



РУКОВОДСТВО ПО ФРАКЦИЯМ ФАЭРУНА

В Забытых Королевствах пять фракций набрали известность. Стремясь воплотить в жизнь собственные планы и при этом противостоя разрушительным силам, угрожающим народам Фаэруна, каждая фракция руководствуется собственной философией, мотивациями и целями. Хотя некоторые из них и не такие геройские, как другие, все они объединяются в беспокойное время, чтобы дать отпор наиболее существенным угрозам.

Перевод

Переведено на Нотабеноиде <http://notabenoid.org/book/61547/295034>
Romulas, stivie, Gumeг для dungeons.ru

<http://dungeonsanddragons.ru/>
http://vk.com/dungeons_ru

и для Лиги искателей приключений

https://vk.com/dnd_league



РУКОВОДСТВО ПО ФРАКЦИЯМ

Фракции - важная часть Лиги искателей приключений D&D. Принадлежность ко фракции иногда накладывает на персонажа дополнительную ответственность, но вместе с этим приносит поддержку и награды за оказанные услуги. Если вы смените фракцию или покинете ее, вы теряете все ранги и славу в старой фракции и начинаете с нижнего ранга и с нулем славы в новой.

Важно помнить, что персонажи, принадлежащие к расам из Путеводителя Воло по Монстрам, обязательно должны состоять во фракции. Если вы покидаете фракцию таким персонажем, им больше нельзя будет играть, если, конечно, персонаж не присоединится к другой фракции, разрешенной для этой расы.

Дополнительная информация по каждой конкретной фракции приведена в Руководстве Игрока по Лиге Искателей Приключений D&D.

ПРОДВИЖЕНИЕ ВО ФРАКЦИЯХ И ПРИВИЛЕГИИ

При завершении приключения персонаж, состоящий в одной из фракций, зарабатывает славу за выполнение задач, которые совпадают с целями фракции. Это выражается в очках славы, которые персонажу присуждаются по окончании каждого конкретного приключения.

ПРОДВИЖЕНИЕ ВО ФРАКЦИЯХ

По мере того, как персонажи зарабатывают славу и выполняют секретные миссии, они продвигаются в ранге в своей фракции, что дает им большую власть и дополнительные преимущества.

Продвижение во фракциях

Ранг	Слава	Прочие требования
1	0	—
2	3	—
3	10	5й уровень, 1 секретная миссия
4	25	11й уровень, 3 секретных миссии
5	50	17й уровень, 10 секретных миссий

ПРИВИЛЕГИИ ЧЛЕНСТВА ВО ФРАКЦИЯХ

РАНГ 1: НЕОФИТ [INITIATE]

Этот ранг персонаж получает, когда только присоединяется ко фракции. Его персонаж получает при создании или в любое время, когда захочет присоединиться ко фракции.

Участие в деятельности фракции. Вы можете участвовать в деятельности, считающейся специфической для вашей фракции.

Получение славы. Вы получаете очки славы в своей фракции и можете продвигаться в ранге.

Задания фракций. Как неофит, вы получаете возможность выполнять задания фракций в ходе приключений. Это небольшие сайд-квесты, которые можно встретить во многих приключениях.

Получение символики фракции. Вы получаете символ фракции в виде небольшого предмета, который можно надеть или держать при себе.

Символика фракций

Фракция	Предмет
Арфисты	Заколка
Орден латной рукавицы	Медальон
Изумрудный анклав	Застежка-лист
Альянс лордов	Кольцо-печатка (символ на стороне, обращенной к ладони)
Жентарим	Золотая монета (символ отчеканен)

РАНГ 2: АГЕНТ [AGENT]

Агенты продемонстрировали, что их цели совпадают с целями фракции, так что они готовы принять на себя дополнительные обязанности.

Секретные миссии. Во время некоторых приключений вам может быть предоставлена возможность выполнить для своей фракции секретную миссию. Выполнение такой миссии может принести дополнительную награду и позволить получить более высокий ранг во фракции.

Ученичество у наставника. Ваш персонаж может стать учеником у искателя приключений с более высоким рангом в вашей фракции. Более подробная информация приведена ниже в секции «Возможности Наставника и Ученика».

Тренировка во фракции. Ваш персонаж может воспользоваться возможностью ускоренной тренировки с инструментами, наиболее часто используемыми соответствующей фракцией. Эта тренировка занимает вдвое меньше, чем обычно, а именно 125 дней простоя, но вам потребуется заплатить дополнительно по 125эм за расходы, связанные с тренировкой в обращении с каждым набором инструментов.

