *истинное видение* (DC 21)

4-й - *аура солнца*<sup>УИФ</sup>, *божественная сила*, *огненный щит*<sup>Л</sup>, *свобода движения* (DC 20), *пылающая сфера Нчазера*<sup>РИФ</sup>, *гнев порядка* (DC 20), *языки* (DC 20)

3-й - *ясновидение/яснослышание*<sup>Л</sup>, *непрерывное пламя*, *спешка* (DC 19), *магический круг против хаоса* (DC 19), *молитва*, *удалить слепоту/глухоту* (DC 19), *иссушающий свет*

2-й - *предзнаменование*, *спокойные эмоции* (DC 18), *посвящение*, *восторг* (DC 18), *нагреть металл*<sup>Л</sup> (DC 18), *защитить другого* (DC 18), *статус* (DC 18), *зона правды* (DC 18)

1-й - *благословление*, *команда* (DC 17), *наблюдение смерти*, *обнаружение нежити*, *вынести элементы*<sup>Л</sup> (DC 17), *защита от хаоса* (DC 17), *луч возрождения*<sup>УИФ</sup> (DC 17), *видение славы*

0-й - *обнаружение магии*, *обнаружение яда*, *руководство* (DC 16), *свет* (2), *читать магию*

**Д:** Заклинание домена. Божество: Амонатор (Латандер).

**Домены:** Огонь, Солнце, Планирование. Даэлегот может готовить любые заклинания доменов Закона или Солнца, как будто они есть в его списке заклинаний клерика. Заклинание использует ячейку уровня, равного его уровню в домене Закона или Солнца соответственно.

**Способности** Сила 13, Ловкость 18, елосложение 10, Интеллект 14, Мудрость 23, Харизма 12

**SQ** быстрый разговор, великий оратор, мастерство навыков

**Умения** Эпическое Колдовство<sup>3у</sup>, Продление Заклинания<sup>б</sup>, Еретик Веры (Восходящее Солнце)<sup>1</sup>, Лидерство, Улучшенная Инициатива, Инициация Амонатора<sup>2</sup>, Преодоление Теневого Плетения<sup>чд</sup>, Убедительный, Правление<sup>3</sup>, Спектральный Удар<sup>3у</sup>

<sup>1</sup> Новое умение, описанное на странице 46

<sup>2</sup> Новое умение, описанное на странице 58

<sup>3</sup> Новое умение, описанное на странице 158

**Навыки** Блеф +11, Концентрация +9, Дипломатия +5, Маскировка +1 (+3 у персонажа), Сбор Информации +6, Запугивание +5, Знание (география) +6, Знание (история) +10, Знание (религия) +28, Исполнение (красноречие) +7, Чувство Мотива +11, Колдовство +27

**Имущество** боевое оснащение плюс +2 *нагрудник командовани*, золотой святой символ Амонатора, *амулет Мудрости* +2, Каратель Теней (+3 *пылающего взрыва бича теней легкая булава*), Солнечный Щит (+2 *ослепляющий мифриловый тяжелый щит*).

**Контроль пламени (Sp)** Даэлегот может заставить немагический огонь в пределах 10 футов от себя уменьшиться до уровня углей или вспыхнуть до яркости дневного света и удвоить нормальный радиус освещения. Эта способность не изменяет производимый жар или потребление источником огня топлива, продолжается 5 минут и может быть сделана раз в день. Даэлегот использует эту способность как колдун 5-го уровня.

**Быстрый разговор (Ex)** Даэлегот может делать напористую проверку Дипломатии как полнораундовое действие, но с -5 штрафом.

**Сверкающие глаза (Sp)** Глаза Даэлегота пылают блестящим оранжевым цветом солнца. Он может производить из глаз эффект *иссушающего света* 3/день (уровень заклинателя 21-й). Дополнительно, он никогда не может быть ослеплен или ошеломлен заклинаниями или эффектами с описателем света или естественным светом любого вида.

**Великий оратор** Даэлегот может использовать способность великого оратора три раза в день, чтобы вдохновить надежду, распалить праведных или конвертировать неверных.

*Вдохновить надежду (Su)* Эта воздействующая на разум способность дает проповеднику и всем союзникам в пределах 30 футов, способных слышать его красноречие, +4 священный бонус на спасброски Воли. Срабатывание этого красноречия требует активизации полнораундового действия и требует концентрации каждый раунд для продолжения эффекта. Эффект продолжается, пока Даэлегот говорит и в течение 3 раундов после окончания речи.

*Распалить праведных (Su)* Даэлегот может использовать эту способность для увенчания себя самого и любого из своих союзников в пределах 30 футов божественным пламенем. Каждый получатель этой способности получает выгоду заклинания *огненный щит* (уровень заклинателя 10-й). Однако, урон, вызванный заклинанием, вполне божественен и не подвержен сопротивлению или иммунитету существа к огню. Срабатывание этого красноречия требует активизации полнораундового действия и требует концентрации каждый раунд для продолжения эффекта. Эффект продолжается, пока Даэлегот говорит и в течение 3 раундов после окончания речи.

*Конвертирование неверных (Su)* Даэлегот может попытаться конвертировать отдельного врага в пределах 30 футов. Как полнораундовое действие, он произносит возбужденную речь о праведности своей веры отдельному врагу, который должен сделать попытку DC 16 спасброска Воли. Если существо преуспевает, оно поколеблено на 1 раунд. Если существо провалит спасбросок - оно конвертируется. Существа с подтипом мировоззрения (типа ангелов и дьяволов) иммунны к этой способности. Конвертированное существо по сути *зачаровано* проповедником (подобно заклинанию *зачарование монстра*). Кроме того, конвертированное существо временно принимает мировоззрение проповедника и действует соответственно. Это может означать, что некоторых из классовых способностей существа, его заклинания или другие способности недоступны ему на время действия заклинания (например, паладин, конвертированный во что-либо помимо законного добра, теряет на время действия заклинания свои классовые способности).

Когда продолжительность истекает, у существа есть выбор. Оно может продолжать действовать согласно своему новому мировоззрению или это может вернуться к старому. Если существо хочет навсегда изменить свое мировоззрение на таковое проповедника, оно действует, как будто клерик соответствующего мировоззрения наложил на него *искупление*. Если существо хочет вернуться, оно должно сделать еще один спасбросок (с тем же DC, что и раньше). Если оно проваливает этот спасбросок, его первоначальное мировоззрение возвращается, но требуется заклинание *искупления*, чтобы получить обратно любые способности, утерянные из-за временного изменения мировоззрения.

**Мастерство навыка (Ex)** Даэлегот может брать 10 по проверкам, связанным с Блефом, Дипломатией и Чувством Мотива, даже если напряжение и отвлечение обычно не позволили бы ему сделать это.

**Солнечная форма (Sp)** Даэлегот может стать иллюзорным шаром яркого, пылающего света размером со Среднее существо. Этот эффект идентичен таковому заклинания *газообразная форма*, кроме следующего: в *солнечной форме* Даэлегот излучает дневной свет как заклинание, получает скорость полета 120 футов (совершенно) и имеет иммунитет к эффектам огня, света и воздуха. Кроме того, Даэлегот получает рукопашную атаку касанием, которая наносит 6d6 пунктов урона от огня. Он может оставаться в

солнечной форме до 10 раундов. Солнечная форма эквивалентна заклинанию 8-го уровня и использоваться 1/день.

**Защетка** "Смотрите на восходящее солнце; да пребудет Амонатор!"

### НОВАЯ СПЕЦИАЛЬНАЯ СПОСОБНОСТЬ МАГИЧЕСКОГО ОРУЖИЯ: БИЧ ТЕНЕЙ (SHADOWSCOURGE)

Оружие бича теней превосходит других при атаке существ, связанных с Планом Тени. Такие существа включают сумерек<sup>Под</sup>, кринтов<sup>ЧР</sup>, малагримов<sup>Мон</sup>, ночных теней<sup>ММ,УИФ</sup>, шадар-каев<sup>ФИ</sup>, шейдов, теней, тенесвифтов<sup>Пла</sup>, теньевых аспидов<sup>ФИ</sup>, теньевых драконов<sup>Дра</sup>, теньевых догов, теньевых пауков<sup>ММ2</sup>, шадуракулов<sup>ФИ</sup>, но не только их, и существ с теньевым шаблоном<sup>РП</sup>. Против таких противников его эффективный бонус улучшения - на +2 лучше его нормального бонуса улучшения (так что +1 длинный меч будет как +3 длинный меч против такого противника). Оно наносит дополнительные 2d6 пунктов урона таким противникам. Луки, арбалеты и пращи с подобны свойством передают качество бича теней своим боеприпасам.

Умеренное призывание; CL 8-й; Создание Магического Оружия и Доспехов, *дневной свет*; Цена +1 бонус.

### НОВОЕ ЭПИЧЕСКОЕ ЗАКЛИНАНИЕ: ВЕЧНОЕ СОЛНЦЕ АМОНАТОРА (AMAUNATOR'S ETERNAL SUN)

Воплощение (Огонь)

**ДС Колдовства:** 36

**Компоненты:** V, S

**Время чтения:** 11 минут

**Дальность:** 12,000 футов.

**Область:** 150-мильный радиус, сосредоточенный на Вас

**Продолжительность:** Постоянно

**Спасбросок:** Рефлексы - вполовину

**Соппротивление магии:** Да

*Разработка:* 603,000 gp; 13 дней; 24,120 XP; *Семена:* заблуждение (DC 14), энергия (DC 19). *Факторы:* увеличение массы на 600 % (+24), увеличение дальности на 4000 % (+80), тепловой аспект (+2), постоянно (x5). *Смягчающие факторы:* время чтения увеличено на 10 минут (-20 DC), 176 дополнительных участников, ячейки заклинаний 1-го уровня (-176 DC), 12 дополнительных участников, ячейки заклинаний 2-го уровня (-36 DC), 4 дополнительных участника, ячейки заклинаний 3-го уровня (-20 DC), 1 дополнительный участник, ячейки заклинаний 4-го уровня (-7 DC).

Будучи наложенным, это заклинание создает миниатюрное солнце более чем в 2 милях над местом прочтения и скрывает истинное солнце от любого, кто способен видеть ложное солнце (любой в пределах 150 миль от местоположения заклинателя во время наложения). Очевидный размер солнца (тактй же, как и у реального солнца, примерно 0.5 градуса в в небе) остается одинаковым независимо от расстояния зрителя до него. Оно выглядит так же, как в самый яркий полдень, в пределах области заклинания (хотя фактическое положение ложного солнца в небе постепенно снижается по мере того, как зритель удаляется от места прочтения, в конечном счете оно скрывается за горизонтом, как только зритель удаляется более чем на 150 миль).

### ЛИДЕРСТВО И ВЛИЯНИЕ

Базовый показатель Лидерства Даэлегота - 25. Учитывая его репутацию, он считается лидером великой славы (+2), известным своей справедливости (+1) и великодушием. Он считается епископом веры (+2) с цитаделью (+2), хотя еретик (-2), говоривший с Амонатором (Латандером) (+1). Таким образом, его модификатор Влияния +3, а его эффективный показатель Лидерства - 34.

Даэлегот может иметь когорту 19-го уровня, но его фактическая когорта - Праведный Брат Хронкил Элгредссон из Уотердипа (LN мужчина иллусканский человек паладин 8/монах Солнечной Души 8), один из двух лучших лейтенантов Монашеского Аббата Ханора Кичаво (LG мужчина тетирский человек монах 10/монах Солнечной Души 10) в Монастыре Солнца в Уотердипе. Даэлегот имеет 260 последователей 1-го уровня, 26 последователей 2-го уровня, 13 последователей 3-го уровня, 7 последователей 4-го уровня и 4 последователя 5-го уровня, большинство из которых - одноклассовые клерики, и все они базируются в Башне Луны в Эверсалте. Даэлегот имеет 2 последователей 6-го уровня и 1 последователя 7-го уровня, являющихся клериками/владыками солнца.

Учитывая своих последователей (+434), положение правления (+100), размещение шести последователей на влиятельных постах в пределах Ордена Астры (+10), размещение одной когорты на лидирующих постах в Ордене Солнечной Души (+10), размещение 8 дополнительных последователей на влиятельных постах Ордена Солнечной Души (+16) и на три существенных публичных победы больше, чем поражений (+30), Даэлегот имеет базовый модификатор Влияния +600 и фактический модификатор Влияния +3.

## ЛИНИЯ ВРЕМЕНИ

Следующая линия времени описывает события кампании Восхождения Амонатора в Году Штормов Молний (1374 DR). В зависимости от своего отношения к Даэлеготу РС могут возглавлять, помогать, подрывать эту кампанию или наблюдать за ней, проводя ряд связанных с ней приключений, гарантируя ее успех или не позволяя ей успешно завершиться.

**Глубокая зима:** Даэлегот заканчивает разработку своего первого эпического заклинания, *вечное солнце Амонатора* (см. страницу 60).

**Алтуриак 17:** Даэлегот возглавляет элитную компанию Братства Вечного Солнца для неожиданного нападения на лагерную стоянку шейдов, исследующих разрушенный город Карс в глубинах Высокого Леса. Шейды несут тяжелые потери, а Принц Бреннус Тантул (NE мужчина шейд прорицатель 12/мастер знаний 8/адепт тени<sup>РИФ</sup> 6) серьезно поврежден и вынужден бежать (это событие - существенная публичная победа Даэлегота, о которой становится известно по всему Северу и Сердцеземью).

**Чес 28:** Указы, выпущенные от имени Высокого Сиятельного Дарнета Мореплавателя в Башне Утра в Телпире (большой портовый городок, расположенный в северо-западной оконечности Леса Галтмир) восприняты в среде преданных Лорда Утра как придающие правдоподобность еретическому учению Восходящего Солнца (это событие, занявшее несколько недель для распространения информации среди преданных, отражает ухудшение здоровья Дарнета и успешную вербовку Даэлеготом нескольких ведущих клериков из числа духовенства храма).

**Тарсак 16:** Исследования Даэлегота приводят его к выводу - Осколок Солнца<sup>КБ</sup>, святая реликвия Амонатора, находится где-то в орде Хулрундра. Даэлегот проводит смелый штурм Дымного Шпиля, самого западного пика этих отрогов Гор Троллей, прикрывающего леса горной части Амна (к северу от Эшпурты). Дымный Шпиль - одно из логовищ Балагоса "Летучее Пламя", в свою очередь захватившего его у старого красного дракона Хулрундра. Хоть Балагос и не появляется во время рейда, Даэлегот и его последователи наносят поражение защитам Летучего Пламени и драконам-служителям, оставленным для охраны Дымного Шпиля (это событие предоставляет Даэлеготу статус хранителя реликвии, повышая его эффективный показатель Лидерства и приводя в его ряды новых последователей. Также это существенная публичная победа).

**Тарсак 19:** Лидеры трех ведущих церквей Лорда Утра, Высокая Сиятельная Гентилара из Уотердипа (LG очень старая женщина чондатанский человек клерик 6/лорд утра Латандера<sup>РИФ</sup> 10 [Латандер]), Высокий Лорд Утра Чансбал Дриин из Марсембера (NG мужчина чондатанский человек клерик 12/лорд утра Латандера<sup>РИФ</sup> 2 [Латандер]) и Высокий Лорд Утра Омбитал Даскун из Ордулина (NG мужчина чондатанский человек клерик 10/лорд утра Латандера<sup>РИФ</sup> 7 [Латандер]) тайно встречаются в Зале Утренней Мглы в Марсембере, чтобы обсудить Даэлегота и ересь Восходящего Солнца.

**Миртул 5:** Слухи о тайной встрече доходят до Даэлегота.

**Миртул 6:** Даэлегот исполняет публичное чудо на вершине Холма-Храма в Эверсалте, прося Амонатора (Латандера) уберечь город и окрестные сельхозугодья от эффектов таяния Высокого Льда в отдаленном Анораче. В течение следующего месяца новость распространяется по Торговой Дороге - обильными полями, избыточными дождями и великолепной погодой. Новообращенные стекаются в церковь Латандера и Башни Морн (это событие предоставляет Даэлеготу статус вершителя чуда и является для него существенной публичной победой).

**Киторн 19:** Даэлегот проповедует, что видел вечное солнце, восходящее высоко над землей, объявляя возрождение Амонатора. Служба прервана нападением трех принцев Шейда, но Даэлегот и его последователи отбрасывают их, несмотря на существенные потери. После нападения Даэлегот просит и получает второе чудо, излечивая всех раненных и поднимая большинство мертвых (это событие не изменяет статус Даэлегота. Хоть это и существенная публичная победа, это также и существенное публичное поражение, так что события нейтрализуют друг друга).

**Флеймул 12:** Три высоких священника Конклава Марсембера издают указ, еще раз повторяющий, что учение, поддерживаемое Даэлеготом - ересь, и что он рискует быть отлученным от веры.

**Флеймул 14:** Праведный Брат Хронкил Элгрессон из Уотердипа открыто поддерживает Даэлегота и торопит Орден Солнечной Души объявить своей верой ересь Восходящего Солнца.

**Флеймул 21:** Эмиссары храмов Лорда Утра в Уотердипе, Марсембере и Ордулине пытаются встретиться с Даэлеготом в Эверсалте, но он отказывается им, когда они отказываются подтвердить неизбежное возвышение Амонатора.

**Флеймул 30:** Даэлегот призывает преданных Эверсалта явиться свидетелями первого признака возвышения Амонатора.

**Разгар лета:** Даэлегот успешно читает *вечное солнце Амонатора*. Новость быстро распространяется по Фаэруну, и потенциальные новообращенные начинают собираться у дверей храмов Лорда Утра, ища возможность перейти в "церковь Амонатора".

**Элезиас 6:** Лидеры Конклава Марсембера объявляют своими намерениями "дальнейшее изучение" учения Даэлегота. За кулисами лидеры веры колеблются - начинать ли действовать, ища знаки Лорда Утра о том, есть ли в реальности правда в ереси Восходящего Солнца. Тем временем, обращенные продолжают стекаться в Церковь Амонатора в Эверсалте.

# Рыночные игры

Хоть Фаэрун и был когда-то во власти великих империй, от Эривандаара до Мулхоранда и от Нетерила до Мхайршаулка, их дни в значительной степени минули. По их следам возникла новая форма коммерческих империй, ищущих доминирования над широкими полосами экономической деятельности. От обширных магических торговых центров Тэя до торговых домов Уотердипа и от караванов Жентарима до перевозочной империи Рундиина великие экономические силы Фаэруна борются за доминион в его торговой жизни.

Персонажи, лучше всего подходящие для роли лидеров на рынке, обычно хорошо квалифицированы в области экспертизы - включая бардов, экспертов и жулики. Персонажи, лучше всего подходящие для лидерства в торговых маршрутах, обычно квалифицированы в транспортировке товаров или в избегании опасностей - либо в защите от них. Первую нишу обычно занимают колдуны и волшебники, вторую - бойцы и рейнджеры. Дополнительные пути к лидерству на рынке включают в себя взятие престиж-классов типа убийцы, ужасного пирата<sup>КА</sup>, вершителя судеб<sup>ПЛА</sup>, золотого глаза<sup>ВП</sup>, тэйского работоторговца<sup>НВ</sup>, проводника-странника<sup>КА</sup>, ветроходца<sup>ВП</sup> или торгового принца (см. страницу 71). Мерканы<sup>ПП</sup> - члены дополнительной расы с сильным экономическим компонентом.

Правление в экономической сфере имеет сильный политический и социальный компоненты. К рынку гораздо более подходит выражение "власть достойных", чем к большинству дворов или церквей, но при этом рынок вдохновляет гораздо меньше лояльности, чем большинство армий или вер. Продвижение на лидирующие позиции в пределах рынка требует готовность идти на риск и способность оценивать соотношение риса и награды. Эта глава сосредотачивается на лидерстве в экономической сфере и на уникальных проблемах и наградах на этой стезе.

## ДЕЛОВОЙ ЛИДЕР

Деловой лидер - индивидуум, возглавляющий бизнес или гильдию и пытающийся делать деньги путем экономической деятельности. Деловой лидер - не просто персонаж высокого уровня, разграбивший сокровищницу дракона и теперь имеющий множество монет, которые может потратить. Однако, если такой персонаж вложил свой капитал в покупку или основание одного или нескольких дел и затем потратил время и энергию, поддерживая такой бизнес при возникновении неизбежных проблем - он может в конечном счете стать деловым лидером.

С точки зрения игры, деловой лидер - индивидуум, управляющий бизнесом (как определено в *Руководстве Ведущего II*) с одним или большим количеством работников, или имеющий умение Мастер Гильдии. Большинство деловых лидеров получает устойчивый доход от своей деятельности за пределами нормальной приключенческой сферы, а некоторые из них занимают связанные с бизнесом посты в пределах другой организации - например, будучи королевским министром торговли.

