



ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПРИКЛЮЧЕНИЯ ПО ПОБЕРЕЖЬЮ МЕЧА



DUNGEONS & DRAGONS®

Explore the Sword Coast in this campaign sourcebook
for the world's greatest roleplaying game

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПРИКЛЮЧЕНЦА ПО ПОБЕРЕЖЬЮ МЕЧА



CREDITS

This book was a collaboration between Wizards of the Coast and Green Ronin Publishing. Members of the Green Ronin creative team are marked with an asterisk below.

Lead Designer: Steve Kenson*

Designers: Joseph Carriker,* Brian Cortijo,* Jeremy Crawford, Peter Lee, Jon Leitheusser,* Mike Mearls, Jack Norris,* Sean K Reynolds, Matt Sernett, Rodney Thompson

Managing Editor: Jeremy Crawford

Editor: Kim Mohan*

Editorial Assistance: Chris Sims, Matt Sernett, Dan Helmick

Producer: Greg Bilsland

D&D Lead Designers: Mike Mearls, Jeremy Crawford

Art Directors: Kate Irwin, Hal Mangold,* Shauna Narciso

Graphic Designer: Emi Tanji

Cover Illustrator: Tyler Jacobson

Interior Illustrators: Conceptopolis, Olga Drebash, Jason A. Engle, Randy Gallegos, Illich Henriquez, David Heuso, Tyler Jacobson, McLean Kendree, Howard Lyon, William O'Connor, Claudio Pozas, Bryan Syme, Eva Widermann

Cartographers: Jared Blando, Mike Schley

Font Designer: Daniel Reeve

Project Management: Neil Shinkle, John Hay

Production Services: Cynda Callaway, Jefferson Dunlap, David Gershman

Brand and Marketing: Nathan Stewart, Liz Schuh, Chris Lindsay, Shelly Mazzanoble, Hilary Ross, John Feil, Greg Tito, Kim Lundstrom, Trevor Kidd

Playtesters: Adam Hennebeck, Anthony Caroselli, Arthur Wright, Bill Benham, Bryce Haley, Christopher Hackler, Claudio Pozas, Daniel Oquendo, David "Oak" Stark, Gregory L. Harris, Jason Baxter, Jason Fuller, Jay Anderson, Jeff Greiner, Jonathan Longstaff, Jonathan Urman, Josh Dillard, Karl Resch, Ken J Breese, Keoki Young, Kevin Neff, Krupal Desai, Kyle Turner, Liam Gulliver, Logan Neufeld, Lou Michelli, Matt Maranda, Mik Calow, Mike Mihalas, Naomi Kellerman-Bernard, Paul Hughes, Paul Melamed, Richard Green, Robert Alaniz, Rory Madden, Shane Leahy, Shawn Merwin, Stacy Bermes, Teos Abadia, Tom Lommel, Travis Brock, Yan Lacharité

Disclaimer: Wizards of the Coast cannot be held responsible for any actions undertaken by entities native to or currently inhabiting the Forgotten Realms, including necromancer lords of distant magocracies, resident mages of any or all Dales but especially Shadowdale, drow rangers wielding one or more scimitars and accompanied by one or more panthers, mad wizards inhabiting sprawling dungeons accessible via a well in the middle of a tavern, beholders who head up criminal cartels, and anyone with the word Many-Arrows in their name. In the event of a catastrophic encounter with any or all such entities, blame your Dungeon Master. If that doesn't work, blame Ed Greenwood, but don't tell him we told you that. He knows more archmages than we do.



DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, the dragon ampersand, Sword Coast Adventurer's Guide, Player's Handbook, Monster Manual, Dungeon Master's Guide, all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. All characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast.

Green Ronin Publishing and the Green Ronin Publishing logo are trademarks of Green Ronin Publishing.

Printed in the USA. ©2015 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Manufactured by Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Represented by Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.

BIBLIOGRAPHY

Here are the Forgotten Realms works that most influenced this book.

Athans, Philip. *A Reader's Guide to R.A. Salvatore's Legend of Drizzt*. 2008.