Фракционные тренировки

Фракция	Доступные умения
Арфисты	Музыкальный инструмент, Инструменты каллиграфа, Набор для маскировки
Орден латной рукавицы	Инструменты кузнеца, Инструменты кожевника, Инструменты плотника, Средства передвижения
Изумрудный анклав	Набор травника, Инструменты резчика по дереву, Инструменты картографа
Альянс лордов	Инструменты ювелира, Инструменты каменщика, Инструменты навигатора, Инструменты художника, любой стандартный язык.
Жентарим	Набор для маскировки, Набор для фальсификации, Инструменты отравителя, Воровские инструменты

РАНГ 3: ПОВОРНИК [STALWART]

Поборники - надежные члены фракции, которым доверяют важные секреты, и которые заслуживают дополнительной поддержки во время приключений.

Использование дней простоя во фракции. Вы получаете доступ к дополнительным методам использования дней простоя, различающимся в зависимости от фракции. Если у вашей фракции есть какие-либо особенные виды использования дней простоя во время конкретного сюжетного сезона, об этом будет сказано в Руководстве Мастера Лиги Искателей Приключений D&D за соответствующий сезон.

Добывание снаряжения. Потратив определенные ресурсы, вы можете получить от фракции опреде-

ленные магические вещи. Чтобы получить предмет, вы должны будете поучаствовать в мелких приключениях для своей фракции (что выражается в использовании дней простоя), и потратить деньги на взятки, акты благотворительности и предоставление припасов на службе своей фракции (что выражается в цене предмета в деньгах).

Полученная таким образом вещь увеличивает ваше количество магических предметов и не может быть обменена. Некоторые вещи доступны только конкретным фракциям, как указано в таблице «Варианты получения вещей». Персонаж может получить любое количество вещей, если заплатит соответствующее количество денег и дней простоя за каждую вещь. Кроме того, чтобы получить редкую вещь, вы должны быть как минимум 5го уровня.

Стоимость получения вещей

Редкость	Дни простоя	Золото
Необычный	50	500 зм
Редкий	100	5,000 зм

Варианты получения вещей¹

Фракция	Категория редкости «Необычный»	Категория редкости «Редкий»
Все фракции	+1 Оружие или +1 Щит	+1 Броня
Арфисты	Эльфийский Плащ [Cloak of Elvenkind]	Кольцо Сопротивления [Ring of Resistance]
Орден латной рукавицы	Плащ Защиты [Cloak of Protection]	Кольцо Тепла [Ring of Warmith]
Изумрудный анклав	Плащ Ската [Cloak of the Manta Ray]	Кольцо Влияния на Животных [Ring of Animal Influence]
Альянс лордов	Кольцо Защиты Разума [Ring of Mind Shielding]	Плащ Шарлатана [Cloak of the Mountebank]
Жентарим	Тупли Паука [Slippers of Spiderclimb]	Кольцо Уклонения [Ring of Evasion]

РАНГ 4: НАСТАВНИК [MENTOR]

Наставники являются доверенными лицами внутри фракций. На них взирают как на воплощения фракционных убеждений, а младшие по рангу считают их своими учителями.

Стать наставником. Вы можете принимать Агентов или Поборников в ученики. Смотрите секцию «Возможности ученика и наставника».

Филантроп Фракции. Будучи Наставником в своей фракции, вы можете по своему желанию оплачивать заклинания: Поднятие Мертвого [Raise Dead], Воскрешение [Ressurrection], или Истинное Воскрешение [True Ressurrection] для членов своей фракции после окончания ими приключения, даже если вы не участвовали в нем вместе. Если вы это делаете, то если вы не сами произносите это заклинание, вы оплачиваете полную стоимость заклинания, а также списываете 25 дней простоя (для доставки тела и поиска жреца).

¹ Очевидно в оригинале была опечатка в строке Альянса лордов. Спасибо Мите Лебедеву за замечание.

РАНГ 5: ВОПЛОЩЕНИЕ [EXEMPLAR]

Воплощения входят в число признанных лидеров своих фракций и имеют большую степень влияния на принимаемые фракциями решения.