### **ЧТО ДЕЛАЮТ ДЕЛОВЫЕ ЛИДЕРЫ?**

Деловые лидеры интересуются вложением капитала и получением денег. Они ищут новые деловые возможности - от новых неохваченных рынков до существующих, но плохо обеспеченных рынков. Некоторые деловые лидеры сосредотачиваются на производстве сырья, основывая шахты, строя рыболовные флоты или строя большие фермы. Другие деловые лидеры сосредотачиваются на ремесленном производстве, превращая сырье в готовые изделия. Третья группа деловых лидеров интересуется транспортировкой сырья и/или готовых товаров из одного места в другое.

Все деловые лидеры ищут преимуществ перед существующими конкурентами, ища ту чергу, переход за которую позволит им получать высокую прибыль. Как правило, любой успешный деловой делает себе репутацию на качестве, надежности и/или низких ценах. Некоторые деловые лидеры стремятся контролировать стратегически важную для торговли точку - это может быть удачно располагающаяся *портальная* сеть, узкий горный проход, стратегический водный путь, важный оазис или маленький караванный город на крупном торговом маршруте. Другие деловые лидеры стремятся доминировать в производстве ограниченного ресурса, например, скупая большинство или все известные шахты, производящие определенный металл или драгоценный камень. Многие неэтичные деловые лидеры ищут преимущество перед конкурентами, подкупая коррумпированных чиновников, чтобы получить для себя

### **ПРАВИЛА ДЛЯ КОММЕРЧЕСКИХ КАМПАНИЙ**

Коммерческие кампании требуют стиля отыгрыша, отличающегося от такового в исходном D&D-приключении. *Руководство Ведущего II* дает основные правила и подходы для управления бизнесом или гильдией. Эта глава предполагает, что у вас есть *Руководство Ведущего II*, и использует термины и концепции, определенные в этом приложении.

благоприятную налоговую обстановку, или нанимая бандитов или монстров для уничтожения караванов или кораблей конкурентов.

### КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ УМЕНИЕ ЛИДЕРСТВА

Лояльность работает лишь в пределах рынка, ибо деловые отношения по определению основаны на создании выгодных отношений для всех участвующих сторон. Рано или поздно некоторые из участников сочтут отношения нерентабельными (или недостаточно выгодными), и отношения в конечном счете распадутся. Когорты и последователи делового лидера полагают, что лидер хорошо вознаградит их не сейчас, так после, и готовы доверять ему, несмотря на очевидные краткосрочные убытки. Такие отношения усиливаются доверием к его послужному списку.

Следующие модификаторы к эффективному Лидерству персонажа применяются в связи с положением персонажа в экономическом сообществе:

Лидер...	Модификатор показателя Лидерства
Владелец <sup>1</sup> прибыльного <sup>2</sup> бизнеса	+1/200 гр среднемесячной прибыли
Владелец <sup>1</sup> дополнительных прибыльных <sup>2</sup> бизнесов	+1 каждый
Владелец <sup>1</sup> нерентабельных <sup>2</sup> бизнесов	-2 каждый
Деловая Смекалка	+1
Одобренный в Гильдии	+1
Мастер гильдии	+1
Член гильдии <sup>3</sup>	+1
Монополист <sup>3</sup>	+5
Олигарх <sup>3</sup>	+3

<sup>1</sup> Владельца определяет процент собственности. Модификаторы показателя Лидерства, основанные на собственности, умножаются на процент от собственности. Например, деловой лидер, владеющий половиной (50%) выгодного бизнеса, приносящего в среднем 600 гр в месяц, будет иметь модификатор Лидерства, равный +1.5, а не +3. Высчитайте дробную часть при вычислении бонусов, обеспеченных собственностью, а затем округлите вниз для определения вашего результирующего модификатора лидерства.

<sup>2</sup> Определите среднюю ежемесячную получает прибыль бизнеса, используя последние 12 месяцев деятельности. Бизнес считается выгодным, если его среднемесячная прибыль больше нуля, иначе он считается нерентабельным. Иными словами, краткосрочные убытки не делают бизнес нерентабельным, но долгосрочные убытки - делают.

<sup>3</sup> Члены гильдии, олигархи и монополисты описаны далее в этой главе.

### КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ ДЕЛОВЫМИ КОГОРТАМИ И ПОСЛЕДОВАТЕЛЯМИ?

Когорты и последователи, работающие на Вас, следуют за Вами потому, что это находится в их экономических интересах. Вы - их наниматель или, по крайней мере, источник их экономического благосостояния. Хотя такие когорты и последователи предпочитают довериться вашей способности анализировать рынок и делать выгодные вложения, в перспективе они сравнивают экономическую безопасность своего нынешнего положения с риском попытаться заняться чем-то другим. Вы можете заслужить немалую благодарность своих когорт и последователей, будучи для них гарантом экономической безопасности - делая своевременные подарки или полезные для них ссуды и позволяя им время от времени зарабатывать самим, если это не бьет по вашему кошельку.

Чтобы управлять своим бизнесом или гильдией, вас следует построить гильдейский дом, роскошный дом, особняк или возвести высокие дома и башни. Когда нет надобности заниматься непосредственно бизнесом, деловые последователи и когорты проводят время, изыскивая новые деловые возможности, исследуя конкурентов, организовывая сеть или ища способы сделать вашу экономическую деятельность более эффективной.

За редким исключением, Вам следует обращаться к деловым когортам и последователям только для дел бизнеса или гильдии. Если Вы требуете, чтобы они помогли Вам в чем-то другом - по сути вы снижаете их заработок, вынуждая работать на стороне без дополнительного вознаграждения. Вы должны также уделять большое внимание степени экономического риска, который тот или иной последователь (или когорта) готов стерпеть. Призывать работника вести не особо рискованное дело на грани высокого риска, или наоборот, можно ненадолго, но никак не на постоянной основе.

### ТОРГОВЫЕ ТЕРМИНЫ И ФРАЗЫ

**Покровители (Backers):** Люди, поклявшиеся вести или закончить ваши дела в соответствии с вашими письменными инструкциями (или, если это не удастся - лучшими деловыми методами) в случае вашей смерти, внезапного таинственного отсутствия или известного похищения или болезни.

**Круг монет (Coinring):** Маленькая и обычно скрытная группа инвесторов, работающих вместе (методами, описанными в детальных письменных контрактах) ради объединения средств и экономии, чтобы

купить грузы или выторговать условия, которые они не могут позволить себе поодиночке. Мало заметные неравенства при таких контрактах - лучший способ получить деньги от других ради своей прибыли.

**Сброс монет (Cointossing):** Выдача неофициальных краткосрочных ссуд (без документов, с процентом примерно в четверть суммы). У владельцев магазинов в период проблем с наличностью частенько нет иного выбора, кроме как попытаться найти кого-либо, кто предоставит им монеты в течение нескольких дней для закупки товаров (особенно скоропортящихся продуктов, типа продовольствия), которые они иначе не могут себе позволить, а должны купить прямо сейчас. Заемщики принимают такие условия, поскольку могут при этом скрыть свое отчаянное финансовое положение, а ростовщики для краткосрочных ссуд с высоким риском могут запросить не менее половины.

**Торговая группа (Coster):** Союз маленьких независимых компаний, сформировавшихся в группу караванов для путешествий для безопасности (см. *Установку Кампании Забытых Царств*, стр. 91, для дальнейших деталей).

**Деловое требование (Deed-claim):** Письменное соглашение на оплату через много дней после того, как была предоставлена услуга. Соглашение предусматривает, что предоставляющий услугу имеет право на определенную собственность, если не будет произведена оплата. Большинство властей строго осуждает тех, кто пытается отказать или исчезнуть, чтобы не платить, так что они могут вместо этого захватить любую собственность по желанию.

**Фактор (Factor):** Торговый агент, который покупает, продает и заботится о безопасном хранении, поставке и транспортировке грузов ("путешествующий фактор" - торговый агент, обычно перемещающийся из города в города при работе с клиентами).

**Немного забытых вещей (Few little forgotten things):** Секретные деловые отношения, частенько незаконны (и очень выгодны).

**Огненное обязательство (Fire bond):** Гарантия от пожаров. Гарантирующий должен бороться с огнем или, чаще, оплачивать утраченные товары.

**Недовольные монеты (Grudgecoins):** Ростовщик или ростовщики.

**Твердая смола (Hardtar):** Товары, которые трудно продать или, по их природе, трудно хранить.

**Лечебный щит (Healshield):** "Лечебное обязательство" - предварительная оплата местному храму для наложения на покупателя заклинаний или лечения, подавления яда и болезни или воскрешения из мертвых. Большинство покупателей этого обязательства оплачивает полную сумму за меньшие заклинания и оставляет деловое требование на более дорогую магию.

**Торговая компания (Merchant company):** Товарищество трех или более торговцев (обычно шесть или около того), имеющих и ведущих совместный бизнес. Большинство торговых компаний базируется в нескольких городах и были сформированы торговцами, в настоящее время возглавляющими компанию. (Немногие из торговых компаний переживают смерть большинства первоначальных партнеров). Большинство торговых компаний специализируется в производстве и продаже определенных типов изделий, получая эффективность (и, следовательно, прибыль) от совокупного приобретения базовых ресурсов, создания готовых товаров и выживания их на рынок.

**Торговый дом (Merchant house):** Управляемый семейством бизнес, охватывающий много поколений, с широким диапазоном инвестиций и узкой специализированной деятельностью. Большинство торговых домов возглавляет отдельный матриарх или патриарх, управляющий вереницами семейных кошельков и, возможно, титулованный (в местах типа Амна, Сембии и Уотердипа). Некоторые члены семейства вносят значительный вклад в бизнес семейства, в то время как другие живут на ежемесячном пособии.

**Достаточно металла (Metal enough):** Стремительно распространяющийся сембийский термин для "уличного кредита", идущий от строки в старой, полузабытой пьесе *Морлос, Безумный Торговец*: "Под ним достаточно металла, чтобы не рухнул этот трон".

**Промех высшей монеты (Missed top coin):** Неудавшаяся попытка узнать или воспользоваться возможностью сделать себе состояние.

**Караванная компания (Priakos):** Большая караванная компания, обычно создаваемая постоянным объединением меньших караванных компаний в нескольких географических областях, контролирующая торговый маршрут или стратегическую область.

**Торговля документами на получение (Scrip-trading):** Покупка и продажа бумажных документов вместо реальных товаров: судовые капитаны, владельцы флотов или должностные лица торговых групп продают "документы на получение" (письменные записи) на количество определенных товаров (с описанием происхождения, конструкции и качества и заявлением сезона или месяца их прибытия). Если торговец больше не хочет (или больше не может позволить себе) ждать прихода этого груза с караваном или кораблем, он продает документ на получение груза за наличность (меньше, чем он сам заплатил за него). Покупатель документа на получение может перепродать его по более высокой цене или хранить вместе с другими документами на получение в надежде обрушить рынок определенных товаров - устроить "нехватку" и взвинтить цены. Некоторые торговцы зарабатывают на жизнь просто на разнице между покупкой и продажей документов на получение, вообще не касаясь каких-либо товаров. Торговля документами на получение - повседневная смазка сембийской торговли, и на этом попроще можно сделать большую прибыль.

**Мелкий торговец (Small-merchant):** Работник, нанятый кем-то еще, покупающий и продающий изделия "на стороне", как правило - немного, недорого и невыгодно.

**Всякая всячина (Sundries):** Относительно нескоропортящиеся повседневные фаэрунские изделия и припасы (типа фонарей, чистых бухгалтерских книг, чернил и декоративных замков и задвижек).

**Поручение (Surety):** Написанное и официально зарегистрированное соглашение, принуждающее гарантирующего к действию (страховые выплаты).

**Бирки (Tallies):** Таблички из электрума размером с ладонь, маркированные сложными для подделки магическими печатями, выпущенные правительством Сембии в качестве официальных документов о задолженности. Бирки могут быть выкуплены лишь персонально у того, кому они были выпущены, в присутствии любого правительственного банкира, где угодно в Сембии, а в случае кражи ничего не стоят. Когда следует оплатить большой долг (особенно если должник хочет, чтобы у факта оплаты были свидетели), должник часто покупает бирку на нужную сумму у правительственного банкира вместе с кредитором, а банкир отменяет эту бирку и выпускает кредитору новую. Бирки делают возможной передачу больших денежных сумм без необходимости таскать сундуки монет.

**Клубы торговцев (Traders' clubs):** Учреждения в сембийских городах, в Вестгейте, Скорнубеле и Амне, где торговцы могут приватно вести свои дела. Во всех их есть охрана и правила входа, дабы не допустить правительственных агентов и торговых шпионов. Во многих есть возможность поесть или развлечься, также бывают "потайные места для найма". Клубы торговцев заменяют менее приватные и безопасные таверны, используемые для подобных целей торговцами в других местах.

**Поручение разрушения (Tumbledown surety):** Также известное как штормовое поручение, это поручение заставляет гарантирующего оплатить возведение нового здания и выплатить компенсацию за потерянное содержимое, если "оберегаемое" здание разрушится.

**Наблюдательные деньги (Watch-money):** Плата за найм торговых шпионов.

## **ЭКОНОМИЧЕСКАЯ ИГРА**

Фаэрун перекрещен торговыми артериями, от Торгового Пути до морских трасс Моря Упавших Звезд к *портальных* сетей, намотанных на континент силой Плетения. Мощные союзы типа Рундиина и Жентарима ищут экономической гегемонии, в то время как торговцы доминируют над всеми аспектами жизни в странах типа Амна и Сембии. Ремесленники от Невервинтера до Великой Трещины и от Лантана до Тэя производят в больших количествах низко- и высококачественные товары из сырья, собираемого от самых глубоких шахт Хребта Мира до глубин Джунглей Мхайр.

Принимая во внимание, что большинство авантюристов стремятся разграбить руины древних королевств ради монет, драгоценных камней и ценных изделий, по сути собирая осколки былой экономической деятельности, деловые лидеры стремятся создать новое богатство - производством, ремесленным делом и торговлей. Играя в экономическую игру, Вы стремитесь накапливать великое богатство продажей товаров и услуг. Вы выбираете свою битву, основанную на балансе риска и награды, борясь не ради славы, а ради экономической силы и защиты своих вложений.

### **ВЫ - ДЕЛОВОЙ ЛИДЕР. ЧТО ДАЛЬШЕ?**

Будучи деловым лидером, Вы должны для начала выстроить линию вашей деятельности. Вы желаете производить ресурсы? Если так, купите или захватите контроль над областью, богатой ресурсами, найдите рабочих и оснащение для производства ресурсов, найдите рынок потребителей ресурса, разработайте торговые маршруты для отправки ресурса тем, кому он нужен. Эти шаги будут намного тяжелее, если Вы нашли новый ресурс, для которого нет существующего рынка - например, как это случилось с торговцами из Амна, обнаружившими в Мазтике какао-бобы. Редчайшие ресурсы можно добыть в самых экстремальных средах, от глубочайших шахт, змеящихся в Подземье, до отдаленных земель за водами, которые кишат монстрами. Ваш успех или неудача будут зависеть от того, как Вы защитите свои владения от тех, кто захочет их захватить, и от того, насколько далеко вы готовы идти за новыми ресурсами.

Вы желаете транспортировать товары? Если так - решите, пойдет ваш торговый маршрут по земле, по воде или через *портал*. Если последнее - разыщите утерянный *портал* или постройте свой собственный, а затем решите, как защитить его - укрыв мракром или окружив мощной охраной. Решите, какие товары Вы желаете перевозить. Оцените конкуренцию, разыщите союзников, возможно - сформировав при этом торговую компанию или группу. Транспортировке товаров мешает весь спектр угроз - от бандитов до буйствующих драконов, от естественных бедствий до вторгшихся армий. Ваш успех или неудача будут зависеть от того, как Вы разберетесь с неизбежными проблемами и насколько клиенты будут доверять вашей способности доставлять товары.

Вы желаете создавать готовые товары? Если так, оцените, какое сырье вам понадобится и как вы им себя обеспечите. Разыщите квалифицированных ремесленников, определите, где они желают жить, и создайте место, где они будут работать. Определите, кто будет продавать ваши товары и как своевременно доставлять их на рынок. Ваш успех или неудача будут зависеть от качества вашего ремесленного производства, от вашей способности гарантировать устойчивый поток ресурсов и от вашей способности

открывать новые рынки перед лицом известных конкурентов и неуправляемой или коррумпированной бюрократии.

Вы желаете продавать товары на рынке? Если так, решите, что продавать и как продавать. Ищите способы свалить конкурентов или превзойти их качеством обслуживания. Ищите области, в которых можно установить монополию. Ваш успех или неудача зависят от вашей способности гарантировать устойчивый поток товара и от способности доставить радость своим клиентам.

### КОНТРОЛЬ ЖИЗНЕННО ВАЖНЫХ ТОРГОВЫХ АРТЕРИЙ

Хотя производство сырья и готовых товаров требует определенной защиты, торговые маршруты по определению гораздо труднее защитить из-за больших географических расстояний, которые они охватывают. Торговцы в каждом путешествии играют своими жизнями и/или грузом, поскольку движущийся фургон или парусное судно защитить намного сложнее, чем хорошо оснащенный склад в хорошо защищенном городе. Успешные торговцы используют небольшое количество основных стратегий для увеличения вероятности успешных и своевременных перевозок.

Во-первых, каждый торговец должен сбалансировать риск нападения и рыночную стоимость товара. Нет особого смысла платить тысяче наемников для охраны овечьей отары, даже если есть риск нападения голодных хищников. С другой стороны, фургон с мифрилом вряд ли дойдет от Мифрилового Зала до Сильверимуна без большой свиты защитников.

Во-вторых, хорошие торговцы рассматривают потенциальных нападающих как еще одну цену ведения торговли. Иными словами, зачастую лучший способ провести караваны по территории орков - достигнуть соглашения с их вождем. Большинство разумных существ достаточно корыстны и мудры, чтобы понять

### УДОБНЫЕ ОБЩЕУПОТРЕБИМЫЕ СЛОВА ЯЗЫКА ТОРГОВЦЕВ

**Badaulder:** Стремительно распространяющееся словечко из Западного Сердцеземья, означающее "вздор!" (скорее шутливое, чем оскорбительное; часто используется при коммерческих переговорах).

**Яркая звезда:** Великое, возбуждающее, отличное, изумительное, превосходное.

**Darburl:** Рассерженность (например, "Буду дарбурлом, прямо сейчас", или "Он сделает меня дарбурлом, это точно"; социально вежливый способ обозначить свое неудовольствие).

**Темный клинок:** Меч-на-продажу (наемник), которому недостает принципов или лояльности тем, кто его нанял.

**Galad:** Сердцеземский эквивалент "ах, чтоб тебя!" (или любое слово-паразит, означающее "я удивлен" или "я впечатлен").

**Glim:** Роскошный, красивый, ласкающий взгляд.

**Gulletfire:** Плохое пиво или вино (водянистое, с плохим вкусом или тошнотворное).

**Kell:** Попытаться (используется, когда неважно - будет ли действие незаконченным, является ли оно почти невозможным, хитрым или опасным, или есть сомнения, будет ли это вообще сделано), как в "You're not going to kell stealing that, are you?" Иногда используется вместо "сделать", например "Kell such feats often, have you?". В вежливой речи используется "попытаться", "пробовать" и "сделать", "kell" ("провернуть") остается для циничной, недоверчивой или открыто ироничной речи ("Короли всегда говорят, что выгонят всех монстров из леса. О да, провернут за неделю, могут послать на это даже аж целого одного рыцаря, который не в фаворе") (*Примечание переводчика:* на русский язык не переводится, имеет смысл лишь в английской структуре построения фразы. В попытке дословного перевода можно заменить близким по духу словом "провернуть" вместо "сделать").

**Nandra:** "Могло быть лучше" или "Выглядит так себе" (также используется при обсуждении цен скоропортящихся товаров, подразумевая, что они уже почти испорчены или не лучшего качества) (*Примечание переводчика:* ближайший аналог в русском языке - "второй свежести").

**Scorchkettle (Горелый котелок):** Кто-либо (обычно женщина, и чаще всего вспыльчивая), кто публично и отчаянно кого-то ругает, либо кто-то другого пола, кто или рода, кто слишком уж театрально ведет переговоры по закупке или продаже (*Примечание переводчика:* ближайший аналог в русском языке - "базарная баба").

**Spurnarmor (Отвратный доспех):** Эффектно красивый мужчина или женщина, как в: "If'n I looked like that, I'd be a spurnarmor too!" или "Galad! What a spurnarmor!" (также обычно высказывается, когда торговое дело выглядит слишком уж хорошо, чтобы быть правдой - даже если это правда и есть) (*Примечание переводчика:* ближайший аналог в русском языке - полуироничное "хорош до тошноты").

**Thael:** Довольный, приятный, радующий сердце (как в: "I'm always thael to see her," или "That feast was right thael" или "I always get that moment of thael, when I look down from the ridge and see . . . home.") (*Примечание переводчика:* на русский язык не переводится, имеет смысл лишь в английской структуре построения фразы. В попытке дословного перевода можно заменить на что-то типа "прелесть").

**Throatslake (Смочить горло):** Любое питье, подавляющее жажду без последствий, но не особенно приятное (как во фразе "Ну ладно, смочить горло сойдет, я возьму - в конце концов, всего медяк за бутылку") (*Примечание переводчика:* ближайший аналог в русском языке - "бурда").