Baker, Richard, Ed Bonny, and Travis Stout. *Lost Empires of Faerûn*. 2005.

Boyd, Eric L. *City of Splendors: Waterdeep*. 2005.

———. *Drizzt do'Urdur's Guide to the Underdark*. 1999.

Connors, William W. *Hordes of Dragonspear*. 1992.

Cordell, Bruce R., Ed Greenwood, and Chris Sims. *Forgotten Realms Campaign Guide*. 2008.

Crawford, Jeremy, and Christopher Perkins. *Ghosts of Dragonspear Castle*. 2013.

Cunningham, Elaine. *Thornhold*. 2001.

Greenwood, Ed. *Dwarves Deep*. 1990.

———. *Volo's Guide to Baldur's Gate II*. 2000.

———. *Volo's Guide to the North*. 1993.

———. *Volo's Guide to the Sword Coast*. 1994.

———. *Volo's Guide to Waterdeep*. 1992.

———. *Waterdeep and the North*. 1987.

———. *Waterdeep*. 1989.

———. *City of Splendors*. 1994.

Greenwood, Ed, and Jason Carl. *Silver Marches*. 2002.

Greenwood, Ed, Matt Sernett, and others. *Murder in Baldur's Gate*. 2013.

Greenwood, Ed, Sean K Reynolds, Skip Williams, and Rob Heinsoo. *Forgotten Realms Campaign Setting*. 2001.

Grubb, Jeff, Kate Novak, and others. *Hall of Heroes*. 1989.

Jaquays, Paul. *The Savage Frontier*. 1988.

Leati, Tito, Matt Sernett, and Chris Sims. *Scourge of the Sword Coast*. 2014.

Perrin, Steve. *Under Illefarn*. 1987.

Salvatore, R.A. *The Crystal Shard*. 1988.

———. *Rise of the King*. 2015.

Salvatore, R.A., James Wyatt, and Jeffrey Ludwig. *Legacy of the Crystal Shard*. 2013.

Sernett, Matt, Erik Scott de Bie, and Ari Marmell. *Neverwinter Campaign Setting*. 2011.

slade, Ed Greenwood, Jeff Grubb, and others. *The North: Guide to the Savage Frontier*. 1996.

НА ОБЛОЖКЕ

Тайлер Джейкобсон изобразил этот отряд приключенцев в момент ведения ими агрессивных переговоров с разъяренной делегацией орков. Изображены (слева направо):

Скип Брикард, харфлингский воин с полноразмерным тесаком в руках; Иллидия Мэйтэллин, возрастная лунная эльфийка, жрица Сеанин Лунный Лук; Хитч, дерзкий плут, чье темное прошлое связано с Жентаримом; Макос, тифлинг-колдун, одержимый жаждой мести своему инфернальному отцу; и Наэли Голдфлауэр, мощная человеческая паладинша, ведомая клятвой возмездия. Все они алкоголики-смертники.