Стать Воплощением Фракции. Когда вы играете этим персонажем с другими членами вашей фракции, вы можете выбрать одного члена фракции с меньшим рангом (как минимум Агент), чтобы он начал игру с Вдохновением [Inspiration]. Оно должно быть использовано до конца сессии, или исчезнет без следа.

УЧЕНИЧЕСТВО

Два персонажа одной фракции (принадлежащие разным игрокам), могут создать связь уровня Учитель-Ученик. Учитель должен иметь как минимум ранг Наставника, а ученик должен быть ниже рангом и, по крайней мере, иметь ранг Агента.

Наставник может иметь лишь одного ученика в каждый момент времени. Аналогично, ученик может иметь лишь одного Наставника. Эта связь не прекращается, пока ученик или учитель не умрут окончательно, если ученик получает такой же ранг, как у наставника, или они решают расстаться (эта возможность предусмотрена в основном на случай, если один из игроков становится неактивным, или если по какой-либо причине игроки утратили контакт).

ВОЗМОЖНОСТИ НАСТАВНИКА И УЧЕНИКА

Каждый персонаж в данной связи получает сюжетную награду [story award], «Faction Mentor (Имя Ученика)» или «Faction Apprentice (Имя Наставника)», и им доступны следующие возможности.

Детали Приключения. Когда ученик и ментор связаны, они свободно раскрывают друг другу о местонахождении магических предметов и фракционных секретных заданий, которые они видели и в которых принимали участие. Такой обмен информацией не требует дополнительных затрат.

Обмен Предметами. При обмене магическими предметами между учеником и наставником требуется всего 10 дней простоя вместо обычных 15.

Спарринг-Партнеры. Практикуясь вместе в сражении до приключения, и ученик и наставник получают дополнительные возможности в бою. Когда ученик и наставник действуют в составе единой группы авантюристов (они должны сидеть вместе за одним столом, не просто участвовать в одном Эпике), ученик и наставник могут потратить 5 дней простоя перед началом приключения. Если они делают это, они получают следующие бонусы:

- Любой спасбросок, который один из них делает против эффекта, созданного вторым, делается с преимуществом.
- Один раз за короткий отдых каждый из них двоих может бонусным действием [Bonus Action] сделать действие помощи [Help Action], чтобы помочь второму.
- Если один из них делает атаку дальнего боя, то второй не создает для цели такой атаки укрытия [Cover].

ВОЗМОЖНОСТИ УЧЕНИКА

Тренировка языков и инструментов. Ученик может выучить любой язык или мастерство в инструменте [tool proficiency], если наставник обладает знанием такого языка или мастерством в таком инструменте, потратив на это всего 125 дней простоя (без траты золота).

Совет. Ментор может дать преимущество на одну проверку, спасбросок, или бросок атаки на приключение или главу. Эта возможность стоит 5 дней простоя для ученика, потраченных перед приключением, о чем необходимо сообщить Мастеру Подземелий перед началом приключения.

Возможности Наставника

Менторская Слава [Repown]. Когда наставник принимает нового ученика, это немедленно засчитывается как выполненная Секретная Миссия для его фракции². Секретную Миссию можно получить лишь однажды за персонажа.

Обучайтесь Обучая. Наставники получают преимущество на одну проверку, спасбросок или бросок атаки в течении одного модуля или книжной главы [hardcover chapter], размышляя над своими предыдущими приключениями с учеником. Эта возможность стоит 5 дней простоя для наставника, потраченных перед приключением, о чем необходимо сообщить Мастеру Подземелий перед началом приключения.

Фракционный Педагог. Взяв ученика, вы стали ближе к остальным членам вашей фракции, которые теперь обращаются к вам за советом. Помогая, вы становитесь более известным в своей фракции. Вы можете потратить 30 дней простоя, чтобы получить 1 единицу славы [repown]. Это может быть сделано лишь однажды для каждого персонажа.

Гордость Наставника. Рост силы вашего ученика отражается и на вас. Каждый раз, когда ученик получает уровень, и это переводит его в более высокий тир [tier] (уровни 5, 11 или 17), вы получаете 1 единицу славы [repown].

АРФИСТЫ

Арфисты – это рассеянная сеть заклинателей и шпионов, которые отстаивают идеалы равенства и скрытно противостоят злоупотреблениям властью. Эта организация добродетельна, хорошо осведомлена и при этом скрытна. Барды и волшебники [bards and wizards] с добрым мировоззрением часто вступают в ряды Арфистов.