**Waelo:** "Эй вы там, пора дело делать!", или "Меня интересует ваш товар!", или "Кто хочет заняться бизнесом?"

ценность дела, пока оно приносит им прибыль. Хотя вышеупомянутый вождь орков неизменно продолжает нападать на караваны, проходящие по его территории, он может игнорировать караваны с определенным флагом в обмен на устойчивый доход. Некоторым образом можно подкупить даже неразумных монстров - например, отвлекая их любимой едой, пока через их территорию идет караван.

В-третьих, на любом торговом маршруте разумной длины торговцам должно потребоваться время для отдыха, пополнения запасов и сбора информации о дальнейшем пути. Хорошие торговцы заранее ищут места вдоль торгового маршрута, которые могут послужить промежуточными путевыми станциями. На уже установленных маршрутах такими путевыми станциями часто становятся известные торговые городки, порты, *портальные* узлы или оазисы. На меньших маршрутах такой путевой станцией может стать невысокий холм с хорошим видом на окружающую местность, едва видный над водой остров или выход из *портала* в удобозащитимом месте.

## ДОРОГИ

Бесчисленные тропы связывают заселенные и дикие земли Фаэруна, но большинство торговли сконцентрировано вдоль нескольких крупных артерий типа Золотой Дороги, Золотого Пути, Поездки Лунного Моря, Дороги Тетир и Торгового Пути. На сухопутную торговлю приходится более половины всей торговли на Фаэруне, прежде всего сконцентрированную в областях, испытывающих недостаток свободного выхода к рекам и морям. Самые выгодные из маршрутов также наиболее опасны, проходя через области, не управляемые никаким из крупных королевств, и потому требуют страховку за опасность, которую они представляют. На Севере, в Западном Сердцеземье, в Холодных Землях к северу от Лунного Моря, в Шаар и Бескрайней Пустоши находятся одни из самых опасных маршрутов, ибо это большие, слабозаселенные области, в которых постоянно встречаются бандиты, монстры, а то и кто-то похуже. В подобных регионах соревнование между конкурирующими торговцами зачастую зверское, изобилует стычками из-за отсутствия законов (или по крайней мере продвижения таковых) и может привести к почти открытой войне между торговцами-конкурентами.

Сухопутные торговые маршруты на Фаэруне, как правило, попадают в одну из трех категорий. Дороги (отмечены жирными линиями на картах) плотно утрамбованы или вымощены булыжником. На них есть регулярное движение и инфраструктура для поддержания такового. Города, городки и укрепленные гостиницы разбросаны вдоль таких маршрутов в соответствии с вероятным дневным переходом медленного каравана. Большинство дорог патрулируется либо королевством, в котором они лежат, либо городами-государствами и городками, находящимися вдоль них. Патрули обычно заинтересованы лишь поддержанием свободного торгового потока, но не решением незначительных споров и не защитой маленьких групп путешественников. Дороги перекрываются лишь из-за глубокого снега или из-за иной серьезной плохой погоды.

Тропы (отмечены на карте пунктиром) плотно утрамбованы по крайней мере часть года. По большинству троп также идет регулярное движение, но немногие из них хоть как-то патрулируются. Маленькие городки, укрепленные гостиницы и легко защитимые площадки для лагерей разбросаны вдоль таких маршрутов в соответствии с вероятным дневным переходом медленного каравана. Помимо глубокого снега и плохой погоды, тропы могут быть закрыты десятидневками в связи с сообщениями о буйствующих монстрах или еще в связи с чем-то, с чем нельзя справиться.

Неотмеченные маршруты использует немало количество меньших караванов. Обычно возглавляемые опытным проводником, такие караваны ищут преимущества перед конкурентам, пересекая наобрез дикие места или отдаленные сельскохозяйственные регионы. Это движение немногим бросается в глаза, дабы сохранить "личный секрет" местного проводника. У таких маршрутов есть преимущество - тут обычно нет бандитов и монстров, нуждающихся в регулярном источнике продовольствия или монет, так что для них гораздо более выгодны нападения в областях с более плотным движением. С другой стороны, услуг и снабжения вдоль таких неотмеченных маршрутов нет в принципе, и у торговцев всегда есть риск столкнуться с блуждающими хищниками.

## МОРСКИЕ МАРШРУТЫ

Движение кораблей на Фаэруне сконцентрировано в Лунном Море, Море Упавших Звезд, Море Мечей, Сияющем Море и вдоль побережья Великого Моря. Движение барж и маленьких кораблей сконцентрировано по Реке Дессарин, Реке Делимбаир, Реке Чионтар, Реке Эсмел, Реке Ит, Реке Сцелптар, Реке Талар и в заливах и озерах типа Аканамира, Озера Эсмел, Озера Халруаа, Озера Пара, Золотой Воды и Тингулфа. Надводное движение составляет почти половину всей торговли Фаэруна, несмотря на риск встречи пиратов, опасных морских монстров и штормов.

Морские маршруты попадают в одну из двух основных категорий. Большинство кораблей идет вдоль береговой линии, особенно вдоль Побережья Меча и по водам Великого Моря. Прямые маршруты по открытому морю обычно ограничиваются несколькими защищенными морями, типа Лунного Моря, Сияющего Моря и Моря Упавших Звезд. Пираты и разумные морские монстры устраивают засады подобным перемещениям около естественных узких мест - типа Канала Асавира, Шеи Дрэгонмира или устья Озера Пара, или там, где встречаются незаконные земли, типа архипелага ничейных островов.

Открытые воды таят свои опасности - типа жестоких штормов, от которых нельзя укрыться в порту, случайных хищников из глубин и угрозы быть снесенным с курса.

Риск на внутренних водных путях также разнообразен. Реки во многом подобны дорогам, привлекая в ничейных регионах бандитов и разумных монстров. На большинстве рек не так много удобных мест для отдыха или для оказания каких-то услуг, так что чаще всего большинство экипажей, перемещающихся по рекам, просто спит на борту своего корабля, а судно продолжает движение постоянно, имея на борту достаточно большую команду. Баржи с маленькими экипажами должны на ночь причалить к берегу, и довольно редко подобный лагерь разбивается в знакомом месте. Большие озера обычно довольно безопасны, потому что корабль может уйти достаточно далеко от берега, чтобы избежать бандитов и т.п., и все же достичь берега вовремя, чтобы избежать опасного шторма. В результате основная угроза движению на озерах - союзы живущих в воде существ и живущих на земле бандитов, работающих совместно, чтобы заманить корабли поближе к побережью.

## ПОРТАЛЫ

Магические *порталы* связывают многие места по всему Фаэруну. Иногда строители *порталов* конструируют целую их цепь, где выход из одного *портала* находится рядом со входом в следующий. Другие строители *порталов* предпочитают создавать *портальный* узел, где множество *порталов* ведет в единое (обычно отдаленное и бездорожное) место. Создавать *порталы* чрезвычайно дорого; обычно это обходится минимум в 50,000 gr (или 75,000 для двухсторонних *порталов*), а зачастую - намного больше. Добавление особых свойств - типа ключей, переменного места назначения, расовых ограничений, непроходимости<sup>Под</sup> (но видимости), только для неживого<sup>Под</sup>, сквозного<sup>Под</sup> или дрейфующего<sup>От</sup> - может значительно увеличить стоимость. Постройка *портальных* цепей (иногда называемых серией *порталов*) и *портальных* узлов может стоить сотни тысяч, а то и миллионы золотых. Многие из существующих *порталов* были построены великими империями Фаэруна, включая Нетерил, Империю Шуун, Имаскар и великие королевства эльфов - от Иэрлэнна до Кормантора. Однако, такие *порталы* иногда работают со сбоями из-за своего возраста, и секреты их использования частенько утеряны.

Учитывая стоимость, немногие из торговцев могут позволить себе капитальные вложения для строительства нового *портала*, не говоря уж о *портальной* цепи или *портальном* узле; стоимость защиты свежестроенного *портала* в год может обойтись не дешевле, чем само строительство *портала*. Кроме того, немногие из населенных центров хотят, чтобы у них находился выход из *портала*, опасаясь (вполне логично), что он может быть использован для тайного проникновения в самое сердце города шпионов, убийц или даже армии вторжения. Так что работающие, надежные, достаточно большие и малоизвестные *порталы*, связывающие области близ городов, нынче невероятно ценны для торговцев, поскольку они обещают быструю и безопасную доставку товаров.

Поскольку мощные торговцы заплатят сколько угодно, чтобы заполучить подобный *портал*, *портальную* цепь или *портальный* узел, те, кто знают об их существовании, принимают все возможные меры, чтобы держать это в секрете. Те, кто знает что-то подобное, редко записывает точное местоположение или даже сам факт существования *портала*, вместо этого под огромным секретом передавая это от родителей к детям или между возлюбленными. Торговцы регулярно нанимают шпионов, чтобы вычислить, не доставлен ли груз конкурента за "слишком короткое" время, так что "осведомленным" следует позаботиться о маскировке скорости своего перемещения, даже если при этом придется пожертвовать частью преимущества, которое дает *портал*.

## ГРУЗОПЕРЕВОЗОЧНЫЙ БИЗНЕС

*Руководство Ведущего II* дает правила для управления самыми разными бизнесами. Один из типов бизнеса, не охваченный, но особо важный для Фаэруна - таковой компаний-грузоперевозчиков.

Грузоперевозчики делают деньги, отправляя товары из одного поселения в другое, используя корабли, *порталы*, фургоны и другие формы транспортировки. Им требуются немалые ресурсы, потому что приходится держать бизнес в двух или нескольких поселениях, а также обеспечить безопасный проход через опасные глухие места. В общем лучшие грузоперевозчики получают из рейнджеров и жуликов, хотя тут хорошо действуют и заклинатели, специализирующиеся в магии телепортации или в создании *порталов*.

Хотя они обычно проводят большинство своего времени в дороге (в диких местах), грузоперевозчики используют самую высокую из стоимостей поселения на своем пути (см. Таблицу 6-3, стр. 183 *Руководства Ведущего II*) для вычисления модификаторов прибыли и для начальных инвестиций. Кроме того, грузоперевозчики должны построить комбинацию из складов и башен стоимостью 100,000 gr или более вместо стандартных типов построек и уплатить стоимость для бизнеса с высокими ресурсами (см. Таблицу 6-4, стр. 183 *Руководства Ведущего II*).

Первичный навык: Профессия (торговец)

Вторичные навыки: Дипломатия, Знание (география).

Капитал: Высокий.

Ресурсы: Высокие.

Риск: Высокий.

Помимо шанса сбой *портала* (детализированного в *Установке Кампании Забытых Царств*, стр. 60-61) и *портальной* утечки (детализированной в *Подземье*, стр. 52-53), у *порталов* могут проявиться и другие проблемы. Порталы следет защищать либо помутнением, либо великой силой. Первое ограничивает количество товаров, которые могут пройти сквозь *портал*, второе значительно увеличивает стоимость транспортировки. В местном масштабе известные *порталы* частенько привлекают хищников, стремящихся поохотиться на тех, кто проходит сквозь него. В этом отношении опаснее всего случайные *порталы* и *порталы* только для существ, так как они могут ограничить размер группы, проходящей сквозь *портал*. Портальные селезни<sup>Под</sup> также скрываются вокруг *порталов*, угрожая путешественникам.

## ТОВАРЫ

На Фаэруне торгуют всем спектром товаров, от драгоценных металлов до экзотической еды и от готовых изделий ремесленников до красивых произведений искусства. Карту, изображающую потоки торговых товаров на Фаэруне, можно найти в *Установке Кампании Забытых Царств*, стр. 88-89. За исключением магических изделий (цена на которые может быть непомерной), большинство караванов, кораблей и *портальных* сетей редко сталкиваются с грузовыми потоками стоимостью более 10,000 gr или менее 1,000 gr. Этот диапазон экономически удобен, балансируя стоимость защиты груза и риск быть атакованным.

Чаще всего перевозимые изделия - различные пищевые продукты, включая плоды, зерно, домашний скот, соль и овощи, и готовые изделия ремесленников. Хотя большинство еды и питья и вырастает либо готовится, и потребляется в пределах одной области, многие из регионов стали разнообразить свой рацион едой из отдаленных мест. Аналогично, большинство одежды изготавливается на месте, хотя некоторые из мод в недавние годы распространились по всему Фаэруну. Региональные центры сосредоточения населения обычно специализируются в определенных формах ремесленного производства, что требует обмена подобными товарами с другими региональными центрами. Караваны, везущие такие грузы, обычно несильно охраняются и иногда атакуются гуманоидными племенами, ищущими удовлетворения основных потребностей или рабов. Тяговая сила в виде домашнего скота, к сожалению, привлекает драконов и других летучих хищников.

Простые предметы роскоши - книги, кофе, одежда, мех, стекло, травы, кожаные товары, благовония, масла, трубочный табак, качественная глиняная посуда, коврики, специи, и т.п. - обычно тоже не очень сильно охраняются, поскольку, несмотря на ценность подобных грузов, они не представляют особого интереса для большинства гуманоидных племен или монстров. Самую большую опасность для таких караванов представляют бандиты, нанятые конкурирующими торговцами, стремящимися искусственно создать нехватку таких товаров и получить от этого прибыль.

Редкие предметы роскоши - амбра, произведения искусства, драгоценные камни, слоновая кость, жемчуг, духи, шелк и редкая древесина - обычно хорошо охраняются, ибо ценность подобных товаров такова, что очень выгодно захватить их, продолжить транспортировку, а затем продать на черном рынке (зачастую в том же городе, для которого они и были изначально предназначены). Бандиты и драконы частенько нацеливаются на такие грузы, первые - для грабежа, вторые - для пополнения своих запасов.

## СОЛЬ И СПЕЦИИ

Торговля солью очень важна, но соль не столь дорога на Фаэруне, как это было исторически в реальном мире. Это и потому, что есть и другие легкодоступные методы сохранения продуктов (так что соль служит прежде всего приправой), и потому, что недостатка в соли никогда не испытывалось. Соль можно довольно дешево добыть из близлежащего источника почти по всему заселенному Фаэруну, так что перевозка больших ее количеств жизненно важной никогда не была.

Соль собирается на множестве соляных пустошей - таких, как Затопленный Лес между Лунным Морем и Драконьим Пределом, Змеиное Болото в Чессенте, Паучье Болото и Ретилд (Великое Болото) - вычерпыванием воды из больших, плоских, пропеченных солнцем скал или скал, по которым растянута черная ткань. Ее также добывают из естественных скальных залежей вокруг берегов Озера Пара и Азулдата, Озера Соли, и с обширных соляных равнин в Анораче и Рорине, где когда-то были большие моря.

Соляные шахты также расположены в Чалте, Калимшане, под определенными островами Архипелага Коринн и к северу от Минтарна, в горах, опоясывающих Амн, в Горах Орсон, и так далее. Учитывая, сколько на Фаэруне различных водных и подземных рас - редко есть какие-то затруднения со сбором соли. Многие из семейств гномов неплохо живут, разрабатывая маленькие залежи соли и доставляя добычу в ближайший человеческий городок или деревню, на рынок, так что о караванах с солью никто особо не слышал (хотя отдельные фургоны с солью часто можно встретить в караванах со смешанным грузом). Большая часть цены на соль происходит именно от транспортировки этого тяжелого товара.

Подобно соли, специи производятся из местных растений (обычно высушенных, измельченных и смешанных в некоей секретной пропорции) во многих местах. В недавние годы в связи с увеличением расстояний, на которые обычно путешествуют торговцы, местные специи широко распространились, и торговля различными высушенными и измельченными специями устойчиво растет.

Военные товары, включая оружие и доспехи, также хорошо охраняются. Арсенал многих гуманоидных племен зависит от набегов на такие караваны, и короли вполне справедливо волнуются, как бы утерянное оружие не проделало путь в руки революционеров.

Наемники - уникальная форма военного товара, весьма способного защититься. Однако, за движением наемных компаний ведется очень плотное наблюдение, поскольку их деятельность часто намекает на грядущие битвы и будущую их работу, и знания об этом можно продать по хорошей цене.

Драгоценные металлы, древесина и другие природные ресурсы охраняются, но не так сильно, как можно было бы предположить. Большинство их слишком тяжелы, чтобы быстро перемещать существенное их количество. В результате дешевле заплатить стремительным наемникам, чтобы те вернули подобный украденный товар, чем защищать его изначально.

Магические изделия - возможно, самый драгоценный товар, и торговцы, перевозящие подобные изделия, не скупятся на расходы для защиты такого груза. Красные Волшебники Тэя - единственная крупная сила, активно перевозящая в последние годы магические изделия, в связи с чем большинство существ, связанных с торговлей магическими изделиями, типа волшебников-дроу Шшамата, становятся их клиентами.

## **ФОРМИРОВАНИЕ ТОРГОВОГО КОНСОРЦИУМА**

Рыночная деятельность на Фаэруне разделена на три широких категории: индивидуальные торговцы, товарищества и торговые консорциумы. Торговые консорциумы охватывают широкий спектр деятельности, включая гильдии, караванные компании, торговые компании и торговые дома. В некоторых городах и королевствах торговые консорциумы признаны правительством, им предоставлены определенные права и привилегии. В других регионах их власть менее неофициальна, но не менее мощна.

Хотя любой может основать торговый консорциум, есть немало неофициальных требований, чтобы он стал успешным. Во-первых, у основателей должно быть несколько бизнесов между собой. Во-вторых, среди этих бизнесов должна быть некоторая степень наложения интересов, чтобы увеличение масштабов дало дополнительную прибыль. В-третьих, торговый консорциум должен доминировать (или по крайней мере возглавлять) важный аспект экономики, вынуждая другие консорциумы, местные органы власти и другие организации признать свое влияние. В-четвертых, регион, в котором торговцы удерживают свои позиции (типа Амна, Сембии и Уотердипа), может наложить дополнительные требования, ограничивая доступ к торговой элите. Такие ограничения можно преодолеть, если торговец достаточно успешен, но это обычно требует немалых усилий и косвенно полезно существующей элите. Например, свежеприбывший торговец

### **НЕЗАКОННАЯ ТОРГОВЛЯ**

Конечно, самую высокую прибыль можно получить, продавая незаконные товары либо легальные товары, на которые есть спрос, но которые ввезены контрабандой, то есть на которые торговец избегает оплачивать налоги или пошлины, и легальные, но ворованные товары, за которые торговец платит намного меньше нормальной рыночной цены (если вообще платит).

Почти все царства на Фаэруне не уделяют внимания тому, что жители, посетители, или официальные граждане делают за пределами страны, концентрируясь лишь на том, что они делают внутри границ царства. Недобросовестные торговцы (особенно из Амна, Сембии и Вестгейта) открыто торгуют рабами, нанимают бандитов и даже частные армии и нарушают все возможные законы за пределами своих родных территорий; конечно же, двор и общество их родины ничуть не волнуются на этот счёт, если, конечно, подобные действия не наносят где-нибудь вред другим гражданам или если они не происходят (даже частично) в пределах родного царства.

Обычные незаконные торговые действия включают в себя торговлю ввезенной контрабандой, ворованными или незаконными товарами (типа рабов или определенных наркотиков и религиозных изделий), мучения или похищение ради выкупа торговых конкурентов, участие в торговых мошенничествах и в организованном воровстве, и подделку торговых соглашений и правительственных документов. Обычная теневая торговая деятельность - взятки для низкого налогообложения или для снижения платы за импорт, искажение количества, качества или характера товаров (например, маскировка мешков с драгоценными камнями под мешками с зерном) или вообще для "забывания" декларировать целые партии товаров.

Все "хорошие торговцы" (стремительно распространяющийся сембийский термин для любого, у кого есть склонность к бизнесу) заботятся о том, чтобы знать правительственные сборы, налоги и торговые правила, и ведут дела так, чтобы избегать или минимизировать большинство их. Это, конечно, включает максимально возможное скрытие своих дел, ограждая их от властей, торговых конкурентов, незнакомцев, соседей, старающихся получить чуток серебра на продаже информации, которую они видели и слышали, и даже от членов семейства. Такие торговцы используют гильдии, блокаду и бойкот правительств, пытающихся расширить существующие налоги или наложить новые.

Мудрейшие из хороших торговцев ограничивают подобное уклонение, понимая, что чрезмерно жадные или "высоко летающие" торговцы обязательно попадутся. На большинстве земель власти настолько подавлены постоянными обманами в деловой сфере, что - если только не собираются преподать урок на примере определенного индивидуума - обычно позволяют маленькую и узкую лазейку, в которую не пролезут совсем уж "зажравшиеся" (практика, получившая немалое одобрение от тех, кто наверху).

может заключить брак с местным, но упадочным домом, слив воедино свои состояния, или может раздать многочисленные ссуды на благоприятных условиях членам торговой аристократии.

Как только эти основные шаги сделаны, начинают проявляться новые деловые возможности - по мере того, как другие организации признают влияние растущего торгового консорциума. Если эти возможности используются умело, статус и сила торгового консорциума будут расти, пока под его контроль не попадет значительная часть местной экономики. Торговцы, достигшие подобного возвышенного статуса, известны как торговые принцы (см. страницу 71), поскольку они могут шептать в уши королей и архиепископов, зависящих от их щедрости, и, по сути - править.