620B2438000001 EN

ISBN: 978-0-7869-6580-9

First Printing: November 2015

9 8 7 6 5 4 3 2 1



СОДЕРЖАНИЕ

Вступление.....	4	Ордена Паладинов.....	132
Глава 1: Добро пожаловать в Королевства.....	7	Священные Клятвы.....	132
Побережье Меча и Север.....	7	Следопыты.....	133
Торил и его регионы.....	9	Плуты.....	134
Время в Королевствах.....	14	Плутовские Архетипы.....	135
Краткая История.....	15	Чародеи.....	136
Магия в Королевствах.....	18	Чародейское Происхождение.....	137
Религия в Королевствах.....	19	Колдуны.....	138
Боги Фаэруна.....	23	Покровители в Королевствах.....	138
Глава 2 - Побережье Меча и Север.....	43	Покровители из Иного Мира.....	139
Альянс Лордов.....	43	Волшебники.....	140
Дварфийские Крепости Севера.....	58	Группы Волшебников.....	140
Островные Королевства.....	66	Магические Традиции.....	141
Независимые Королевства.....	73	Заговоры для Чародеев, Колдунов и Волшебников.....	142
Подземье.....	99		
Глава 3: Расы Королевств.....	103	Глава 5 - Предыстории.....	145
Дварфы.....	103	Городской стражник.....	145
Эльфы.....	105	Клановый ремесленник.....	145
Полуорослики.....	108	Учёный-затворник.....	146
Люди.....	110	Придворный.....	146
Драконорожденные.....	112	Представитель фракции.....	147
Гномы.....	114	Дальний путешественник.....	148
Полуэльфы.....	116	Наследник.....	150
Полуорки.....	117	Рыцарь ордена.....	151
Тифлинги.....	118	Ветеран наемник.....	151
Глава 4: Классы.....	121	Городской охотник за головами.....	152
Варвары.....	121	Утгардтский соплеменник.....	153
Пути Дикости.....	121	Дворянин Глубоководья.....	154
Барды.....	122		
Арфисты.....	123	Приложение 1: Классовые умения в других мирах.....	155
Коллегии Бардов.....	123	Сага о копье.....	155
Музыкальные инструменты.....	124	Эбберрон.....	155
Жрецы.....	125	Грэйхок.....	156
Божественный Домен.....	125	Собственные миры.....	157
Друиды.....	126		
Круги Друидов.....	126	Приложение 2: Айрибор.....	158
Воины.....	127	Приключения в Забытых Королевствах.....	158
Воинские Архетипы.....	128	Айрибор.....	158
Монахи.....	129	Из Путеводителя Воло по Побережью Меча.....	160
Монашеские Ордена.....	129	Айрибор.....	160
Монастырские Традиции.....	130	Интересные места.....	161
Паладины.....	131	Кампейн Сеттинг по Забытым Королевствам, редакция 3.0.....	163
		Приключение ELTU 3-6: True Blue (Синяя Тоска), 4 редакция.....	163

Перевод

dungeons.ru - D&D на русском языке

<http://dungeonsanddragons.ru/>

http://vk.com/dungeons_ru

Переводчики

Группа в нотабеноиде:

stivie	50%
korfax	22%
AmethystBard	10%
Kensy	5%
Ankhg	2%
Divuz	1%
Kestel	1%
Tenkai	1%
greylex	1%

Вычитка: **AmethystBard**, которая проделала титаническую работу, благодаря чему перевод превратился из набора разрозненных фрагментов с разношерстной терминологией в более-менее целостную книгу.

А также: iavaleev, Yurgin, ProPupil, Kreodont, alex56, Kot0vskY, LeoTrickster

Также нам помогали несколько человек в оффлайне, в частности пользователь *Kill Humanity*, который перевел несколько страниц несмотря на отсутствие электричества в его населенном пункте!

Вступление

Ставьтвую тебе, путешественник! Добро пожаловать в мир магии и приключений. Созданный Эдом Гринвудом, сеттинг Забытые Королевства был домом для историй и игр в мире Драконов и Подземелий в течение многих десятилетий. Изначально сеттинг рос и развивался в ходе собственных кампейнов Эда, в которых участвовали такие ныне знаменитые герои меча и магии, как, например, Рыцари Миф Драннора. Кроме этого, Эд проливал свет на Забытые Королевства на страницах журнала Дракон, представляя игрокам в ДнД первые истории, рассказываемые волшебником Эльминстером, старым мудрецом из Долины Теней, который иногда проникал через портал из Фаеруна в наш мир и в дом Эда.

Когда TSR, компания, которой в тот момент принадлежали права на игру, начала поиски нового

игрового мира, чтобы расширить вселенную ДнД, были выбраны Забытые Королевства, и в 1987 году сеттинг распахнул свои ворота для игроков во всем мире, приглашая их создать свои собственные истории о подвигах в Фаеруне. Год спустя автор Р. Сальваторе познакомил читателей с приключениями дроу-изгнанника Дриззта До'Урдена в своем первом романе «Осколок кристалла», тем самым сделав Подземье, или Андердакр, неотъемлемой частью Забытых Королевств.