Цели

- Собирать информации по всему Фаэруну.
- Завуалированно отстаивать идеалы равенства и справедливости.
- Противостоять тиранам и тем лидерам, правительствам и организациям, что достигают слишком большого могущества.
- Помогать слабым, бедным и притесняемым.

Убеждения

- Информации и магических знаний никогда не бывает слишком много.
- Слишком большая власть развращает. В частности, злоупотребление магией должно находиться под особым контролем.
- Никто не должен быть абсолютно беспомощен.

Черты членов организации

Агенты Арфистов обучены действовать в одиночку и полагаться на собственные ресурсы. Если они попадают в неприятности, они не рассчитывают, что другие Арфисты их спасут. Несмотря на это, каждый Арфист готов прийти на помощь другому в час нужды, а дружба между Арфистами практически нерушима. Мастера шпионажа и скрытного проникновения, они используют множество личин и фальшивых личностей для создания связей, расширения своей сети по сбору информации, а также манипулированию другими для выполнения своих задач. И хотя большинство Арфистов предпочитает действовать в тени, известны исключения из этого правила.

Ранги

- **Наблюдатель** [Watcher] (ранг 1)
- **Тень Арфы** [Harpshadow] (ранг 2)
- **Яркая Свеча** [Brightcandle] (ранг 3)
- **Мудрая Сова** [Wise Owl] (ранг 4)
- **Верховный Арфист** [High Harper] (ранг 5)

² В исходном тексте неясно, засчитывается ли секретная миссия только ментору или также и ученику.

ОРДЕН ЛАТНОЙ РУКАВИЦЫ

Орден латной рукавицы объединяет бдительных и преданных своему делу искателей справедливости, которые защищают других от бесчинств и злодеяний. Эта организация известна своим благородством, бдительностью и фанатизмом. Клирики, монахи и паладины [clerics, monks, paladins] с добрым (а часто и законопослушно-добрым) мировоззрением часто становятся членами Ордена.



ЦЕЛИ

- Быть всегда бдительным и вооруженным перед лицом зла.
- Выявлять угрозы в виде могущественных секретных групп и злых по своей природе существ.
- Насаждать справедливость.
- Нести возмездие лишь в ответ на злые деяния – не наносить упреждающие удары.

УБЕЖДЕНИЯ

- Вера – это величайшее оружие против зла – вера в бога, друзей и самого себя.
- Противостояние злу – это сложнейшая задача, требующая необычайной силы и храбрости.
- Наказание за злой поступок справедливо. Наказание за злую мысль – нет.

ЧЕРТЫ ЧЛЕНОВ ОРГАНИЗАЦИИ

Орден латной рукавицы – это сплоченная группа разделяющих одни идеалы людей, движимых религиозным рвением или же обостренным чувством справедливости и чести. Дружба и товарищество важны для членов Ордена, и они относятся друг к другу с доверием и привязанностью, которые обычно бывают только между братьями или сестрами. Как солдаты с высокой мотивацией, члены Ордена стремятся стать лучшими в том, чем они занимаются, и ищут возможности испытать свою доблесть. В этой организации очень мало, если вообще есть, волков-одиночек.

РАНГИ

- **Шевалье** [Chevall] (ранг 1)
- **Маршеон** [Marcheon] (ранг 2)
- **Белый Ястреб** [Whitehawk] (ранг 3)
- **Воздаятель** [Vindicator] (ранг 4)
- **Праведная Длань** [Righteous Hand] (ранг 5)

ИЗУМРУДНЫЙ АНКЛАВ

Изумрудный анклав – это широко распространенная группа обитателей дикой местности, которые сохраняют естественный порядок вещей и искореняют все противоестественные угрозы. Члены этой организации рассеяны по миру, выносливы и склонны к затворничеству. Варвары, друиды и следопыты [barbarians, druids and rangers] с добрым или нейтральным мировоззрением часто находят себе пристанище в Изумрудном Анклаве.



ЦЕЛИ

- Восстанавливать и поддерживать естественный порядок.
- Уничтожить все, что противоестественно.
- Держать стихийные силы мира в узде.
- Удержать цивилизацию и природу от взаимного уничтожения.

УБЕЖДЕНИЯ

- Естественный порядок должен быть уважаем и сохранен.
- Силы, нарушающий естественный порядок, должны быть уничтожены.
- Цивилизация и природа должны научиться сосуществовать мирно.