### **ПЕРСОНАЛ: ЗАПОЛНЕНИЕ ВАКАНСИЙ**

Торговые консорциумы возвышаются и падают в зависимости от навыков и талантов их партнеров и работников и их готовности внести свой вклад в успех предприятия.

Во-первых, Вам следует нанять партнеров и работников с талантами, необходимыми для преуспевания консорциума. С точки зрения игры, Вы должны сосредоточиться на вербовке NPC, максимизировавших первичные и/или вторичные навыки вашей гильдии или бизнеса. Помимо базового распределения навыков, ищите NPC, взявших умения типа Деловой Смекалки, Одобреного в Гильдии или Фокуса Навыка (в соответствующем навыке) или имеют разряды в общих навыках, связанных с бизнесом, типа Оценка, Блефа, Дипломатии, Сбора Информации, Знания (местное) и Чувства Мотива.

Во-вторых, Вы должны нанимать партнеров и работников, лояльных вашему делу, чтобы они могли вложиться в его преуспевание. В отличие от религий, немногие из бизнесов могут принимать кого-либо на работу, основываясь на идеологии. Три обычных подхода к обеспечению лояльности - семейные обязательства, справедливая награда и принуждение. Экономика Фаэруна находится во власти богатых, мощных торговых домов. Подобные торговые дома характерны острым чувством лояльности семейству у членов семьи, невзирая на возможные напряженные отношения в семействе. Успешные торговые компании, как правило, распознают качественных и полезных работников по их вкладу и предоставляют им ощущение собственности в бизнесе. Этот подход хорошо работает даже для жестоких и требовательных партнеров, пока они честны в своей деятельности. К лояльности также можно принудить угрозами и физическим запугиванием, либо через принудительное зачарование, типа *зачарования персоны* или *доминирования над персоной*.

## **ТОРГОВЫЙ ПРИНЦ (MERCHANT PRINCE)**

Торговый принц (торговая принцесса, если это женщина) - член торговой знати, приобретший свое положение и богатство, либо родившись в богатом семействе, либо заработав каждую монету лично. Торговые принцы доминируют над экономической деятельностью по всему Фаэруну, используя свое огромное состояние для приобретения всего, что они могут пожелать, и для защиты основ своих коммерческих империй.

### **КАК СТАТЬ ТОРГОВЫМ ПРИНЦЕМ**

Большинство торговых принцев - жулики, и буквально и фигурально, хотя встречаются и аристократы, эксперты, клерики Вокин и клерики Шондакула. Среди бойцов у немногих есть навыки для того, чтобы стать торговыми принцами, хотя часто это делают бойцы/жулики. Барды хорошо оснащены для становления торговыми принцами, хотя у очень немногих из них есть к этому склонность. Рейнджеры, ставшие торговыми принцами, обычно сколачивают состояние как караванщики. Волшебники и колдуны редко ищут материальную выгоду, предпочитая развивать свои магические таланты. Варвары, клерики других божеств, друиды, паладины и монахи редко становятся торговыми принцами, если вообще становятся.

Ваши ключевые способности поддерживают первичные и вторичные навыки вашей профессии. Интеллект влияет на многие из ваших навыков класса и может обеспечить дополнительные пункты навыков. Харизмы также воздействует на многие из ваших классовых навыков.

#### ТРЕБОВАНИЯ ДЛЯ ВСТУПЛЕНИЯ

**Навыки:** Оценка 4 разряда, Блеф 4 разряда, Дипломатия 4 разряда, Профессия (торговец) 8 разрядов, Чувство Мотива 4 разряда.

**Умения:** Деловая Смекалка, Одобренный в Гильдии, Фокус Навыка (Профессия [торговец]).

**Языки:** Общий, любые два других, должен быть грамотен.

**Специально:** У вас должен быть бизнес. Если у Вас больше нет бизнеса, Вы не можете продвигаться далее в этом классе.

ТАБЛИЦА 4-1: ТОРГОВЫЙ ПРИНЦ НИТ DIE: D6

Уровень	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специально	Колдовство		
						1-й	2-й	3-й
1-й	+0	+0	+2	+0	Мастер коммерции, коммерческое знание	0	-	-
2-й	+1	+0	+3	+0	Сердце Ллииры	1	-	-
3-й	+2	+1	+3	+1	Горн Гонда	1	0	-
4-й	+3	+1	+4	+1	Плащ Шондакула	1	1	-
5-й	+3	+1	+4	+1	Монета Вокин	1	1	0

**Навыки класса (6 + модификатор Интеллекта на уровень):** Оценка, Блеф, Концентрация, Ремесло, Расшифровка Записи, Дипломатия, Подделка, Сбор Информации, Приручение Животного, Знание (любое), Профессия, Поездка, Чувство Мотива, Говорить на Языке, Колдовство, Использование Магического Устройства, Использование Веревки.

### ОСОБЕННОСТИ КЛАССА

По мере вашего продвижения в уровне Вы получаете способности, отражающие благословение богов, наблюдающих за торговлей и вашей врожденной способностью делать прибыль. Кроме того, Вы изучаете достаточно магии, которая помогает вам в вашей повседневной торговле.

**Мастерство оружия и доспехов:** Вы опытни со всем простым оружием и легкими доспехами.

**Колдовство:** У вас есть способность читать небольшое количество тайных заклинаний. Чтобы читать заклинания торгового принца, вы должны иметь показатель Интеллекта по крайней мере 10 + уровень заклинания, так что если ваш Интеллект 10 или ниже, Вы не можете читать эти заклинания. Бонусные заклинания основаны на Интеллекте, и спасброски против этих заклинаний имеют DC 10 + уровень заклинания + ваш модификатор Интеллекта. Когда Вы получаете 0 заклинаний в день данного уровня (например, заклинания 1-го уровня на 1-м уровне), Вы получаете только бонусные заклинания, на которые имеете право на основании вашего показателя Интеллекта для этого уровня заклинаний. Ваш список заклинаний дан ниже. Вы готовите и читаете заклинания также, как и волшебник.

Вы должны изучать вашу книгу заклинаний каждый день, чтобы готовить ваши заклинания. Вы не можете готовить какое-либо заклинание, не записанное в вашей книге заклинаний, кроме *читать магию*, которое все торговые принцы могут готовить по памяти.

На 1-м уровне у вас есть книга заклинаний (зачастую замаскированная под деловую бухгалтерскую книгу), содержащая два заклинания 1-го уровня из списка заклинаний торгового принца. Вы изучаете два новых заклинания торгового принца на любом уровне заклинаний, которые вы можете читать, на каждом уровне торгового принца после этого. Нет никакого предела количеству заклинаний, которые вы можете изучить из этого списка. В любое время вы можете также добавлять в свою книгу заклинания, найденные в других книгах заклинаний или в свитках.

**Мастер коммерции (Ex):** Торговые принцы - мастера искусства торговли. Вы получаете +2 бонус понимания к вашему модификатору прибыли (см. страницу 183 *Руководства Ведущего II*) на уровень класса и уменьшение 10% для ваших затрат капитала на уровень класса.

**Коммерческое знание (Ex):** Подобно барду, у вас есть смекалка для понимания разногласий и источников знания. Эта способность работает подобно особенности класса "бардское знание". Если у вас есть уровни барда, ваши уровни торгового принца складываются с уровнями барда с точки зрения использования бардского знания.

**Сердце Ллииры (Su):** На 2-м уровне вы получаете покровительство Радостной Танцовщицы, более десятилетия державшей сферу Вокин. Ллиира предоставляет Вам +2 священный бонус на спасброски против эффектов утрашения и принуждения.

**Горн Гонда (Su):** На 3-м уровне Вы получаете покровительство Несущего Чудо, наблюдающего за ремеслами, производством, строительством и кузнечным делом. Гонд предоставляет Вам +2 бонус компетентности по проверкам Ремесла.

**Плащ Шондакула (Su):** На 4-м уровне Вы получаете покровительство Наездника Ветров, наблюдающего за караванной торговлей. Шондакул предоставляет Вам +2 бонус сопротивления на спасброски против эффектов холода и +1 бонус компетентности к проверкам Выживания.

**Монета Вокин (Su):** На 5-м уровне Вы получаете покровительство Друга Торговцев. Вокин дает Вам +1 бонус понимания и +1 бонус удачи на все ваш модификаторах навыков класса (до полного бонуса +2).

#### Список заклинаний торгового принца

**1-й уровень** - тревога, зачарование персоны, постигать языки, создание воды, лечение незначительных ран, обнаружение магии, стирание, быстрое отступление, падение пера, узнать

направление, доспех мага, рука мага, сообщение, крепление, ловкость рук, очистить еду и питье, читать магию, щит, незримый служитель.

**2-й уровень** - тайный замок, непрерывное пламя, лечение легких ран, обнаружение мысли, вынести элементы, идентификация, нахождение объекта, затенить объект, крошечная хижина Леомунда, ловушка Леомунда, сделать целое, неверное направление, магическая аура Нистула, необнаружимая аура Нистула, защита от стрел, летучий диск Тенсера, необнаружимое мировоззрение, шепчущий ветер.

**3-й уровень** - анализ портала, создать еду и питье, блеск орла, золото дураков (см. ниже), хитрость лисы, драгоценная бомба, удар, безопасная защита Леомунда, магический рот, мудрость совы, скакун-фантом, сопротивление элементам, секретная страница, видеть невидимость, говорить с животными, языки.

НОВОЕ ЗАКЛИНАНИЕ: Золото дураков (FOOL'S GOLD)

Иллюзия [Образ]

**Уровень:** Бард 2, торговый принц 3, колдун/волшебник 2

**Компоненты:** V, S, M.

**Время чтения:** 1 раунд

**Дальность:** Касание

**Цель:** Металлические объекты до 10 куб.дюймов объемом/уровень

**Продолжительность:** 1 час/уровень

**Спасбросок:** Воля - недоверие (при взаимодействии)

**Сопротивление магии:** Нет

Это заклинание делает металлические объекты, типа бронзовой статуи или горстки медных монет, кажущимися сделанными из золота. Вы можете затрагивать 10 кубических дюймов металла - эквивалент примерно 150 монет или 3 фунтов - на уровень. Если Вы хотите затронуть несколько объектов, типа сундука, наполненного монетами, вам следует коснуться лишь одного из объектов, благодаря этому воздействие распространится на все остальные объекты, контактирующие друг с другом.

**Материальный компонент:** Измельченный в пудру драгоценный камень ценностью по крайней мере в 5 гр, рассыпанный на объект(ы).

## ИГРА ТОРГОВЫМ ПРИНЦЕМ

Вы - мастер торговли, накапливающий груды богатства контролем и манипуляциями рычагами производства и торговли. Ваши усилия - экономическая жизненная основа вашего сообщества, что дает вам огромное влияние над простым народом Фаэруна. Вы смотрите на приключения как на средство вырастить ваш бизнес, как на источник нового капитала или как на способ удалить препятствия вашему бизнесу.

Большинство торговых принцев начинают свою карьеру, основывая, наследуя или покупая бизнес. Успешные торговые принцы концентрируются на росте своего бизнеса, побеждая коммерческих конкурентов и максимизируя прибыль.

## Бой

Ваше величайшее оружие - кошелек с монетами, поскольку он дает вам возможность нанимать защитников и подкупать потенциальных противников. Овладевайте своей профессией и ищите все доступные преимущества для увеличения прибыли. Затем используйте эту прибыль, чтобы похоронить своих врагов нападениями тех, кого вы можете нанять без риска персонально для себя.

## ТОРГОВЫЕ СЕКРЕТЫ

У типичного торговца есть два вида торговых секретов: законные и незаконные. Оба вида могут быть проданы чужеземцам, гражданам, которые в них нуждаются, или начинающим торговцам, но торговцы настороженно относятся к ведению подобных теневых дел, опасаясь, что спрашивающий может оказаться правительственным шпионом.

Законные секреты включают в себя:

- деловые контакты
- источники продвижения или информацию от посвященных лиц (о спросе на товары, о событиях, которые могут послужить причиной нехватки, о причудах и моде, или когда будут доступны новые товары или новые торговые маршруты)
- источники редких и качественных товаров
- знание рынка (опыт в знании местной политики, о местных нехватках, желаниях и потребностях, чтобы закупка и продажа были гораздо правильнее или выгоднее, чем при простых решениях наобум, которые зачастую приносят не так много прибыли или даже финансовое бедствие)

Незаконные секреты включают в себя:

- знание, кого подкупать
- знание, кого нанимать для определенной "теневой деятельности" (подделка, запугивание, "устроенные задержки", которые могут случиться с торговыми конкурентами, воровство, вандализм, пиратство, поджог), а также сколько платить и как контролировать подобный найм.

#### Продвижение

Приобретение квалификации для класса торгового принца требует существенного количества пунктов навыков и умений. По мере того, как вы получаете уровни, вы, вероятно захотите сосредоточиться на первичных и вторичных навыках вашей избранной профессии и увеличить по максимуму свой модификатор прибыли. Умения Фокуса Навыка в ваших первичных и вторичных навыках позволят вам стать мастером своего ремесла. Вы можете выбрать умение Лидерство, чтобы внимательное размещение ваших последователей дало вам существенное преимущество перед конкурентами.

#### Ресурсы

Благодаря их деловому доходу, у торговых принцев есть доступ к существенным количествам монет, позволяющим им купить практически что угодно, что они пожелают. Их стабильное положение в коммерческом обществе дает им регулярный доступ к "полюбовному ведению дел". В области, где у вас есть один (или более) успешный бизнес, вы можете купить любые немагические предметы за 75% от нормальной стоимости.

#### ТОРГОВЫЕ ПРИНЦЫ В МИРЕ

Торговых принцев можно встретить по всей длине и ширине Фаэруна. Большинство их живет в городах, но значительное меньшинство блуждает по дорогам, морям и *портальной* сети Фаэруна, связывая континент воедино торговлей. Торговые принцы обычно живут в богатейших районах своей родины или в изолированных поместьях, окруженные своими слугами. Хотя некоторые из них и скромны, большинство весьма показушны, театрално демонстрируя личное богатство.

#### Реакция NPC

Торговые принцы известны обывателям и аристократам по всему Фаэруну, вызывая у других смесь зависти, презрения, уважения и раболепного восхищения. Большинство считает торговых принцев хваткими, неразборчивыми негодьями, которые предпочли бы нанять для грязной работы кого-то другого, вместо того чтобы подвергаться риску лично, особенно среди тех, кто живет в других общинах. Среди своих товарищей-граждан торговые принцы в общем попадают в одну из двух крайностей - либо жадные спекулянты, либо благородные благотворители, с очень малым количеством "полутонов" между ними.

#### Знания о торговых принцах

Торговые принцы известны в регионе, в котором они базируются, но не особо известны в других местах. Персонажи, преуспевшие в проверке Знания (местное), могут узнать следующую информацию, включая информацию для более низких DC.

**DC 10:** Любой некриминальный бизнес, в котором торговый принц имеет существенные инвестиции.

**DC 15:** Любой преступный бизнес, в котором торговый принц, по слухам, имеет существенные инвестиции.

**DC 20:** Примерная ежемесячная прибыль любого некриминального бизнеса, в котором торговый принц имеет существенные инвестиции.

**DC 25:** Примерная ежемесячная прибыль любого преступного бизнеса, в котором торговый принц, по слухам, имеет существенные инвестиции.

**DC 30:** Важные еще не осуществленные дела, успех или неудача которых могут критично повлиять на бизнес торгового принца.

#### ТОРГОВЫЕ ПРИНЦЫ В ИГРЕ

Персонажи, основавшие свой бизнес, поднявшиеся на высокие посты в гильдиях или подчеркивающие навыки, связанные с прибылью, хорошо подходят для того, чтобы стать торговыми принцами.

Этот престиж-класс предназначен для игроков, предпочитающих, чтобы их персонажи накапливали богатство через отыгрыш роли и социальное взаимодействие вместо того, чтобы "лазать по подземельям". Это хорошо работает в кампаниях в заселенных областях с процветающей экономикой, где монстров не так много, а конкуренты и злодеи скрывают свои намерения за приятными улыбками. NPC-торговые принцы занимают высокие посты в мощных торговых городах и обычно являются членами высокого класса, уступая лишь титулованной аристократии (если таковая существует). Многие из торговых принцев были рождены в мощных торговых домах (или даже основали таковые). Другие возглавляют мощные гильдии или всесторонние торговые компании. Некоторые занимают посты в правительствах с большим влиянием на экономическую деятельность, особенно в городах, где один или несколько торговых аспектов контролирует правительство.

#### Адаптация

Торговый принц хорошо вписывается в коммерческие общества типа Амна, Сембии и Уотердипа. Если Вы замените колдовские способности на каждом уровне на "+1 к уровню существующего колдовского класса", добавьте требование "любое умение создания предмета", добавьте требование "член Красных

Волшебников" и уменьшите прогрессию базового бонуса атаки до таковой волшебника - такой престиж-класс можно назвать "мастер анклава" и нацелить на него членов Красных Волшебников, управляющих тэйскими анклавами в городах по всему Фаэруну.

#### Столкновения

С торговыми принцами проще всего столкнуться как с потенциальными предпринимателями, старающимися нанять авантюристов для исполнения определенной задачи в обмен на некоторую сумму денег. Торговые принцы также неплохо действуют как противники, используя свои денежно-кредитные ресурсы и связи для причинения проблем игровым персонажам, угрожающим успеху делового предприятия.

Типовой торговый принц, Даброн Сашенстар, детализирован в конце этой главы.

## **УПРАВЛЕНИЕ РЫНКОМ**

Все торговцы стремятся закрепить и увеличить свою долю на выбранном рынке (рынках). Контролируя заметную долю определенного вырва, тип готового товара или торговый маршрут, деловой лидер может максимизировать свою прибыль. С точки зрения игры это отражено следующими дополнительными модификаторами к проверке прибыли (вдобавок к Таблице 6-5, страница 184 *Руководства Ведущего II*).

Торговец...	Модификатор прибыли
Одобренный в Гильдии	+1
Мастер гильдии	+1
Монополист	+5
Олигарх	+3

### **УПРАВЛЕНИЕ ГИЛЬДИЕЙ**

Гильдия - группа торговцев, вместе контролирующая 80 или более процентов экономической деятельности в пределах определенной рыночной сферы, но индивидуально контролирующая менее 20% рынка каждый. Во многих царствах, включая Уотердип, чартер гильдиям утверждает государство, и требуется иметь членство в гильдии, чтобы юридически законно заниматься теми типами торговли, которые утверждает чартер гильдии.

Гильдии - неотъемлемо фракционные организации, так что члены гильдии должны работать вместе, чтобы установить рыночное господство, при этом конкурируя друг с другом за рыночную долю. Хотя некоторые гильдии умеют поддерживать равноправную организационную структуру, в большинстве гильдий у лидеров несравнимо большее влияние, и польза от них больше, чем от их товарищей по гильдии (с точки зрения игры это отражено в модификаторах проверки прибыли, данных членам гильдии, тем, у кого есть умение Одобренный в Гильдии, и Мастерам гильдии).

Самая большая угроза для гильдий исходит от неравноправия между простыми их членами и лидерами. Если лидеры схитрят, получив гораздо большую прибыль, чем их товарищи-члены, они рискуют разрушить гильдию. Подобный курс травмирует всех, поскольку конкурирующие консорциумы могут быстро пробиться для доминирования над недавними конкурентами.

### **УПРАВЛЕНИЕ ОЛИГАРХИЕЙ**

Олигарх - деловой лидер, доминирующий над специфическим ресурсом, готовым товаром, рынком или торговым маршрутом путем контроля 20 или более процентов экономической деятельности в пределах определенной рыночной сферы, и вступающий в сговор с другими олигархами, чтобы контролировать 80 или более процентов от всей экономической деятельности в этой рыночной сфере.

Олигархии более выгодны, чем гильдии, потому что меньшее количество участников и большая роль каждого из них создает высокоуровневое игровое поле в пределах организации (с точки зрения игры, именно поэтому модификатор проверки прибыли, данный олигархам, больше такового для членов гильдии или даже для Одобренных в Гильдии). Хотя олигархи продолжают конкурировать между собой, они сталкиваются с сильным внутренним давлением при тайном делении рынка между собой и последующем навязывании своего мнения.

Самая большая угроза для олигархии исходит от других олигархов, ищущих всё большего контроля. Олигархи - финальные цели потенциального монополиста, и далеко не один олигарх напал на своих "коллег" в попытках захватить полный контроль.

### **УПРАВЛЕНИЕ МОНОПОЛИЕЙ**

Монополист - деловой лидер, доминирующий над специфическим ресурсом, готовым товаром, рынком или торговым маршрутом путем контроля 80 или более процентов экономической деятельности в пределах определенной рыночной сферы.