В течение последующих лет по сеттингу Забытые Королевства было выпущено большое количество игровых материалов, художественной литературы, видеоигр и так далее, что сделало его одним из наиболее известных сеттингов среди когда-либо издававшихся. Потерянные порталы в Королевства были найдены и открылись в глубинах нашего воображения, и остаются открытыми по сей день, приглашая войти всем новых посетителей.

Поэтому неудивительно, что Забытые Королевства стали сеттингом для первых приключений по пятой редакции ДнД. Новые герои уже свершили великие подвиги, спасая Фаерун от ужасного зла, и продолжат совершать их, пока яркий огонь нашей фантазии будет манить их в мир Забытых Королевств.

Эта книга даст дальнейшую пищу для такого огня, зажженного вышеупомянутыми приключениями и отрывочными описаниями Королевств, приведенными в Книге Игрока, Руководстве Мастера и Бестиарии. Книга дает более широкую картину континента Фаерун в частности и мира Торил в целом, а также содержит более детальное описание регионов Побережья Меча и Севера.

Со страниц книги вы узнаете об истории, регионах и народах Фаеруна, крупнейших городах-государствах Побережья Меча и Севера, божествах, а также организациях и группах, которые поддерживают или угрожают существованию цивилизаций.

Глава 1 предоставляет общее описание Побережья Меча и соседствующих территорий, его истории, роль магии и религии.

Глава 2 содержит более подробную информацию о городах и прочих местах Побережья Меча.

Глава 3 приводит историю и некоторую игромеханическую информацию о различных расах и субрасах, которые с разной степенью распространенности населяют Север и Побережье Меча.

Глава 4 описывает, как опции персонажей, приведенные в Книге Игрока, могут быть адаптированы к обсуждаемому региону, и предлагает новые опции, специфичные для Забытых Королевств.

Глава 5 предлагает дополнительные предыстории персонажей, позволяющие связать их с известными местами, личностями и событиями в Фаеруне.

Хотя в целом существующий объем знаний о Королевствах обширен, и данная книга представляет собой всего лишь введение в них, сеттинг Забытых Королевств, как и само ДнД, предоставлен в ваше полное творческое распоряжение, и, собственно говоря, находился в нем с тех самых пор, как Эд открыл первый портал в свой мир и пригласил нас всех в гости. В Королевствах вы вольны создавать и рассказывать свои собственные истории о ваших искателях приключений и их подвигах. Земли и народы Фаеруна приветствуют тебя, путешественник, и это полное опасностей место отчаянно нуждается в героях, которых ты принесешь с собой.

Так вступите же через портал воображения в необъятные и чудесные королевства, ждущие за ним!







ГЛАВА 1: ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В КОРОЛЕВСТВА



мире Торила, между неспокойным Морем Мечей на западе и таинственными землями Кара-Тура на востоке, лежит континент Фаэрун.

Несмотря на разнообразие присутствующих на нем культур и рас, в основном Фаэрун состоит из населенных людьми земель, будь то королевства, города-государства, или тщательно оберегаемые альянсы сельских общин. Старые dwarfийские королевства, потаенные эльфийские анклавы и ассимилировавшиеся гномы и полурослики (а также представители более экзотических рас) рассеяны среди людей.

Для желающих найти себе приключения Королевства предоставляют обширные возможности сделать это. Пути между цивилизованными поселениями часто проходят через бандитские территории или земли враждебных гуманоидов. В каждом лесу, болоте, горном хребте поджидает свой собственный набор опасностей, будь то прячущиеся грабители, дикие орки и гоблиноиды, или могучие создания вроде гигантов или драконов. Там и сям разбросаны руины, а червоточины пещер петляют под поверхностью земли. В каждом из таких мест могут оказаться сокровища любой из ныне живущих, или даже какой-нибудь из ныне ушедших, рас, ждущие часа, когда найдутся герои, достаточно бесстрашные, чтобы прийти и забрать их.