ЧЕРТЫ ЧЛЕНОВ ОРГАНИЗАЦИИ

Члены Изумрудного анклава разбросаны по всему миру и обычно работают изолированно. Они учатся больше полагаться на свои собственные силы, нежели на других. Выживание в суровом мире также требует немалой выносливости и мастерства в искусстве боя и выживания. Члены Анклава, которые посвящают себя помощи другим в выживании среди опасностей диких земель, чуть более общительны, чем другие их коллеги, кто ответственен за сохранение священных рощ и поддержание природного баланса.

РАНГИ

- **Весенний Страж** [Sprigwarden] (ранг 1)
- **Летний Скиталец** [Summerstrider] (ранг 2)
- **Осенний Разбойник** [Autumnreaver] (ранг 3)
- **Зимний Охотник** [Winterstalker] (ранг 4)
- **Мастер Диких Земель** [Master of the Wild] (ранг 5)

АЛЬЯНС ЛОРДОВ

Альянс лордов – это свободная коалиция устоявшихся политических сил, направленная на поддержание взаимной безопасности и процветания. Эта организация известна своей агрессивностью, воинственностью и крайней вовлеченностью в политику. Законопослушные или нейтральные воины [fighters] и чародеи [sorcerers] часто входят в состав Альянса Лордов.



Цели

- Обеспечить безопасность и процветание городов и других поселений Фаэруна.
- Поддерживать широкую коалицию против сил беспорядка.
- Заблаговременно устранять угрозы существующим правителям.
- Приносить славу и честь своим лидерам и родным землям.

УБЕЖДЕНИЯ

- Чтобы сохранить цивилизацию, все должны объединить усилия по борьбе с угрожающими ей темными силами.
- Сражайся за своё королевство. Только ты можешь принести честь, славу и процветание своему лорду и земле.
- Не жди пока враг придет к тебе. Лучшая защита – это нападение.

ЧЕРТЫ ЧЛЕНОВ ОРГАНИЗАЦИИ

Для того, чтобы найти и уничтожить угрозы своим родным землям, агенты Альянса лордов должны быть крайне хорошо обучены тому, чем они занимаются. Мало кто может сравниться с ними на поле боя. Они сражаются за славу и безопасность своего народа и своих правителей, делая это с гордостью. Однако, Альянс Лордов может выстоять только если все его члены будут вести честную «игру» между собой, что требует определенной дипломатичности. Число предавших Альянс агентов невелико, однако подобные случаи известны.

РАНГИ

- **Плащ** [Cloak] (ранг 1)
- **Красный Нож** [Redknife] (ранг 2)
- **Жалящий Клинок** [Stingblade] (ранг 3)
- **Герцог Войны** [Warduke] (ранг 4)
- **Львиная Корона** [Lioncrown] (ранг 5)

ЖЕНТАРИМ

Жентарим - это беспринципная теневая сеть, которая стремится расширить влияние и власть на весь Фаэрун. Организация амбициозная, оппортунистическая и меритократическая. Плуты и колдуны [rogues and warlocks] нейтрального и/или злого мировоззрения обычно привлекаются в Жентарим.



Цели

- Обогащаться.
- Искать возможности по захвату власти.
- Расширять влияние на ключевые организации и людей.
- Господствовать над Фаэруном.

УБЕЖДЕНИЯ

- Жентарим – это твоя семья. Ты прикрываешь его, он прикрывает тебя.
- Ты – хозяин своей судьбы. Не будь чем-то меньше того, кем заслуживаешь быть.
- У всего и у всех есть своя цена.

ЧЕРТЫ ЧЛЕНОВ ОРГАНИЗАЦИИ

Член Жентарима ощущает себя членом большой семьи, полагаясь на Черную Сеть в вопросах ресурсов и безопасности. Однако, члены организации пользуются достаточной автономией, чтобы преследовать свои собственные интересы, а также накопить некоторый уровень личного могущества или влияния. Черная Сеть придерживается принципов меритократии. В целом, она предлагает «лучшее из лучшего», хотя на самом деле Жентарим более заинтересован в распространении собственной пропаганды и влияния, чем в инвестировании в развитие отдельных своих членов.

РАНГИ

- **Клык** [Fang] (ранг 1)
- **Волк** [Wolf] (ранг 2)
- **Гадюка** [Viper] (ранг 3)
- **Ардракон** [Ardragon] (ранг 4)
- **Лорд Ужаса** [Dread Lord] (ранг 5)