Монополии очень выгодны, поскольку отдельный индивидуум по сути контролирует весь рынок (с точки зрения игры, именно поэтому монополисты получают самый высокий модификатор проверки

прибыли). Монополисты не сталкиваются с каким-либо внутренним давлением, что позволяет им сосредоточить свои усилия на поддержании и эксплуатации монополии. Самая большая угроза для монополиста исходит именно от его успеха. Другие центры власти, включая правительства и религии, находят торговых принцев, владеющих монопольными полномочиями, чтобы стать серьезной угрозой. Концентрируя контроль над рынком, монополист становится привлекательной целью для тех, кто зависит от рынка монополиста и желает уменьшить свои затраты.

### **ОБЯЗАТЕЛЬСТВА И ОБЯЗАННОСТИ ДЕЛОВОГО ЛИДЕРА**

Деловые лидеры обязаны своим покровителям, вкладывающим капитал в их бизнес путем ссуд, долевой собственности или благоприятных торговых дел. Деловые лидеры должны производить прибыль или рискуют потерять свои средства к существованию. В некоторых регионах Фаэруна долг делового лидера может быть прописан в законах. В других областях кредиторы предпринимателя-неудачника берут дело в свои руки, нанимая для отмщения убийц, воров или заклинателей.

Деловые лидеры не могут почитать на лаврах - иначе рынок выскользнет из-под них. Они должны регулярно изыскивать новые деловые возможности, вкладывать капитал в новые предприятия и оценивать свою конкурентоспособность. Они должны быть творческими и открытыми для новых идей, ища новые способы получения сырых ресурсов, новых производственных процессов и новых торговых маршрутов, которые дадут им преимущество над конкурентами.

### **КОНФЛИКТЫ**

Экономика - арена для конфликтов, при которых экономические силы стремятся в борьбе друг с другом максимизировать свою прибыль. Хотя такие разногласия редко перетекают в прямые военные действия, торговые конкуренты используют весь спектр косвенных атак на своих торговых конкурентов в надежде заполучить преимущество.

### **КОНКУРИРУЮЩИЕ ТОРГОВЫЕ КОНСОРЦИУМЫ**

У отдельных торговцев и маленьких товариществ редко есть много времени на то, чтобы думать и действовать на поприще помимо повседневной тяжелой работы по управлению своим делом. Хотя они и конкурируют друг с другом, подобные конфликты в значительной степени ограничены ареной эффективности или качества. С другой стороны, конкурирующие торговые консорциумы часто посвящают столько времени и энергии для подрыва своих конкурентов, сколько и конкуренты делают против них.

Большинство торговых консорциумов до некоторой степени извлекает выгоду из законности; таким образом, они обычно ведут борьбу в пределах общих границ закона и сторонятся открытой войны. Кроме того, большинство торговых консорциумов рассматривает конкурентов скорее как цель приобретения, чем как цель для уничтожения, ограничивая количество прямого урона, обычно наносимого ими друг другу. Обычная тактика - найм бандитов или монстров для нападений на караваны конкурентов или для препятствования передаче критически важных ресурсов либо готовых товаров, нанесение ударов по поставщикам для "вытеснения" конкурента, взятки коррумпированным чиновникам, чтобы те беспокоили конкурента мелкими придирками в рамках законов, порождение непредвиденного урона складированным товарам для увеличения затрат конкурента, найм ключевого персонала и распространение слухов о некачественных товарах и услугах.

### **ТОРГОВЦЫ И КАРАВАНЩИКИ СЕРДЦЕЗЕМЬЯ**

Большинство торговцев в целях безопасности путешествуют в караванах, и подавляющее большинство караванов контролируется независимыми караванщиками, зачастую не демонстрирующими своей принадлежности к какой-либо группе. Некоторые караваны поддерживают или непосредственно собирает город или союз, и они обычно носят символ соответствующего места. Так отмечаются караваны Амна, Сембии и Жентарима, а караваны и корабли, поддерживаемые Рундином - нет.

Помимо основных линий, перечисленных ниже, в Сердцеземье действует множество других торговых организаций - от одноразовых, сезонных и независимых торговцев до специалистов по передаче небольших посылок (контрабанды). Все они регулярно ищут сильные руки с мечами и мудрых заклинателей, дабы улучшить свой вес на рынке.

**Дело Драконьего Глаза:** Первоначально базировавшийся в области Вилонского Предела, Драконий Глаз теперь чаще работает из Ирайбора и Элтурела. Этот старейший из сервисов был основан двумя братьями-торговцами, Илравеном и Четаром, занимавшимися перевозками по суше во избежание потерь от пиратов Внутреннего моря, но страдавшими от банд на длинных сухопутных маршрутах к западу от Вестгейта, ибо не желали платить невероятно высокую цену торговым домам Вестгейта, чтобы их грузы шли в хорошо охраняемых караванах этого города. Братья все еще управляют сервисом, но взяли двух младших партнеров: Мхалоха из Мордулкина (малый дворянин) и Безенттар из Сюзейла.

**Группа Огненные Руки:** Основанные в Году Принца (1357 DR) близ Даэрлуна, Огненные Руки поначалу работали грубовато, стараясь утвердиться на рынке, поделенном между другими торговцами, но нынче стали стабильным концерном, обслуживающим маршруты от Уотердипа до Сембии. Их

представитель - Делларт Ночной Клинок (LN мужчина чондатанский человек боец 12). Группа Огненные Руки весьма конкурентоспособна, но ее давнишний конкурент, Железный Трон, частенько устраивает набеги и диверсии.

**Торговая группа Высокая Луна:** Возглавляемое Гулделфом Мареммоном (N мужчина тетирский человек воин 9), это процветающее предприятие доминирует над сухопутными маршрутами Побережья Меча из своих баз в Скорнубеле и Уотердипе (странно, что оно не дошло до Долин). У торговца есть почти исключительные права на каорф (синее вино) и кое-какие специи - ариспег, марка и делф - производимые далеко на юге и востоке. Его символ - белый полумесяц на черном, усеянном звездами овале.

**Железный Трон:** Железный Трон - скрытная торговая компания с публично заявленной целью: контроль транспортировки торгового оснащения и оружия в Сердцеземье, от Хиллсфара до Врат Балдура. Основатель Железного Трона, тифлинг по имени Сфена, исчезла три года назад, и ее оставшиеся лейтенанты борются за власть в пределах компании.

**Лига Торговцев:** Базирующаяся во Вратах Балдура, Лига продвигает торговую безопасность путём наладки хороших дорог, регулярного патрулирования, защищенных путевых станций, а также сильных, быстрых и хорошо охраняемых караванов. Видные члены Лиги - Ирлентри, Зорл Мийар и Даброн Сашенстар (см. страницу 81). Все они - успешные торговцы, проживающие во Вратах Балдура. В течение почти двух десятилетий Лига катилась под уклон, поскольку возвышение различных торговцев в значительной степени перехватило его функции и иссушило традиционную поддержку. Однако Даброн Сашенстар, недавно унаследовавший пост от своего дяди, Алдета Сашенстара, принес Лиге Торговцев новую жизнь, вновь введя ее в дело. При поддержке правящих герцогов Врат Балдура Лига Торговцев начала бросать вызов Железному Трону в плане контроля над перевозками оружия по всему Сердцеземью.

**Красные Щиты:** Бронтар Хелмбринд (N мужчина тетирский человек боец 7) превратил Красные Щиты из наемной группы в хорошо вооруженную торговую компанию, управляющую действиями караванов из Скорнубела и наладив регулярные торговые пути между Невервинтером, Уотердипом, Амном и Скорнубелом. Красные Щиты также служат официальными армейскими и полицейскими силами Скорнубела, профессионально выполняя первое под лидерством Вулдана (LN мужчина тетирский человек боец 5), а второе - Мифтата (CN мужчина чондатанский человек боец 6).

**Торговая группа Семь Солнц:** Название этой группы относится к широко разбросанным партнерам, сформировавшим группу путем преобразования своих собственных маленьких торговых компаний в региональные базы и обеспечивающим лошадей, тягловых волов и фургоны и нанимающим местную охрану. Партнеров семь - это Джассо из Врат Балдура, Щит из Эверлунда, Помфур из Алмрэйвена, Чонд из Калонта, Алвунд из Ормпетарра, Дзунн из Шейргалара и Наммна из Милваруна. Этот торговец обычно обеспечивает самую скудную охрану и самые плохие фургоны и потому склонен к медлительности и частым ударам бандитом; однако, он также подрезает конкурентов на большинстве маршрутов.

**Рынок Шести Сундуков:** Названный так по имени шести богатых торговцев, поддержавших его, этот консорциум управляется Телвом Баруинхелдом из Бердуска и имеет базы в этом городе, а также в Уотердипе, Сильверимуне, Приапурле и Селгонте. Он крупный, эффективный и преуспевающий, но сейчас живы всего четверо из шести первоначальных партнеров (выжившие - Ултрамм из Селгонга, Синтел из Ирайбора, Мафтаен из Уотердипа и Сзвентил из Марсембера).

**Компания Караван Оленей:** Это старое, пусть и несколько потерявшее былое величие, сборище рьяных авантюристов (ныне в большинстве своем мертвых или занявшихся другими делами), считающихся торговцами и занимающихся повсюду большими и малыми вопросами. Старейший глава компании, Черный Томм Бархинн, по сути потерял контроль над повседневными делами, которыми занимаются Скорм, Хлевелл и Диндар Пел, молодые амнийские торговцы, отчаявшиеся сделать себе состояние в этом королевстве могучих торговцев, но без проблем делающие деньги с компанией.

**Торговая компания На Твердых Ногах (Surefeet Trademasters):** Возглавляемые советом (торговцы Фенг Теломбур, Арамма Дулве и Прист Телмип) и базирующиеся в Скорнубеле, Уверенные Ноги специализируются в обеспечении опытных проводников, эскорта и охраны для самых разных предприятий - не только для своих караванов, но и для таковых любых сухопутных путешественников. Их запросы высоки, но и работники хороши. Ходят слухи, что Уверенные Ноги получили много богатств, когда их руководители нашли несколько богатых гробниц и руин храмов.

**Торговая группа Тысяча Голов:** Управляемая бывшим авантюристом Бараваном Баэркантосом (N мужчина тетирский человек жулик 9) из его цитадели к востоку от Риатавина, эта группа работает всего с одним маршрутом - от Уотердипа до Хиллсфара через Скорнубел, Бердуск, Ирайбор, Проскур, Арабел и Эссембру. Ее название перекликается с "тысячами" маленьких групп - от одного до дюжины фургонов - предоставляемых компанией. Бараван для охраны своих караванов нанимает отставных авантюристов и предлагает скидки мелким торговцам. Его охрана жестка, трезва и неустанна. У охранников есть инструкция убивать любого налетчика на караваны, так что немногие из случайных налетчиков сталкиваются с Тысячью Голов дважды.

**Владыки Троп:** Таинственная, напыщенная группа, недавно продемонстрировавшая поддержку со стороны Красных Волшебников Тэя, Владыки Троп имеют исключительный контракт на товары, отправляемые между анклавами, которые не могут быть посланы магией (из-за расходов, объема или магического ограничения). Группа также перевозит немагические грузы между городами, где размещены

анклавы Красных Волшебников. Известно, что Владыки Троп нанимают для охраны полуорков (или кого-то еще похуже), но у них глубокие карманы, и они способны за короткое время собрать армию-другую для охраны особо ценных клиентов и груза. Действия группы направляет Мхерег Ссар (N мужчина тэйский человек иллюзионист 7/Красный Волшебник 1).

**Торговцы Истинного Щита:** Базирующаяся в Телпире на Побережье Дракона, эта профессиональная организация строит свои собственные фургоны и экипирует и обучает свою собственную охрану - и делает эти два дела очень хорошо. Немногие из бандитов рискуют сталкиваться с ее караванами. Даже орки в большинстве случаев обходят их стороной. Цену группа просит немалую, но агенты ее всегда при деле; таким образом, деньги идут в казну компании начиная с ее основания в Году Змеи (1359 DR). Мастер-троговец Истинного Щита, Дзентравен Тиомтул, обдумывает идею перевозки в опечатанных фургонах, вмещающих товарами множества множества грузоотправителей, предназначенных для общего места назначения, вместо традиционной "коробейниковской" упаковки, когда товары упакованы как попало.

**Торговая группа Наездники Ветра:** Наездники Ветра - молодые торговцы с диковатой репутацией жестоких конкурентов, но за последние несколько лет они познали путь управления торговлей. Все носят щиты, украшенные белым Пегасом с распахнутыми крыльями, и используются для быстрой и осторожной курьерской службы на Севере. Шестьдесят или примерно столько членов этой группы предпочитают оставаться анонимными и представляются через свое официальное лицо и лидера, Торшилма Файртела (CN мужчина чондатанский человек боец 7), выходца из Вестгейта.

## **БАНДИТЫ И ПИРАТЫ**

Бандиты и пираты работают вне досягаемости закона, в плохо охраняемых королевствах и на ничейных территориях. Кошмар для торговцев по всему Фаэруну, подобные изгои - экономические паразиты, охотящиеся за перевозимыми товарами ради прибыли. Они захватывают груз силой оружия и перепродают его на черном рынке. Зачастую их рынок пересекается и с изначальными получателями товара, таким образом бандитизм еще сильнее вредит ограбленному. И бандиты, и пираты получают существенную поддержку от торговцев, стремящихся свалить своих конкурентов, и некоторые священники Вокин открыто говорят о том, что многие из бандитствующих изгоев не смогли бы выжить без устойчивого потока монет от своих коммерческих покровителей.

Бандитизм на Фаэруне сконцентрирован вдоль основных дорог в регионах, где закон слаб, а ландшафт позволяет маленьким вооруженным группам устраивать набеги и безнаказанно отходить. Исторически, у этнических тетирцев есть долгая история бандитизма, ибо так сложилось в связи с сопротивлением сатрапам - калишитам и Империи Шуун. Многочисленные бродячие группы вооруженных бандитов можно встретить в Западном Сердцеземье, в диких землях между Караванными Городами и вдоль западного края Высокой Пустоши. На Севере в роли бандитов обычно выступают племена орков, а в области Лунного Моря эту роль играют гноллы и огры. Кочевые человеческие племена Бескрайней Пустоши, Земель Льва, Нарфелла и Шаара многие также считают бандитами; однако, они редко грабят исключительно для перепродажи. Племена призрачных халфлингов также склонны к бандитизму.

Пиратство сконцентрировано вдоль главных маршрутов в не особо патрулируемых областях, а маленькие куски ничейных территорий (обычно острова) могут использоваться в качестве пиратских портов. Одни из самых печально известных пиратских портов - городок Скауг на Островах Нелантер; городок Твердыня Иммурка на Острове Дракона (среди Пиратских Островов Моря Упавших Звезд); Нарубел, Город Морских Змей, на побережье Сияющего Моря к северу от Самарача; Мхайрхетел, Город Отступников, на юго-восточной оконечности Джунглей Мхайр; и поселок Яуланза в Заливе Пиратов между Халруаа и Дамбратом.

## **РАЗРАБОТКА ПРИРОДНЫХ РЕСУРСОВ**

Фаэрун богат ресурсами несмотря на тысячелетия их разработки великими империями, некогда покрывавшими континент. Гордые Народы (эльфы и дварфы) заботились о сохранении таких ресурсов во время своего господства над миром, а управляемые людьми империи-преемники зачастую больше сосредотачивались на эксплуатации Плетения, чем на горной промышленности, охоте или лесозаготовках. Однако, наличие немалого количества опасных монстров и вооруженных групп изгоев означает, что сбор природных ресурсов в глухих областях и транспортировка их на рынок - опасная работа, так что вполне может проявиться нехватка ресурсов.

Конфликт из-за природных ресурсов обычно происходит по одной из двух основных причин. Иногда есть реальный дефицит ресурса, по крайней мере в пределах экономического региона, в котором на него высокий спрос. В таких ситуациях торговые консорциумы, правительства и другие силовые группы ищут экономическое преимущество через физический контроль над природным ресурсом. Многие гуманоидные племена, слишком плохо оснащенные, чтобы конкурировать в производстве готовых товаров, существуют благодаря контролю над ресурсами на своих территориях. В некоторых регионах племена подкупают, чтобы они направляли свои атаки куда-то еще, а в некоторых они собирают природные ресурсы сами.

В других случаях дефицит создается преднамеренно. Например, если две серебряных шахты находятся на удобном расстоянии от города, владелец одной из них может значительно увеличить свою прибыль, если позаботится о том, чтобы у конкурента были проблемы с доставкой продукции шахты на рынок. Методы

достижения этой цели - уничтожение ресурса (устроить лесной пожар или обвал в шахте), отбрасывание рабочих (организовать атаку гуманоидных племен или других монстров) или нарушение пути доставки (уничтожить дороги, перенаправить русла рек). Немало молодых драконов набрали себе богатств, забирая половину золота с шахты в обмен на нападение на пути доставки с шахты конкурента.

### **ПРЕОДОЛЕНИЕ ПРИРОДНЫХ БЕДСТВИЙ**

Когда торговцы говорят, что над их головой нависает Меч Талоса, они имеют в виду угрозу естественных бедствий - снежных бурь, обвалов, землетрясений, пожаров, наводнений, оползней, ураганов и т.д, которые без предупреждения могут нарушить торговлю. Естественные бедствия создают изменения на поле конкуренции, изменяя статус-кво. Могут быть уничтожены товары, что вызывает дефицит. Торговые маршруты могут оказаться заблокированными, что увеличивает затраты на транспортировку. Смерть или перемещение жителей могут и взвинтить стоимость рабочей силы (поскольку теряются работники), и уронить спрос на определенные товары (поскольку клиенты теряются и/или вынуждены покупать более важные вещи). Могут появиться новые ресурсы, а существующие, наоборот, могут быть заблокированы или уничтожены. Успешным торговцам приходится разбираться с природными бедствиями в качестве своеобразной нерегулярной пошлины за ведение торговли. Самые успешные из них готовы к непредвиденным обстоятельствам и стараются получить внеплановую прибыль. Некоторые из торговых консорциумов даже нанимают священников Талоса для создания природных бедствий, используя получающийся в результате хаос для захвата новых рынков или для нейтрализации торговых конкурентов.

### **КОВАРНЫЕ УГРОЗЫ**

Деловые лидеры, конечно же, шпионят за торговыми конкурентами, стараясь заполучить преимущество в конкуренции. Некоторые торговые консорциумы идут еще дальше, нанимая работников конкурирующего консорциума для развала бизнеса хозяев, на которых они работают. Успешный деловой лидер должен плотно приглядывать за деятельностью определенных своих работников, чтобы не дать им возможности безнаказанно устраивать экономические диверсии, и держать свои торговые секреты поближе к себе.

Другая форма коварной атаки, используемой торговыми консорциумами, имеет экономический характер. Некоторые торговые консорциумы через подставных лиц фактически вкладывают капитал в бизнес конкурентов, надеясь заложить базу, которая при определенных обстоятельствах даст им влияние над ним. Затем консорциум-агрессор может нанять кого-либо для создания подобных обстоятельств, дабы обанкротить конкурента или заполучить контроль над ним.

## **ВЫГОДА**

Торговцы конкурируют против с другом на экономической арене ради финансовой выгоды. Члены бизнеса или гильдии вознаграждаются прибылью, которую они могут затем потратить или повторно вложить капитал. Кроме того, выгода косвенно влияет на влияние среди других групп сил и на дополнительные деловые возможности, недоступные тем, кто менее удачлив.

### **ДЕНЬГИ**

Большинство сделок на Фаэруне так или иначе представляют собой бартер, но любой, кто стремится обрести богатство или торговать в любом порту или городе, неизбежно должен использовать валюту. Монеты - самые широкораспространенные валютные средства, и в мире есть изумительное разнообразие чеканки. Знакомы медь, серебро и золото, носящие различные местные имена.

"Обычная чеканка" означает, что практически любой без лишних вопросов примет данную монету по номинальной стоимости (путешествующие торговцы зачастую вообще принимают более широкий спектр монет, но и лучше обнаруживают подделки).

В общем случае, за исключением луны гавани и таола (или тоала, любой вариант правилен), деньги Уотердипа - обычная чеканка на всем протяжении Побережья Меча, Севера Побережья Меча и его островах, и на землях севера Калимшана. Монеты Кормира и Сембии - обычная чеканка по всем Долинам, на Лунном Море, в Вилоне, Драконьем Пределе (включая Васт) и по Побережью Дракона.

В Чессенте и большинстве мест на юг от нее обычной чеканкой служат аутокх и белболт, помимо куска/кусков (медные монеты), дира/дирхама (серебряные) и дина/динаров (золотые). Аутокхи и белболты (см. врезку) общеприняты в Амне, Скорнубеле и Вестгейте, но не в Кормире, Сембии, в Долинах, в Драконьем Пределе, на Лунном Море, на землях Побережья Меча или в Тетире. В Калимшане и Уотердипе аутокх считается простой серебряной монетой в 1 sp, а белболт классифицируется как "тяжелый" (золотая монета, стоящая 2 sp вместо одного).