У Фаэруна богатая история и есть много чудесных историй о волшебстве и приключениях, однако обычных людей все же больше занимает земледелие и ремесла. Сельские жители добывают пропитание фермерством, а городские - искусствами промыслами или грубой физической силой, обменивая свой труд на товары и провизию, изготовленные другими. Новости и слухи разносятся караванами и кораблями, перевозящими товары, или путешествующими бардами и менестрелями, которые пересказывают (или придумывают) истории для информации и развлечения людей в тавернах, постоянных дворах и замках. Приключенцы тоже разносят новости, но часто бывают и их создателями!

Отношение обывателей Фаэруна к приключенцам можно описать как смесь восхищения, зависти и недоверия. Народ считает, что храбрецы, рискующие своими жизнями ради совершенно незнакомых людей, заслуживают почести и вознаграждения. Но такие приключенцы, если они становятся успешными в своем деле, накапливают богатство и власть с тревожащей многих скоростью. И даже те люди, которые почитают искателей приключений за бесстрашные и доблестные, часто опасаются, что будет, если такие личности по незнанию откроют какую-нибудь гробницу или склеп и выпустят в мир древнее зло?

Большинство населения континента ничего не знает о землях вне Фаэруна. Наиболее образованные жители признают, что Фаэрун - это всего лишь один из континентов Торила, но для большинства, никогда не отправлявшегося в межконтинентальные путешествия или межпланарные исследования, и само понятие «Фаэрун» слишком необъятно для полного осознания.

За исключением жителей наиболее удаленных и изолированных мест, жители Фаэруна привыкли видеть представителей других культур, народов и рас. При этом только в наиболее космополитичных областях это отношение распространяется на злые гуманоидные расы, такие как гоблиноиды, орки и темные эльфы, не говоря уже о более опасных су-

ществах. Искатели приключений в этом отношении обычно более толерантны, принимая в свои ряды изгнанников, изгоеv или беглецов из экзотических мест со странной внешностью.

ПОБЕРЕЖЬЕ МЕЧА И СЕВЕР

Вдоль Моря Мечей, от северной границы Амна и до Моря Движущегося Льда пролегает полоса суши, преимущественно занимаемая городами-государствами, использующими море в торговых целях, - это и есть Побережье Мечей. Границами региона обычно считают города Невервинтер на севере и Врата Балдура на юге, но и земли к северу и югу от них, не находящиеся под контролем каких-либо более влиятельных сил, часто тоже включаются в карты Побережья Мечей.

Регион Севера при этом, являясь более широкой географической областью, включает в себя всё к северу от Амна, и разделяется на два основных региона: Западное Сердцеzemье и Диковину Границу. Западное Сердцеzemье включает в себя узкую полосу цивилизации между Горами Заката и Морем Мечей, и к северу, от Тролльих Гор и Облачных Пиков до Торгового Пути. К Дикой Границе относится весь остальной Север, состоящий из совсем незаселенных либо скучно заселенных земель, не включая крупные города и различные мелкие поселения, находящиеся в их непосредственной сфере влияния.

Большинство поселений, наций и государств Севера могут быть отнесены к одной из пяти категорий: члены Альянса Лордов, dwarfийские крепости, островные государства, независимые королевства, разбросанные по побережью и глубины Подземья. Далее кратко описана каждая из категорий, более подробная информация о них содержится в Главе2.

АЛЬЯНС ЛОРДОВ

Альянс Лордов - это конфедерация правителей различных северных поселений. Количество членов Совета Лордов, управляющего органа этой группы, колеблется в зависимости от изменений статуса городов-участников и политической ситуации в регионе. В настоящее время Альянс Лордов признаёт участниками Совета следующих личностей:

- Лаэраль Сильверхэнд, Публичный Лорд Глубоководья
- Дагулт Неверэмбер, Лорд-Заштитник Невервинтера
- Таерн Хорнблэйд, Верховный Маг Сильверимуна
- Ульдер Рэйвенгард, Великий Герцог Врат Балдура и Маршал Пылающего Кулака
- Морвен Даггерфорд, Герцогиня Кинжалного Брова
- Селин Рамур, Маркиз Мирабара
- Даузл Харпелл из Лонгсэдда
- Дагнаббет Вэйбирд, Королева Мирилового Зала
- Лорд Даунер Илизиммер из Амфаила
- Нестра Рутиол, Речной Барон Яртара