Кормирские монеты имеют очень чистый металл и тяжелый вес и хорошо сохраняются, сембийские монеты немного похуже. Чеканки Амна, Кормира, Лускана, Мирабара, Сембии, Сильверимуна, Тетира и Уотердипа считаются на Фаэруне самыми лучшими и выше всего ценятся в торговле.

Прием более старых или незнакомых монет зависит от их состояния и металла. Золотые монеты принимают повсюду, если они не сломаны, не слишком малы или очевидно нечисты. Серебряные монеты с

чернотой принимают редко, но если их можно отчистить без абразивных средств (от которых может стереться большинство их маркировок), то их скорее всего примут, если они не сломаны, нечисты или непривычно малы. Чтобы использовать монеты других металлов или состояний, идут к менялам; в большинстве городов на любом побережье или на крупном торговом маршруте их несколько.

Использование бумажных долговых записей (помимо прямых дел с королевскими казначействами) на Фаэруне достаточно ново и ограничено путешествующими торговцами и торговыми городами. Большие богатства традиционно переходят из рук в руки в виде драгоценных камней (стойко теряющих признание, поскольку разные люди могут оценивать один и тот же камень совсем по-разному). Средние количества богатств обычно обмениваются либо россыпью, либо с использованием торговых брусков.

### **ТОРГОВЫЕ БРУСКИ**

Торговые бруски принимаются практически везде, если соответствуют указанному размеру и весу. Они - лучший способ расплавить и повторно использовать "подозрительные" монеты, потому что существующему торговому бруску можно легко придать удобную форму или вообще сделать из него новый.

25-гр торговый брусок - кирпич с округленными углами, дюйм толщиной, три дюйма в поперечнике и шесть дюймов длиной. Торговые бруски калишитов (также используемые в Тарсулте, Ташулте, Ташаларе и в другой торговле на Юге) - длиной семь дюймов, но обе длинные стороны плавно сужаются к середине на полдюйма, так что брусок легче держать.

50-гр торговый брусок имеет те же измерения у основания, что и 25-гр брусок, но толщина его - три дюйма и трапециевидно сужается внутрь, так что верхняя поверхность на полдюйма меньше остальных. Юридически законных вогнутых 50-гр торговых брусков не существует.

75-гр торговый брусок - на дюйм толще (выше), чем 50-гр брусок, без трапециевидного сужения.

100-гр торговый брусок - два дюйма толщиной, три дюйма в поперечнике, длиной девять дюймов, с отверстием в центре (для переноски или для пропуска шнура для увязывания в связки). Отверстие не должно быть более дюйма в поперечнике.

Метки подлинности и собственника обычно отпечатываются на поверхности основания торгового бруска и не влияют на ценность. Торговые бруски, выплавленные более двух столетий назад, широко варьируются по измерениям и ценности, но они либо взвешиваются (и оцениваются на месте) при торговле, либо переплавляются, когда переходят от одного владельца к другому.

Большинство торговых брусков, которые можно встретить в скрытых запасах "сокровищ" - поспешные захоронки перед лицом приближающегося противника или от жестокой погоды, и их моментально растаскивают, когда природа или случайность обнажают их.

### **МЕСТНАЯ ЧЕКАНКА**

Большинство царств и независимых городов выпускают медные, серебряные и золотые монеты. Кроме таковых Уотердипа, в широком обращении можно найти следующее.

**Амн:** Широкое разнообразие ранее основанных в городах чеканок активно заменяется (старые собирают и пускают на переплавку) новой валютой, которая также была официально принята в Тетире.

Все эти "новые блестяшки" штампуются точно и идентично, хотя сохраняют названия более ранних монет: фандар (медь), таран (серебро) и дантер (золото) (в Тетире их называют донсар, паксар и эзар соответственно, и в обоих царствах есть свои сленговые названия для всех монет.) Реверс: круг из шести крошечных четырехлучевых звезд. Аверс: колесо фургона с восемью спицами, сбоку.

**Кормир:** Медные монеты называют большими пальцами (thumbs), серебряные - соколами, золотые - львами, платиновые - трикоронами. Современные кормирские монеты несут на реверсе лик монарха и его имя, на аверсе - дату, наименование и метку чеканки. Метка - почти всегда таковая Королевского Монетного Двора в Сюзейле (лицо бородатого волшебника без головного убора, в разговоре называемое

### **АУТОКХ И БЕЛБОЛТ**

Аутокх и белболт (обычно известный просто как болт) были монетами одного из городов Чессенты, который ныне забыт.

Аутокх - квадратная монета, отчеканенная из травленого серебра, с маленьким отверстием в центре, чтобы надевать ее на плетень для оплаты или бечевку. С одной стороны на ней выгравировано кольцо из двенадцати листьев, окружающих отверстие, на другой - кольцо из двенадцати кинжалов клинками наружу.

Первоначально в Чессенте аутокхи стоили 12 гр, сегодня повсеместно оцениваются в 5 гр. Травление ("Delming") - способ не позволять серебру тускнеть, чтобы не путать его с медью и определенными белыми металлами. Травленное серебро становится прозрачно-зеленым и неспособно сиять, независимо от того, насколько оно отполировано.

Белболты - толстые, тяжелые золотые монеты любопытной формы: круг с двумя углублениями, соответствующих вырезам на гранях. Результат похож на два сплавленных оголовника топора клинками в разные стороны.

Белболты стоят по 20 гр.

"Старый Ванги"). Примерно десять процентов монет несет на себе метку чеканки Высокого Рога (два параллельных полумесца рогами вправо).

С момента смерти Азуна IV была всего одна чеканка, и на этих монетах Регентства несут на себе королевский герб - Пурпурного Дракона с пятью параллельными горизонтальными полосками поперек его органа - вместо лица регента Алусэйр или младенца Азуна V.

Более старые монеты Лесного Королевства (которым более восьмидесяти лет) идентичны современным за исключением того, что вместо дат на них отчеканены слова "первая чеканка", "вторая чеканка" и так далее. Эти пронумерованные чеканки обозначают момент выпуска монет в течение господства определенного монарха (за время господства Азуна IV было восемь чеканок, но во времена большинства королей было, самое большее, три чеканки).

**Сембия:** Стальные пенсы (железные, квадратные) используются вместо медных, серебряные монеты (треугольные, с затупленными углами) называются воронами, а золотые монеты (пятиугольные) - дворянами (noble).

У всех сембийских монет есть на реверсе герб Сембии - ворон и серебро, на аверсе - наименование (например, "ОДИН ДВОРЯНИН") с изогнутой под ним датой (в DR), независимо от формы монеты, и "отпечаток подтверждения" (метка чеканки).

Сембийские монеты часто имеют синеватый оттенок - от жира, выжигаемого в пламени во время чеканки. Этот жир намеренно добавляется во все стальные пенсы, чтобы не позволять им ржаветь (это также затрудняет подделку).

**Жентил Кип:** Будучи центром торговли с самого своего основания, некоторое время пропуская через себя непрерывный поток драгоценных камней и металлов (в форме торговых брусков грубой формы) из шахт к северу от Лунного моря, Жентил Кип все эти годы чеканил различные монеты (постоянно ходят слухи об огромном количестве плавленного золота, захороненного под Цитаделью Ворона или около нее).

Большинство монет жентов - грубые и неодинаковые, несущие грубую отштамповку ворот-портикул с одной стороны и многогранного драгоценного камня - с другой.

Начиная с момента последнего восстановления Твердыни было отчеканено несколько медных и серебряных монет, и много золотых. Медь и серебро - на самом деле лишь покрытие на железе, и за пределами Жентил Кипа эти монеты практически не ценятся, но золотые монеты - реальные (слегка красноватое золото, которое можно встретить главным образом к северо-востоку от Глистера).

Медная монета - квадратная с отверстием в центре, чтобы удобно было надевать на бечевку, четыре острых угла срезаны. Реверс: Бескрылый Дракон (чешуйчатая змея с причудливой головой, свернувшаяся против часовой стрелки), кусающий собственный хвост, вокруг центрального отверстия. Аверс: десять крошечных четырехлучевых звезд, окружающих центральное отверстие. Известная как клык у жентов и в Долинах и как "какашка" - в других местах.

Серебряная монета - треугольная, также отверстием в центре для нанизывания на бечевку, но углы не срезаны (обычно в этих местах быстро слезает серебряное покрытие). Обе стороны: шесть четырехлучевых звезд вокруг центрального отверстия. Известны как коготь или наал в Твердыне и в Долинах, в других местах - как "укус навозной блохи" или просто как "навозная блоха".

Золотая монета - квадратная с несрезанными углами. Две параллельные стороны симметрично вогнуты внутрь, чтобы проще было брать двумя пальцами (отверстия в центре нет). Реверс: три башенки замка с бойницами, центральный чуть выше двух других. Аверс: волчья голова носом вправо, с нее падают три капли слез или крови. Формально известна как слава, но везде ее называют плачущим волком.

## ЭКОНОМИЧЕСКИЕ ЦИТАДЕЛИ

Экономические цитадели варьируются от укрепленных складов до огромных поместий и от залов гильдий до изолированных сторожевых башен вдоль караванных путей. Характер и размер таких цитаделей варьируются согласно характеру бизнеса и окружающей среде, в которой он основан.

### **ВИЛЛА УЛБРИНТЕР**

Вилла Улбринтер (N18 на карте в книге *Город Блеска: Уотердип*, страница 97) - типичный представитель великих домов торговой знати Уотердипа. Вилла находится в Северном Округе Уотердипа, на юго-восточном углу пересечения Улиц Делзорин и Везоар, в центре окруженных стеной владений. Главная виллам - двухэтажная с высоким чердаком (не показанным), действующим как третий этаж хранилища. Стены сделаны из скрепленных раствором камней, крыша - деревянная. Из уважения к морским интересам семейства округленная крыша сделана в форме перевернутого днища корабля, а большинство деревянных "лучей" сделано из корабельных мачт.

Два дополнительных здания (не показанные на карте) связаны с главной виллой каменными стенами в полтора этажа высотой, формируя что-то вроде квадрата. Северо-восточное здание также служит конюшнями семейства, а юго-западное - сторожкой всего комплекса. Верхние этажи этих двух привратных домов обслуживаются и охраняются наемниками семейства.

Дом Улбринтер возглавляет Лорд Номус Улбринтером (LN мужчина тетирский аристократ 12/торговый принц 5), отставной морской капитан, унаследовавший мантию главы от своего отца почти два

десятилетия назад. Он живет в вилле со своей женой, Леди Карией, и старшей дочерью и Леди-Наследницей Патрисой, которая не замужем. Пятеро его детей живут поблизости в своих домах со своими семьями. В Доме Улбринтер в любое время есть две дюжины слуг, в основном выбранных из элитных отставных мореплавателей, с юности плававших на кораблях Улбринтера. Шестеро служителей удовлетворяют ежедневные потребности семейства и содержат дом, еще столько же - обслуживают деловые интересы семейства.

#### СХЕМА ВИЛЛЫ УЛБРИНТЕРА

**1. Зал Карт:** Этот большой зал используется и для приема гостей на легендарных обедах Леди Карии, я для и приема посетителей, собирающихся вести дела с Домом Улбринтер. В течение дня в этой комнате можно встретить Лорда Номуса или Леди Патрису с полудюжиной "монетосчетчиков" и писцов. Они принимают почти постоянный поток торговцев, собирающихся воспользоваться кораблями флота Улбринтера для перевозки своих грузов. Стены увешаны огромными гобеленами, изображающими Море Мечей и то, что за его пределами. Ленточки, обозначающие определенные корабли, пришилиены на гобеленах исходя из их расчетного местонахождения в настоящее время.

**2. Кварты писцов:** Четыре писца размещаются в этой комнате и занимаются отслеживанием деловых отношений семейства.

**3. Хранилище:** Эта палата используется для хранения деловых записей, написанных на длинных свитках и убранных в запертые металлические шкафы. Черный ход, тщательно охраняемый и всегда запертый, обеспечивает запасной выход из виллы.

**4. Комнаты монетосчетчиков:** Здесь живет женатая пара, нанятая Домом Улбринтер в качестве монетосчетчиков, а также стоят дополнительные шкафы с деловыми записями.

**5. Хранилище пива:** В этой сводчатой палате хранятся огромные бочки пива и бутылки с вином. Лорд Улбринтер предполагает, что потенциальные клиенты принесут хорошее вино в качестве подарка при первом своем визите.

**6. Зал Ветров:** Этот огромный зал служит главным обеденным залом виллы. Незначительное постоянное воплощение создает бесконечный ветерок в помещении.

**7. Кухня и кладовая:** Эта большая палата используется для хранения продовольствия и для готовки. На южной стене - большой очаг.

**8. Комнаты сенешаля:** В этой палате размещается сенешаль виллы и его жена.

**9. Гостевые комнаты:** Как и область 12 (ниже), эта палата предназначена для посетителей дома, не являющихся членами семейства (хотя иногда используется и для них во время сборов всего семейства).

**10. Комната отдыха:** Эта палата служит комнатой для отдыха работников торгового дома. Почти в любое время дня здесь можно встретить сплетничающих или дремлющих служителей и охранников, когда у них перерыв.

**11. Хранилище:** Эта палата используется для хранения.

**12. Гостевые комнаты:** Как и область 9 (выше), эта палата предназначена для посетителей дома, не являющихся членами семейства (хотя иногда используется и для них во время сборов всего семейства).

**13. Хранилище:** Эта палата используется для хранения.

**14. Хранилище:** Эта палата используется для хранения.

**15. Вестибюль:** Эта палата отделяет семейные апартаменты от остальной части виллы. Это также служит караулкой и арсеналом. Люк в потолке ведет на чердак.

**16. Зал Предков:** Этот великий зал служит приватной комнатой отдыха для членов Дома Улбринтер. Семейство часто принимает пищу в этой комнате. Стены увешаны портретами давно мертвых предков Улбринтера и полками, на которых расставлены книги и сокровища из далеких земель.

**17. Гостевые палаты:** В этой палате некогда размещались младшие члены Дома Улбринтер, но теперь она служит гостевой палатой при их частых посещениях.

**18. Палаты Мастера:** Эта палата используется Лордом и Леди Улбринтер.

**19. Палаты наследника:** Эта палата используется Леди Патрисой.

# ulbrinter villa



Main Floor



## **ПРИМЕР: РАСКОЛОТЫЙ ТРОН**

Хоть эта кампания и исходит от смелых деяний легендарного исследователя Даброна Сашенстара и возвышения Железного Трона в Году Принца (1357 DR), она связана с событиями Года Штормов Молнии (1374 DR). После многих лет упадка Дом Сашенстар ожил с возвращением своего любимого сына. В попытке восстановить благосостояние семейства Даброн возглавляет Лигу Торговцев, также давно уже находящуюся в упадке, бросая вызов давлению Железного Трона на торговлю оружием по всему Сердцеземью.

### **ПРЕДЫСТОРИЯ**

В Году Принца (1357 DR) Даброн Сашенстар, ценный отпрыск Дома Сашенстар, выдержал опасности холодного севера и достиг легендарного королевства Соссал, находящегося за Великим Ледником на берегах Ледяного моря. Его свершения вдохновили бардов по всему Сердцеземью, и их сказания быстро продвинули Лигу Торговцев, поддерживавшую экспедицию, на выдающееся положение среди торговых консорциумов Западного Сердцеземья. Три года спустя Даброн исчез, ведя один из первых караванов Дома Сашенстар через Дамару, и эта потеря практически разорила Лигу Торговцев.

В том же году, когда пропала знаменитая экспедиция Даброна, вновьявленная торговая компания, называющая себя Железным Троном, объявила о своем существовании, разослав письма правителям по всему Сердцеземью. Железный Трон потребовал себе исключительных прав на торговлю оружием и еще кое-каким оснащением, несмотря на то, что подобные права давно уже принадлежали другим консорциумам. В последующие годы сила и влияние Железного Трона росли, несмотря на активное противостояние групп типа Торговцев Огненные Руки и Жентарима.

В Году Знамени (1368 DR) агентам Железного Трона почти удалось разжечь войну между Вратами Балдура и Амном, "отравляя" железные шахты близ амнийского городка Нашкель. Хоть заговор и распутали, и Герцог Элтан, и его лейтенант Скар были убиты, и их пришлось *возродить*. И Амн, и Врата Балдура поклялись отомстить, но быстро отвлеклись на другие дела. Следующим летом агенты Железного Трона начали нападать на караваны из Врат Балдура, везущих железо в любом виде, что привело к ряду торговых войн вдоль главных караванных путей Западного Сердцеземья.

В Году Бесструнной Арфы (1371 DR) лейтенант Железного Трона Мариди (NE мужчина лунный полуэльф волшебник 13/жулик 3) спланировал исчезновение Сфены, тифлинга, возглавлявшей Железный Трон, указав ее местонахождение ее отцу, лорду-дьяволу. Это ускорило грызню между лейтенантами Сфены, окончившуюся тем, что к власти пришли Мариди и Кракош (CN мужчина штормовой гигант колдун 10). Однако, борьба ослабила Железный Трон, дав его конкурентам возможность заняться торговлей оружием в Сердцеземье.

### **ДАБРОН САШЕНСТАР**

Даброн Сашенстар ростом более 6 футов, с пронзительными зелеными глазами, орлиным профилем, смуглой кожей и волнистыми, черными как смоль волосами, которые он подвязывает длинным шнуром. Его кожа всегда загорела, и на лице начинают появляться первые морщины - от долгого пребывания на солнце и от возраста. Даброн готов посмеяться, очаровательно остроумен, умеет сердечно обнять и похлопать по плечу, что позволяет ему легко заводить друзей и вдохновлять тех, кто с ним.

Рожденный торговыми аристократами Врат Балдура и поддерживаемый Лигой Торговцев Даброн Сашенстар стал почти легендарным благодаря "открытию" далекого северного королевства Соссал в Году Принца (1357 DR) - об этом событии трубили барды по всему Сердцеземью. Даброн исчез в Году Башенки (1360 DR), сопровождая один из первых караванов Дома Сашенстар через Дамару в Соссал. Почти двенадцать лет семья считала его погибшим, но в это время Даброн был захвачен Туйганами и жил с ними в Бескрайней Пустоши, сначала - как раб, потом - как полноправный член племени.

Даброн вернулся во Врата Балдура в Году Дикой Магии (1372 DR), получив от Шондакула видение, указывающее на неизбежный крах Дома Сашенстар. С его возвращением члены Дома Сашенстар и Лиги Торговцев вздохнули с облегчением, поскольку это произошло буквально на следующий день после смерти его дяди, Алдета Сашенстара. В пределах десятидневки Даброн унаследовал за своим дядей Алдетом Сашенстаром посты патриарха Дома Сашенстар и старшего члена Лиги Торговцев, намереваясь восстановить благосостояние своего семейства.

### **ДАБРОН САШЕНСТАР CR 23**

Мужчина элитный тетирский человек средних лет, рейнджер 10/боец 8/торговый принц\* 5

\* Новый престиж-класс, описан выше.

CG Средний гуманоид

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

**Языки** Общий (включая диалекты Калант и Скаэврим), Чондтанский, Дамарский, Дварфский, Иллусканский, Тетирский, Туйган

АС 20, касание 11, застигнутый врасплох 19

Нр 110 (23 HD); DR 5/магия

**Сопrotивление** холод 30, уклонение

**Стойкость** +14, **Рефлексы** +14, **Воля** +9; сердце Ллииры, плащ Шондакула

**Скорость** 30 футов (6 квадратов), шаг лесистой местности, быстрый проследиватель

**Рукопашная** +3 *губитель злых аутсайдеров пламенного взрыва длинный меч*  
+29/+24/+19/+14 (1d8+8/19-20 плюс 1d6 огонь) или

**Рукопашная** +3 *губитель злых аутсайдеров пламенного взрыва длинный меч*  
+27/+22/+17/+12 (1d8+8/19-20 плюс 1d6 огонь) и

+2 *громовой ручной топор* +24/+19 (1d6+3/x3)

**Дальнобойная** +1 *губитель животных композитный длинный лук дальности*  
+23/+18/+13/+8 (1d8+4/x3)

**Базовая Атака** +21; **Захватывание** +24

**Варианты атаки** Атака с Ходу, одобренный враг гиганты +4, одобренный враг люди +6, одобренный враг магические твари +2

**Боевое оснащение** ожерелье огненных шаров (Тип VII)

**Подготовленные заклинания рейнджера** (CL 5-й, нужен амулет для прочтения):

2-й - *кошачья грация*

1-й - *ястребиный глаз*<sup>КА</sup>, *длинный шаг*

**Подготовленные заклинания торгового принца** (CL 5-й):

3-й - *языки*

2-й - *обнаружение мысли, шепчущий ветер*

1-й - *зачарование персоны, незримый служитель*

**Способности** Сила 16, Ловкость 12, Телосложение 10, Интеллект 16, Мудрость 12, Харизма 15

**SQ** животное-компаньон (нет в настоящее время), бардское знание +7, дикое сочувствие +12 (+4 магические твари)

**Умения** Деловая Смекалка, Космополит<sup>РИФ</sup>, Выносливость<sup>Б</sup>, Одобренный в Гильдии (Дом Сашенстар), Великий Фокус Оружия (длинный меч), Мастер Гильдии (Дом Сашенстар), Улучшенный Бой Двумя Оружиями<sup>Б</sup> (в легком доспехе или без такового), Улучшенная Инициатива, Железная Воля, Лидерство, Верховой Бой, Переговорщик, Фокус Навыка (Профессия [торговец]), Атака с Ходу, Проследивание<sup>Б</sup>, Бой Двумя Оружиями<sup>Б</sup> (в легком доспехе или без такового), Фокус Оружия (длинный меч), Специализация Оружия (длинный меч).