Альянс Лордов включает в себя сильнейшие торговые поселения Севера. Помимо взаимной военной поддержки и платформы для мирного обсуждения разногласий, Альянс всегда был организацией, исходящей из принципа, что поселения с общими целями, которые также связаны экономическими узами друг с другом, с меньшей вероятностью пойдут друг на друга войной. Ввиду этого, поддерживающая плодотворные торговые взаимоотношения как между своими участниками, так и с внешними силами, Альянс Лордов сохраняет мир в регионе.

ДВАРФИЙСКИЕ КРЕПОСТИ СЕВЕРА

Различные dwarfийские поселения Севера - это наследники и уцелевшие остатки великого северного королевства ушедших времен - Делзуна. Несмотря на постоянные войны в течение столетий с орками и гоблиноидами, и необходимость отваживаться на постоянные нападения дуэргаров и дроу снизу, щитовым dwarfам удалось выстоять, и сегодня они, как и раньше полны решимости защищать свои пещеры и залы от любой опасности, а в случае необходимости - отвоевать захваченное врагами.

К крепостям, выжившим со времен Делзуна, относятся Мириловый Зал, Цитадель Адбар и Цитадель Феллбарр. Легендарный город Гонтлгрим, построенный dwarfами эпохи Делзун и недавно отвоеванный у дроу, - знак возрождающейся силы dwarfов Севера. Айронмастер и Крепость Стоуншрафт - одиночные поселения, постоянно огораживающие себя от реальных и воображаемых опасностей. Сандабар и Мирабар также считаются dwarfийскими крепостями, несмотря на значительное людское население.

До недавнего времени многие из dwarfийских крепостей были членами Серебряных Пределов (также известных под названием Луруар), альянса городов, предоставляющего взаимную защиту на Севере. Разногласия и невыполненные обязательства в ходе войны с орочьим королевством Много-Стрел уничтожили остатки доверия между участниками Пределов, и этот пакт перестал существовать. Dwarfийские крепости все еще союзничат между

собой, и каждый из них с соседствующими с соответствующей крепостью людскими поселениями, но больше они не обязуются выступать в союзах со всеми своими соседями.

ОСТРОВНЫЕ КРОЛЕВСТВА

К западу от побережья Фаэрнуна находится несколько островных государств различного размера. Наиболее отдаленное из них, и при этом, вероятно, наиболее важное символически, - это Эвермит, островной рай эльфов, считающийся частью божественного королевства Арвандор. Существенно ближе к Фаэрнуну находятся Китовые Кости и Руатим, древний дом предков народа Иллускана, а также островов Муншае, чье население теперь делит острова с народом Фофолк и подрасой эльфов, известной как Ллевир. Поблизости располагается вольный порт Минтарн, нейтральное место для встреч между врагами, с множеством вакансий для моряков, которых здесь в избытке для найма. Несмотря на свой небольшой размер, крошечный остров Орламбор с его опасной гаванью и искусными корабелами, пользующимися большим спросом, представляет собой независимое и довольно влиятельное государство.

В море к югу пираты различных рас и пристрастий приплывают с Нелантских Островов поохотиться на торговые суда, курсирующие с севера на юг и обратно вдоль побережья. С начала Раскола легендарные острова Лантан и Нимбрал вернулись. И центр изобретений, и остров иллюзионистов, поклоняющихся Лейре, стали более скрытыми и менее гостеприимными к посторонним, чем до их исчезновения.

НЕЗАВИСИМЫЕ КРОЛЕВСТВА

Между крепостями dwarfов и поселениями под защитой Альянса Lordov рассеяны и другие значимые места, между которыми общего, по большому счёту, только то, что они существуют вне защиты или влияния более крупных сил в регионе. Среди таких мест даже цивилизованные районы, такие, как государство Эльтургад, существуют, в лучшем случае, в состоянии напряженных отношений с обитателями дикой местности, находящейся за их границами или внутри их границ, и выживают только благодаря неусыпной бдительности и постоянному найму новых защитников.