**Навыки** Оценка +10, Блеф +9, Подъем +13, Концентрация +7, Ремесло (любое) +7, Расшифровка Записи +6, Дипломатия +15, Маскировка +2 (+4 при действиях согласн освоенному характеру), Подделка +5, Сбор Информации +9, Приручение Животного +14, Излечение +5, Скрытность +6, Запугивание +4, Прыжок +13, Знание (география) +15, Знание (природа) +15, Слушание +5, Бесшумное Движение +6, Профессия (торговец) +27, Поездка +15, Чувство Мотива +9, Колдовство +7, Обнаружение +5, Выживание +10 (+12 в наземной естественной окружающей среде, для избежания естественных опасностей или чтобы не заблудиться), Плавание +13, Кувырок +5, Использование Вербки +3

**Имущество** Ледяная Кольчуга Орлоэбара (+5 *великого сопротивления холоду мифриловая рубаха неустойчивости*), Серое Пламя (+3 *губитель злых аутсайдеров пламенного взрыва длинный меч*), Топор Лавины Снежной Бороды (+2 *громовой ручной топор*), Охотник Мглы (+1 *губитель животных композитный длинный лук дальности* [+3 бонус Силы]), *ботинки зимних стран, удобный рюкзак Хеварда, лента интеллекта* +2, *амулет Мудрости* +2, *каменная статуэтка чудесной силы лошади (боевой конь)*, оснащение авантюриста, на 17,500 гр монет, драгоценных камней, драгоценностей, микстур и инвестиций.

**Мастер торговли (Ex)** Даброн получает +10 бонус понимания на свой модификатор прибыли и уменьшение на 50% затрат капитала.

**Сердце Ллииры (Su)** Ллиира предоставляет Даброну +2 священный бонус на спасброски против эффектов устрашения и принуждения.

**Плащ Шондакула (Su)** Шондакул предоставляет Даброну +2 бонус сопротивления на спасброски против эффектов холода и +1 бонус компетентности (включенный в статистику выше) по проверкам Выживания.

**Зацепка** "Я делил очаг с Соссримами, ездил с Туйганями и скрещивал клинки с Железным Троном. Нет таких горизонтов, которых я не достигну, и нет такого существа, на которого я не буду охотиться в этом мире или в любом другом".

## ЛИДЕРСТВО, ВЛИЯНИЕ И ПРИБЫЛЬ

Даброн - знаменитый лидер, весьма ценимый за свою справедливость и великодушие. Его базовый показатель Лидерства - 25. У него репутация справедливого и великодушного (+1) и великая знаменитость (+2). Будучи главой Дома Сашенстар, он по сути является владельцем выгодного торгового дома (+7) и

выгодной торговой компании (Лига Торговцев) (+1). У него есть умения Деловой Смекалки (+1), Одобреного в Гильдии (+1) и Мастера Гильдии (+1) и членство в гильдии Лиги Торговцев (+1). Учитывая это и его модификатор Влияния +8, его эффективный показатель Лидерства - 48.

Бизнес Даброна базируется в метрополисе Врата Балдура (+4), это высокий риск (-4) и высокие ресурсы (-4). Даброн - торговый принц 5-го уровня (+10), имеет пять или больше разрядов в Дипломатии и Знании (география) (+1), член Лиги Торговцев (+1), проводит в делах бизнеса более 40 часов в неделю (+2), имеет умения Деловой Смекалки (+2), Одобреного в Гильдии (+1) и Мастера Гильдии (+1). Он нанимает несколько специалистов, гарантирующих, что он всегда получит выгоду от помощи другой проверки (+2). Его базовый модификатор прибыли +16, учитывая, что предыдущая проверка прибыли провалилась. Беря 10, он достигает результата проверки прибыли 53 и ежемесячно получает прибыль 1,400 gr.

У Даброна есть когорта 21-го уровня, его жена Еишаэра Сашенстар (NG женщина тетирский человек эксперт 16/торговая принцесса 5). У Даброна есть 1,000 последователей 1-го уровня, 100 последователей 2-го уровня, 50 последователей 3-го уровня, 25 - 4-го уровня, 13 - 5-го уровня, 7 - 6-го уровня, 4 - 7-го уровня, 2 - 8-го уровня и 1 последователь 9-го уровня. Большинство низкоуровневых последователей Даброна - гуманоидные торговцы (обычно обыватели, эксперты, жулики или воины), в то время как более высокоранговые последователи - обычно гуманоидные эксперты, бойцы и жулики.

Учитывая его последователей (+1,631), размещение восьми последователей на влиятельных постах в Торговцах Семи Солнц (+12), размещение тринадцати последователей на влиятельных постах в Группе Огненные Руки (+17) и на четыре существенных общественных победы больше, чем поражений (+40), Даброн имеет базовый модификатор Влияния +1,700 и фактический модификатор Влияния +8.

# 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<sup>КВ</sup>, ужасного командо<sup>ГБ</sup>, нагорного сталкера<sup>КАВ</sup>, крушителя орд<sup>СК</sup>, рыцаря-защитника<sup>КВ</sup>, разведчика орков<sup>СК</sup> или разведчика диких мест<sup>СК</sup>. Разведчик<sup>КАВ</sup> - 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 бесспорным. 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 заменить 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, мантиторы, 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) потенциальные 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 джунглях 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 для 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 заселить. 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 Лидерства
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 Лидерства
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 существующее, 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 тронem. Некоторые приграничные лорды рискуют навлечь гнев своих соседей, Зосваивая 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 свежеосвоенного 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 неустойчивых. 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 работает, 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 туйганских 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 точки 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 нуждается в отдыхе, должно быть укрыто одеялом или оберегаться от прямого солнечного света, и что перемещение или грубое обращение может нанести 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 опыты 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 пьются, 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 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 устоявшимися 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, фешхоллы и таверны).

## 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 полусушливых 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. Заложное 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 антиоксидант, 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.

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, которым они 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 приспособляются 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 позволяют унести с собой. Смерть обычно приберегают для тех, кто бросает вызов власти местного лорда или предаст 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. Хотя 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, заполняющих 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 за ним. Лорд без преданности приходится опасно балансировать между ростом, защитой и пониманием. По определению такие владыки начинают как незначительные лорды, 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 понятной, 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 поддержать 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 внимания 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 оснать 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 свежесозданному 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 твердо в сердце домена с пещерами, в которых его последователи смогут перегруппироваться.

## **ОБЯЗАННОСТИ И ДОЛГ ПРИГРАНИЧНОГО ЛИДЕРА**

Приграничные лидеры обязаны поддерживать и защищать поселенцев, стекающихся 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 приграничье. 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 ситуациях 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 уничтожить 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 искусственной 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 предоставленные секретным обществам - типа шпионов или тайной полиции - дабы не позволить проникнуть в свои ряды подобным коварным угрозам.

### **БОЛЕЗНИ**

Хотя городская толча (особенно в портах или в речных городах) весьма способствует быстрому распространению инфекционных болезней, и все караванные маршруты вероятнее всего станут тропами, которыми 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 симптомы 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 зимнего 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), гниение плоти (передаваемая форма гнили мумии), зеленая гниль (чешуйчатая смерть, магическая болезнь, связанная с Талоной) и белое истощение (проказа).

Болезнь	Инфицирование	ДС	Инкубация	Урон
Черная легочная лихорадка	Вдыхание	16	1 день	1d4 Телосложение
Черный язык	Глотание	18	1d4 дня	1d4 Ловкость
Темное гниение <sup>1</sup>	Урон	12	1 день	1d6 Ловкость <sup>2</sup>
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 <sup>3</sup>	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
Лихорадка зимнего озноба	Вдыхание	12	1d6 дней	1d4 Телосложение

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

<sup>2</sup> 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.

<sup>3</sup> 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 нападков 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 загоразивается 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 - типичный 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 слуг 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 круглым 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 друу Кормантора, действующих в регионе; с его башен они могут присматривать за торговым движением и деятельностью в Бэттлдейле. Хотя он и нечасто бывает тут, нынешний "лорд" поместья - командир друу по имени Илтиваар Демоношрам (СЕ мужчина друу 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 бочки для хранения воды. Также здесь вдоль стен стоят бочки с пивом и бочки 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 вушенные 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 стены, 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 лучшее 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 прорастиваются 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, здесь 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 оборудована 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 песке. В них запасаются на зиму яблоки и другие собранные плоды.

**20. Крепкий подвал:** В крепком подвале содержатся гробы 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 частных 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 наверх).

**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

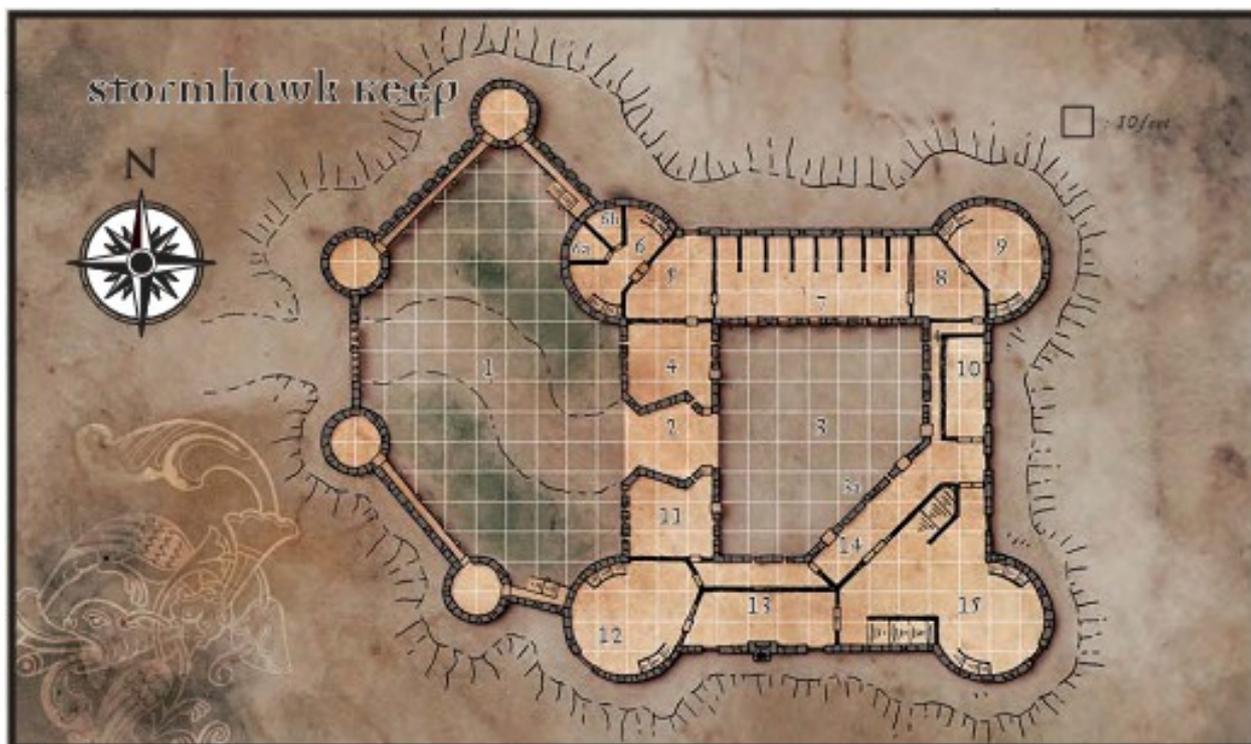
Этот "четырёхугольный" замок - перестроенное укрепление-башня, и он типичен для маленьких приграничных укреплений по всему Сердцеземью и Северу. Твердыня Штормового Ястреба была обителью самозванного благородного семейства на холмистых землях к северо-западу от Проскура, и она все еще служит центральным 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 флагштоком 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 твердыни 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), 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 лестницы на верхние этажи (к спальням) северо-западной башни и лестницы, спускающиеся 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 светливой 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 пронесли 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 полстучка 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 dwarфской 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 dwarфский Аммариндар, выпустив несколько волн беженцев. Едва оперившееся Баронство Звездной Тени пало менее чем две недели спустя, когда безземельные воины во главе с Нимоаром Опустошителем пронесли 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. Dwarфский 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 dwarфов 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 рассказы 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 вдсестеро 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 сгнули 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 командо<sup>ГБ</sup>  
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

**Нр** 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<sup>РИФ</sup> (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 Побег +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*<sup>РД</sup> *мифриловый полный пластинчатый доспех*), Клыкоровач (+1 *длинный меч губитель орков*), Оркопотеря (клинок орков, ранее именуемый Фейвыстрел; +2 *дальний возвращающийся холодного железа метательный топор*), Рог Эртаэра (*рог уничтожения*)

**Скрытное движение (Ех)** 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 (Ех)** Всякий раз, когда живущая цель потеряла свой бонус Ловкости к АС против одной из смертельных физических атак Эртаэра, Эртаэр наносит дополнительные 3d6 пунктов урона. Дальнебойные атаки учитываются, только если цель находится в пределах 30 футов.

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

**Инициатива команды (Ех)** 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<sup>РД</sup> 9), которого он спас от орков в той же самой битве, когда зполучил Оркопотерю (на усмотрение DMа, 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 успешно 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 наwerbовать 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.

**Элезнас 1:** Множество потенциальных поселенцев обяжутся присоединиться к Даэла в Долине Звездной Тени.

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

**Элезнас 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 расходит 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.

**Найгал 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 тропам, заполненных 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, отслеживает, 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 ТАИНСТВЕННОЕ**

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 металами, 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 подготовиться 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 распознавания 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 для совершения злодеяний. Опять же, Геральды ничего не говорят о вербовке или поведении 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 обращении, 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 продемонстрировать 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 gr), предоставления рисунка герба (на пергаменте) в трех экземплярах (1,000 gr за все три), росписи щита или покрытия на щит (500 gr) и знамени (500 gr). 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 частного кодекса, которого придерживаются геральды).

Боевые знамена наемников или формальных вооруженных сил могут быть дополнены эмблемами, озаменовывающими 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 gr с персоны, раз на предоставление герба, в Пограничных Королевствах, и 5,000 gr за то же самое - в Сембии (2,000 gr для не состоящих в браке детей возрастом менее двенадцати лет, хотя с момента брака или смерти титулованного родителя "разница" в 3,000 gr должна быть выплачена, или использование герба должно прекратиться до ее предоставления).

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

Геральды налагают штраф в 500 gr за любое дублирование или очень близко копирование (даже невольное) эмблемы кого-то другого на магазинной вывеске 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 позволяют 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 царством, 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 сообщаящей 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 своей 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 (эту 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 отыгрываемых 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, действительность 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 Фазруну. 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)  
Лиापарс (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), работающим 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 обеспечивающего 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 последствиях 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 позволяют 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 предоставлений 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, где находится 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 помочь 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 заклинания 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 натываются 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 фокусировку, 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 издали. 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 (Ех):** 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 (Ех):** На 11-м уровне вы можете использовать ваше знание для получения эффекта заклинания *знание легенд* или заклинания *анализ двоемера* однажды в день.

**Сопrotивление 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 слугитель.*

**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 двоемера, антимагическое поле, непредвиденное обстоятельство, охрана и береги, 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 которых ваши товарищи-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 "подроботает 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 поддерживать в них наличие гарнизона, и наличие "своего" геральда в банде - отличный и доступный вариант (за исключением наблюдательных и контролируемых 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 dwarфов - живые источники для установления древней геральдики региона, и в их исследованиях есть резон.

**ТАБЛИЦА 6-1: ПРИДВОРНЫЙ ГЕРАЛЬД НИТ ДИЕ: D4**

Уровень	Базовый бонус атаки	Спасбросок Стойкости	Спасбросок Рефлексов	Спасбросок Воли	Специально	Колдовство						
						0	1	2	3	4	5	6
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	Сопровождение 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 семейских портах аж втрое больше занимается сбором информации для Геральдов, Арфистов и местных правителей (тщательно выбирая, чем именно делиться с каждым 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 обустроивают 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 закупкой, а потом, после введения в действие новых налогов и, соответственно, повышения цен, перепродает с быстрой и чистой прибылью. Если вы знаете, кому король не доверяет или планирует наказать, вы можете отказать в инвестициях впадшему 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 узанными путешествующим торговцем, опознавшим их (и разболтавшим об этом всем вокруг) где-нибудь на другом конце Фазуна, 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 допельгангеров или других меняющих форму, стремящиеся исполнять их роль (монстры типа допельгангеров 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 субъектов 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 некомпетентных людей. Вы чудом спасли жизнь короля, открыто "встав на сторону закона" мечом и словом - и можете на испытательный срок занять место шерифа, но если после этого вы начнете брать взятки или пытаетесь использовать свою власть для наживы, получения собственности, одобрения с чьей-либо стороны или чего-то подобного - в самом скором времени 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 чаще 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 связанных 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 удержание злодеев, пока для их допроса не придут 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 коррумпированными 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 несправедливое использования местного правосудия, рекрутинга и конфискаций, ложное заключение в тюрьму и изгаживание репутации).

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 придерживаться более высоких стандартов поведения, одежды 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.

## **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.

## КОНФЛИКТЫ

Шерифы и геральды разбирают подведомственными им споры с должностными 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 царевубийства 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, урожаям на фермах и местной промышленности. Они могли бы стать очень богатыми (честно или теньвыми 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.

Самые 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 самозванные культисты - повседневные агенты божеств, но боги могут влиять на любое существо, посылая сновидения, 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 набожного прихожанина. Кроме того, смертные (авантюристы в особенности) предоставляют богам их главное развлечение, и ни одно божество не захочет навсегда удалить 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 заполнить королевство.

## **ДЛЯ ДМА: ИСПОЛЬЗОВАНИЕ БОЖЕСТВ В ВАШЕЙ КАМПАНИИ**

Божества могут напрямую входить в контакт с игровыми персонажами в качестве аватаров<sup>ВП</sup> 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 напали и иначе противостояли игровым персонажам.

ДМ 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 находятся в противоречии с целями других божеств, что влечет за собой определенный раздор. ДМ 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 отыскивали 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 полагают, 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. ДМ 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 запятанным. Его церковь получила немало вражды и потеряла немало же влияния. Старшие среди выживших священников-хелмитов были вынуждены 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, бесплатной или очень недорогой лечебной магией, защитой и укрытием при необходимости и даже помощью в борьбе - поражать беззаконие и мародерствующее 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 получают 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" (заполучать дружбу или устанавливая 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<sup>Мон</sup>, волочащиеся насыпи и красные росянки. Когда-то тут стоял Цорнил, но светлый город эльфов исчез, сгнув после того, как земля под ним разверзлась аж до самого Подземья, а трещина ныне заросла большими, 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 вызвав тем самым его погибель. Ползучий Бог преуспел, но победа не была ни быстрой, ни легкой. Мощная Высокая Магия, сработанная эльфами Цорнилы, 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 крайней мере, 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, полумертвые заклинания Цорнилы, кое-какую сильную магию (зачарованные изделия, *фаэрресс* и земные узлы) поблизости в Подземье<sup>Под</sup> прямо под трещиной, божественную силу внутри аватаров, Избранных Мистры, божественных слугителей 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 соблазнили, 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 сильной и испытанной банды авантюристов. 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 считают 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 сулят 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 обратиться 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 неприятно 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 умереть.

## **ДЛЯ ДМа: 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 своего 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 контролировать 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 трясины 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 чаши 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, огненно-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 считают, 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<sup>РЭУ</sup>

СЕ 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

---

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

**Нр** 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; **Досыгаемость** 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*<sup>КАР</sup>, *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*<sup>КАР</sup> (DC 27), *истинное видение*

5-й (8/день) - *пламенные щупальца Далтима*<sup>СЮ</sup>, *огненное клеймо*<sup>КАР</sup> (DC 26), *великая огненная вспышка*<sup>КАР</sup> (DC 26), *телепорт*

4-й (8/день) - *палящие сияние*<sup>КАР</sup> (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*<sup>КАР</sup> (DC 23), *пылающая сфера* (DC 23), *невидимость*, *опаляющий луч* (+53 дальнейшее касание)

1-й (9/день) - *сжигающие руки* (DC 22), *доспех мага*, *луч ослабления* (+53 дальнейшее 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)<sup>РЭУ</sup>, Автоматическое Ускорение Заклинания (4-6-й)<sup>РЭУ</sup>, Слепая Борьба, Раскол, Боевое Колдовство, Боевые Рефлексы, Увертливость, Атака с Лета, Великий Раскол, Парение, Улучшенная Вместимость Заклинаний (10-й)<sup>РЭУ,Б</sup>, Улучшенная Вместимость Заклинаний (11-й)<sup>РЭУ,Б</sup>, Улучшенная Вместимость Заклинаний (12-й)<sup>РЭУ,Б</sup>, Улучшенная Вместимость Заклинаний (13-й)<sup>РЭУ,Б</sup>, Мобильность, Мультиатака, Силовая Атака, Ускорение Заклинания, Ускорение Подобной Заклинанию Способности, Урывание, Знание Заклинаний<sup>РЭУ</sup>, Возможность Заклинания<sup>РЭУ</sup>, Колдующая Гончая<sup>РЭУ</sup>, 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 ДМа.

**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 укрыательства или уловки. Он может прочесть 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 уничтожить его граждан (если удастся застать их в ситуациях, когда они не смогут обратиться за помощью или рассказать о случившемся своим согражданам по Шейду), для чего идеально подходят авантюристы, которых он может подтолкнуть (но не скомандовать целенаправленно) на подобные действия.

## КОНКУРИРУЮЩИЕ АВАНТЮРИСТЫ

Многие мудрецы говорили, что наихудший противник аванюриста - другой аванюрист. Игровые персонажи многое могут сделать смелостью, хитростью, мастерством с оружием, стратегией и улыбкой Тиморы (то есть явной удачей). Конечно, то же самое могут и аванюристы-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 ДМа: ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОНКУРИРУЮЩИХ АВАНТЮРИСТОВ В ВАШЕЙ КАМПАНИИ**

Многие приключенческие группы игровых персонажей обычно однобоки и авантюристичны: они "плывут по течению" после приключения или подземелья, хватываясь 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 аванюристы создают игровым персонажам достойное соперничество и получают от их поражения заслуженное удовлетворение.

## **ПРИМЕРЫ ЗАГОВОРОВ**

NPC-авантюристы, которые любят планировать, скорее всего попытаются "мешать" аванюристам-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 приберет 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 вплести 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 собираются 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 допельгангеров<sup>Mar</sup>.

Когда игровые персонажи прибывают в городок, Турдан видит, что есть шанс продемонстрировать 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, допельгангеры 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 (СЕ 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, выпавших 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 Культот 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 кровопролитие, 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 сверху 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 Буртгар Малит и Омскилар Ретвуд); они обычно нанимают до пятнадцати "компетентных, но ничего не знающих" воинов и воров, разделяясь для выполнения 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

**Нр** 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 застёжке 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 Морденкайна* (+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 неустойчивости*, *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<sup>Б</sup>, Ускорение Заклинания<sup>Б</sup>, Написание Свитка<sup>Б</sup>, Фокус Заклинания (воплощение), Расширение Заклинания<sup>Б</sup>

**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 - *снешка*; 4-й - *полиморф*; 5-й - *телепорт*; 6-й - *сфера неуязвимости*; 7-й - *силовая клетка, великое тайное видение, массовое удержание персоны, слово силы слепота, проекция*; 8-й - *великие любовитные 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 контролирующей 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 отменяя 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

---

**АС** 13, касание 13, застигнутый врасплох 10

**Нр** 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 застёжке пояса), свиток *газообразной формы*

**Подготовленные заклинания волшебника** (CL 12-й):

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

5-й - *сломасть 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<sup>Б</sup>, Создание Жезла, Создание Чудесного Предмета<sup>Б</sup>, Владение Двумя Жезлами<sup>КАР</sup>, Мастерство Военного Оружия (длинный лук)<sup>Б</sup>, Мастерство Военного Оружия (длинный меч)<sup>Б</sup>, Мастерство Военного Оружия (рапира)<sup>Б</sup>, Мастерство Военного Оружия (короткий лук)<sup>Б</sup>, Написание Свитка<sup>Б</sup>, 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, отвержение*

**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 gr

---

**Зацепка** "Так ли это? Расскажите еще!"

**Поведение и тактика:** Шараэра - молодая эльфийка, еще не "осевшая" 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 магический 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

Нр 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*<sup>Д</sup>, свиток *рассеивания добра*<sup>Д</sup> (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*<sup>Д</sup> (DC 23)

6-й - *барьер клинков* (DC 22), *излечение* (DC 22) (2), *заблуждение*<sup>Д</sup> (DC 22)

5-й - *сломать зачарование* (DC 21), *рассеивание добра*<sup>Д</sup> (DC 21), *удар пламени* (DC 21), *наблюдение* (DC 21), *убить живое* (DC 21)

4-й - *замешательство*<sup>Д</sup> (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*<sup>Д</sup> (DC 19), *вызов монстра III*

2-й - лечение умеренных ран (DC 18), нахождение ловушек, удержание персоны (DC 18), причинить умеренные раны (DC 18), невидимость<sup>д</sup>, 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<sup>ВП</sup>, 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, Запугивание +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, приятно 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 Гулзраббана также принять такой подход. Если Гулзраббан или Шарара 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

Нр 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)

**Дальнейшая** +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

СЕ Средний гуманоид

**Инициатива** +0; **Чувства** Слушание +5, Обнаружение +6

**Языки** Общий, Оркский, Тетирский

---

**АС** 26, касание 10, застигнутый врасплох 26

**Нр** 125 (14 HD)

**Иммунитет** яд масла таггита

**Стойкость** +14, **Рефлексы** +6, **Воля** +7

---

**Скорость** 20 футов (4 квадрата)

**Рукопашная** +2 *полторный 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 (полторный меч), Великий Фокус Оружия (полторный меч), Великая Специализация Оружия (полторный меч), Улучшенный Критический (полторный меч), Выстрел в Упор, Точный Выстрел, Быстрая Перезарядка (легкий арбалет), Быстрое Выхватывание, Быстрый Выстрел, Фокус Оружия (полторный меч), Фокус Оружия (арбалет), Специализация Оружия (полторный меч), Специализация Оружия (арбалет)

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

**Имущество** боевое оснащение плюс +2 *полторный 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 ДМА: 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

### ТИПЫ ОРДЫ

**Орда орков или гоблиноидов:** Эти в значительной степени недисциплинированные толпы обычно возникают, когда быстрое размножение вытекает из перенаселенности 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* находится 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.

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).

## **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 (СЕ 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 (СЕ 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 Внутреннего 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 побережье Внутреннего Моря, так что орда,

высадившись на сушу, может двинуться в их направлении). Он хочет возвыситься в глазах Талоса, стать известным и уничтожить 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<sup>СЮ</sup>, 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, который 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 случившемся; 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 удастся 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 комое 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 Кипом). 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 устрасшающей 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 восток 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, величие 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 удастся, 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, особенно 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 воюющие смертельные зимы северных регионов).

Авантюрист Стальной Глаз как-то назвал Пограничные Королевства "смертельным, но чарующим местом, где каждый вьющийся переулочек - 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 (ищуя 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 обменивают монеты и товары (хорошая одежда, отрезки 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 знаками 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<sup>Мон</sup> 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 Адаэргласте 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. Победенные вторгшиеся, знающие о местонахождении магических сокровищ, могут быть превращены в тварей, пока не подвернется повод использовать их знания.

Банды авантюристов, 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 Адаэргласт 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, НЕ мужчина человек мулан эксперт 2/волшебник 17; и Сриввен, НЕ 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 Адаэргласта - 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 Адаэргласта. 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 позволено 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 бутылки. 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 Лордов-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, бутылки 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 чужеземцев. Возможно, каждый служитель или житель Тени Твердыни шпионит для Высоких Лордов-Магов.

Их хмурый замок в центре города охраняется множеством ужасов в шлеме<sup>Мон</sup> 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 мастера 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<sup>Мон</sup>, 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 командованием Лорда-Маршала Алдрорна Разгрела (LN мужчина иллусканский человек боец 11), которому помогает Лорд-Волшебник, Таэзарла Летний Плащ (CG женщина тетирский человек колдун 9/инкантатрик<sup>РИФ</sup> 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<sup>ВН</sup> 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 в борьбе 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 Кледдер Черный Ястреб не переименовал его Баронство Черного Ястреба. Заклинания противника Кледдера, архимага Лирилдана из Калимпорта, наполнили эту землю монстрами. Большинство подчиненных Кледдера погибло или сбежало от Проклятия Мага, а сам он погиб в своем замке, борясь с семьей темными нагами, гораздо позже.

Баронство Черного Ястреба более трех столетий продолжало порождать тварей с когтями, клыками и щупальцами, пока Лиридан 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<sup>Мюн</sup>, 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 преуспевающее. 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 граждан, 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 Тангара, 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 построить 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 убраться. 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 здоровым не продемонстрируют (в землях, где встречаются допельгангеры 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 сообщая, но мало что при этом знают 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 используется 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 задеть, 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

### 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 удастся, 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 злонамерен. Его истинные цели неизвестны, но задачи и цели, которые он устанавливает, словно посвящены 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).

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 штормовые 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 ломаются от магических изделий), но телохранители торговцев и складская охрана вряд ли благосклонно посмотрят на тех, кто будет рыться посреди городка.

### 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 строительством 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 ломачихся клинков (где завсегда таи 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 собирают, 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 gr/страницу, часто на тысячи больше за особенно ценные наименования; карты продают за 1,000-4,000 gr). Магазины на перекрестках улиц предлагают новые книги всего за 6 sp, копирование из имеющихся книг на чистые страницы обходится в 12-25 gr (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 (СГ женщина иллусканский человек колдун 14/инкантатрикс<sup>РИФ</sup> 6), наняла после Ярмарки Келбена "Черного Посоха" Арунсуну 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<sup>Мон</sup>. 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".

### 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 циклах есть почти разложившиеся или скелетные твари, но единственное упоминание Вонтагара, полностью состоящего из различной нежити, отвергли, назвав пьяными рассказами). Авантюрист Лорингил из Врат Балдура сбежал от Вонтагара, в котором он столкнулся (именно в этом порядке) с горгоном, дисплейсером, зловещим<sup>Мон</sup> (летучей мышью), великом<sup>Мон</sup>, химерой, жалом<sup>Мон</sup>, 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.

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.

## 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 тающей опасности.

Великое Герцогство - широкая, выглядящая спокойной долина из нежных раскидистых сельхозугодий, усеянных рошицами, окруженная с востока и запада редколесистыми холмами и пересеченная выющимися 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 мастера, производящие такие вещи, как шлемы, щиты и наручи собственной разработки ("сделанные шантанцами" приспособления обычно лишены внешнего блеска, стойки к ржавчине и снабжены удобными ножнами для кинжалов и мешочками для монет).

Герцогство защищено сильными *мифалеподобными* 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 привлекателен для магов, поскольку полны магического излучения - достаточно сильно, 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 его 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 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 грозным, 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).

## 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!"

## 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 плавает по пещерам, и в ней таятся как минимум три роковые сферы<sup>Мон</sup> (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, *полиморфизирующей* 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 ошупь 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).

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, хряпящие 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 подвижные крышки можно открыть большим пальцем, держа коробочку на ладони).

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

Управляет всем Восьмигранный 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 восьмью Мечами Правосудия (вооруженная полиция, бойцы 3-го - 5-го уровней). Эти закаленные в битвах бывшие авантюристы блуждают по Ирлу, внимательно наблюдая, и немного 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 Адаэргласт, 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 цивилизованных 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 исчезающим, если к нему приблизиться. Малариты неистово дискутируют о том, кто бы это мог быть, но большинство не-маларитов полагает, что это Силванус или его слугитель.

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 допельгангеров 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<sup>Мон</sup>, или дроу выходят на поверхность, или это фаэриммы<sup>Мон</sup> ("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 Сулфонтиса 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 романтических 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 "романтическими болванами" и даже еще и похуже. Главная дорога царства (соединяющая 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 обоих 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 нанятые воины, желающие получить боевой опыт и при этом не столкнуться со смертельной магией, прибывают со всего Фаэруна, чтобы наняться к Львам или Оленям. Взятничество (для поступления на службу, переход на сторону соперников, или для того, чтобы в критический момент посмотреть в другую сторону) позволяет, 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, гонящихся друг за другом, и фехтование в твердых, венчающих в этих местах чуть ли не каждый холм. Большинство этих сооружений завалено костями воинов, а некоторые вдобавок заполнены 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 дожидается 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 слышал что-то вроде "Лето нельзя назвать хорошим, если я не навелю 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, паяльчиков, жестянщиков, гончаров, эмальщиков, обувщиков и сапожников, скорняков и малых кузнецов (изготавливающих такие вещи, как стержни, сетки, крепления, уголки для сундуков и ящиков, обрамление для дверей, панелей и ячеек). Это - улей квалифицированных мастеровых 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 мощными 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 Клинок, 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 находят 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 Мearин (NE мужчина человек калишит боец 14; его стажеры носят значки с янтарной головой грифона 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 романтический пруд с пасторальной красотой. По словам одного из местных, "да, Галлард необходим - как нужник или мусорная куча". Хулители иногда называют городок "Вонючим Свиарником" 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 допельгангеров, 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 мощное, светлое 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 "Свиарником Жирных Торговцев". Фраза прилипла, запутывая странников, ассоциирующих жирных торговцев с Сембией. Жители Пограничья часто называют Лутбаэрн "Жирным Свиарником" (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. Лутбаэрнская архитектура тяготеет к темной изукрашенной 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 бутылки, 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, наскაკивающие 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 остановке 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 неприятельные 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 защите собственности или о том, чтобы "немного сохранить" в плохие времена - они доверяют своему таинственному стражу, Опясанному Магу, предотвращающему набеги бандитов, крупномасштабные нападения и воровскую магии. Благодаря его оберегам, огни могут в Лутбаэрне 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.

Опясанный 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, аккуратно за пределами досягаемости Опясанного 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.

## **МНОВОДОДЬЕ**

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 известный 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 вернул 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, имеющих 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 СКАЛЫ РИВЕН**

Силы вод варьируются в зависимости от существа и от случая 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).

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 Подземья 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.

Скала Ривен - 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).

## 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 домислом, но недавние открытия (весьма опасные, учитывая, сколько перитонов<sup>Мон</sup> 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<sup>Мон</sup> - 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, чашами 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<sup>Мон</sup>, 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 наклонных башен и хаотичных балконов можно увидеть Долину Талдут, Совиную Твердыню, Баронство Великого Дуба и еще более отдаленные Великое Герцогство 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, немый, косматый, "кривокостный" (скрюченный) человек, бегаёт 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 Путиями, 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 завсегда, желающим заполучить телохранителя, продемонстрировать силу, осторожно перенести что-то тяжелое или проявить некоторое насилие.

Посетителей предупреждают - не досаждайте 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 иллидами и носит в рукавах двух ручных саранутов (футовой длины летучие родичи летучих змей<sup>pac</sup>, которые не могут плевать кислотой, но имеют парализующие укусы: урон DC 20, 1d6 минут).

Две таверны в Нижних Путиях - Когтетанец (для местных - просто "Танец") и Голодное Заполнение (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 б), 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.

Заполнение принадлежит Имрису Скалтахару (CN мужчина человек калишит боец б), вкрадчивому осторожному индивидууму, за год обрабатывающему столько краденого товара, 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 Заполнении поддерживает живущее здесь привидение-

страж<sup>Мон</sup>, 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 - "Череп Ксю 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 Раэврруна (СН 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 ворами.

Оэблом управляет Безликий Мастер (жирный, всегда находящийся под маской человек, руки которого, ошетилившиеся 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 управлении 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 комплекса, 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 отметить, 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 неумных, незаконных и нежелательных личностей из Калимшана и с побережий Сияющего Моря.

Ему это отлично удалось - в его руках оказалась бесконечная череда коварных магов, допельгангеров, жестоких работоторговцев, 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 планировал 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 называли 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 Оэдллара (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, неизвестными силами, или действовали сами по себе, сломив рабские заклинания Ондиима. "Ночь Погибели" приписывали чему-то темному и таинственному, известному как Ночной Парад, различным мощным волшебникам-калишитами и даже оскорбленным богам. Однако единственное, в чем можно быть уверенным - лишь то, что Теттаннар лежит в руинах, Короля Ондиима 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 правителями-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 гибели - 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.

## Блэкальблейд

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 Блэкальблейда 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 Блэкальблейд 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 Блэкальблейда - лишь для того, чтобы уйти в тень с возвращением Слии (см. Ондиим).

Кузнецы-ювелиры и мастера по драгоценностям прибыли в Блэкальблейд из-за обильных запасов драгоценных камней в Холмах Раундаун к северо-западу от города. Коварный совет нанял известных ограничников (включая Илдина Онсипира из Аскатлы и Урта Мерцающую Корону из Врат Балдура), чтобы те приехали в Блэкальблейд и жили по-королевски в Искрящемся Зале, первой формальной школе огранички и производства драгоценностей. Это учреждение приобрело надменную репутацию, чрезвычайную даже для Блэкальблейда, 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 Блэкальблейдом, 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". Блэкальблейд - один из богатейших городов Пограничья и место, где можно купить необычные, магические, дорогие и фешенебельные вещи. Блэкалане жаждут также заполнить близлежащий порт Тхар.

Город назван по имени печально известного пирата, Курума Блэкальблейда, 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 отесняли лес почти с такой же энергией, с какой они копали шахты для добычи драгоценных камней. Затем пришли орки, с жетоком 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-рenegатам, живущим здесь в уединении для изучений и экспериментов (часто используя лишённые 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<sup>Мон</sup>, 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, мерцающая и пульсирующая некоей невиданной магией, которой она может заставить свои силы пролиться на кончики пальцев и в рот и исторгнуться по ее команде).

На кратках Пограничных Королевств указаны главные дороги, пересекающие Совиную Твердыню, но они крайне неточны. Совинья 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 выходящий 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 обоих 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 мире. 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<sup>Мон</sup>), так что любая блоутарранская 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 овец 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<sup>Мон</sup>: 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<sup>Рас</sup>, 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 безмянными, наводненными монстрами дикими землями, которой избегают эльфы (чьи стрелы держат на расстоянии заинтересованных dwarфов 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 великолепно 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 вознаграждал, 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 Страх" 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 - совиными медведями. Он направил патрули этих миньонов на охрану Горы и сделал горстку слабых, но пронизательных подчиненных "Сверхгерцогами Горы". Обычно есть семь Сверхгерцогов; Хелемво поднимает вопрос замены всякий раз, когда предательство или некомпетентность вынуждают его

## 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 - илликиды или мощные волшебники, способные его свергнуть, и он стремительно использует яды, "несчастные случаи" и массированные патрульные нападения для устранения всех подобных угроз. Король Страх 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).

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 Страх. Большинство Сверхгерцогов и Харкаунтов от всей души ненавидят друг друга, и Король Страх 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<sup>Мон</sup>, воины страха<sup>Мон</sup> 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 иликовки, держат в секрете).

Король Страх 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 Страх; будучи неактивными, 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".

## ЦАРСТВО МЕЧА НАГОТОВЕ

Вытянувшееся, словно длинный, изогнутый пояс, вдоль южного края густого Сумеречного Леса, это королевство - одна из самых незаконных 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 (СН мужчина халруанский человек боец 18, Сила 18) - хитрый, умудренный 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<sup>Мон</sup>, 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, роши 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.



# oeble

1. River Sculptor
2. Alban's Spa
3. Arch of Gargoyles
4. Vriel's Leap
5. Laskala's Square
6. Alban'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. Thael Street
15. The Street of Six Tombs
16. Mraedur Street
17. Tarandar Street
18. Manywhorls Street
19. Jarlbour's Ride
20. Darkwind Street
21. Slarvyn's Sword (dining club)
22. Skulls New and Used (shop)
23. Griffingate House (inn)
24. Mhalree's Door (inn)
25. Weyverposts (inn)
26. Summar Hall (inn)
27. The Black Rose (brothel/inn)



- 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 "правлящим".

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 обоим 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<sup>РЭУ</sup>.

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 справедливостью 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 фамилляра 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 показатель 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 когорте 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 когорты 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 <sup>DM2</sup>	10
В организации, для которой Вы имеете умение Одобренный в гильдии <sup>DM2</sup>	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, простирающиеся 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 дружелюбно 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 невинности 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 немало 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 управления. 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 <sup>1</sup> в пределах организации	+5
За дополнительного последователя или когорту во влиятельном положении <sup>1</sup> в пределах той же самой организации	+1
За организацию с последователем или когортой в лидирующем положении <sup>2</sup> в пределах организации	+10
За дополнительного последователя или когорту в лидирующем положении <sup>2</sup> 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

<sup>1</sup> "Влиятельное положение" определяется ДМом, но неплохой пример - персонаж с умением Одобренный в гильдии<sup>DM2</sup>.

<sup>2</sup> "Лидирующее положение" определяется ДМом, но неплохой пример - персонаж с умением Мастер гильдии<sup>DM2</sup>.

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. ДМ определяет состав такого события для каждого конкретного случая.

## ПРАВЛЕНИЕ - САМО ПО СЕБЕ НАГРАДА

Продвижение на арене правления требует прежде всего немало 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 показатель Лидерства внутри религиозного сообщества, возвращая реликвии веры. Если вас заклемили 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 к 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 главаря 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. ДМ определяет фактический спектр доступных Вам последователей.