В диких землях Севера находится огромное разнообразие независимых государств и примечательных мест. Среди них: крупнейшее собрание письменной информации в Фаэрнуне - библиотека Кэндлкип; грандиозный замок Темная Твердыня; аббатство-крепость Твердыня Хельма; места великих сражений, такие как Мост Boарескира и Поля Мертвых; относительно безопасные государства, такие как Эльтургад и Хартсвэйл; и королевство Юан-Ти - Наджара. Сюда также относятся земли Утгардта, города морозной Долины Ледяного Ветра, тихие Триельские Холмы, город головорезов Лускан, легендарная Гробница Варлока - владения великого лича Ларлоха, Высокая Пустошь, Когти Тролля, Высокий Лес.

В свободных землях Севера много опасностей и приключений, но также и богатств, и сокровищ. Руины древних королевств и бесчисленных мелких поселений усеивают землю в ожидании смелых исследователей.



ПОДЗЕМЬЕ

В простирающемся на мили вниз и в стороны за пределы Фаэруна и даже достигающем других континентов Подземье, громадной сети подземных пещер, обитают самые различные странные и смертоносные существа. Дуэргары и дроу - темные эквиваленты дварфов и эльфов - живут в этих никогда не видевших солнечного света краях, как и свирфнеблины - глубинные гномы. Большинство обитающих на поверхности народов не испытывают страха или беспокойства из-за обитателей глубин, но последние иногда выходят на поверхность чтобы совершать набеги или в других целях.

В регионах Подземья, расположенных под Севером, находятся город свирфнеблинов Блингденстон, дуэргарский город Граклстах и печально известный город дроу Мензоберранзан. Также известен Мантол-Дерит, центр торговли купцов Подземья.

ТОРИЛ И ЕГО РЕГИОНЫ

Торил - это громадный чудесный мир, населенный невероятно разнообразными народами, и обладающий богатой и живой историей. Большинство обитателей Побережья Меча при этом не обладают никакими знаниями о том, что расположено за границами Севера, а всё, что «известно» о землях вне Фаэруна, основано на слухах, а не фактах.

ФАЭРУН

Обширный центральный континент Торила, Фаэрун, - масса суши, разделенная большим морем, называемым Внутреннее Море или Море Павших Звезд. Территории за пределами Севера можно условно разделить на находящиеся к югу и находящиеся к востоку. Они становятся все более чужеродными для жителей Побережья Мечей и Севера по мере географического удаления от их родного региона.

ЗЕМЛИ К ЮГУ

К югу от Побережья Мечей располагаются древние страны, обширнейшие непроходимые джунгли и различные территории, уничтоженные или трансформированные магическими катаклизмами и потрясениями. Среди руин и разрухи этих королевств возникают проблески возрождения и надежды по мере того, как цепляющиеся за жизнь цивилизации и народы возвращают себе территории, восстанавливают и отстраивают заново свои города.

Амн. Государство, ведомое представителями пяти аристократических семейств, Амн - это место, где правят богатые, открыто и без притворства. Прозорливые торговцы и безжалостные дельцы, амнийцы верят, что цель, а именно, успех сделки, оправдывает любые средства, этичные или не очень.

Хотя Амн гораздо богаче, чем, например, северные мегаполисы Глубоководье или Врата Балдура, его влияние на регион ограничивается нежеланием его правителей работать сообща в интересах страны. Члены Совета Пяти контролируют Амн единой стальной хваткой, однако их способность воздействовать на происходящее вне страны невелика, потому что среди них нет согласия относительно внешнеполитических вопросов. Олигархи полностью контролируют государство, но за пределами своих областей контроля вступают в жесткую конкуренцию между собой и с местным населением зарубежных территорий.

Использование тайной магии в Амне незаконно, что делает единственными легальными заклинателями служителей богов, находящихся под патронажем храма, а магам приходится искать способ получить

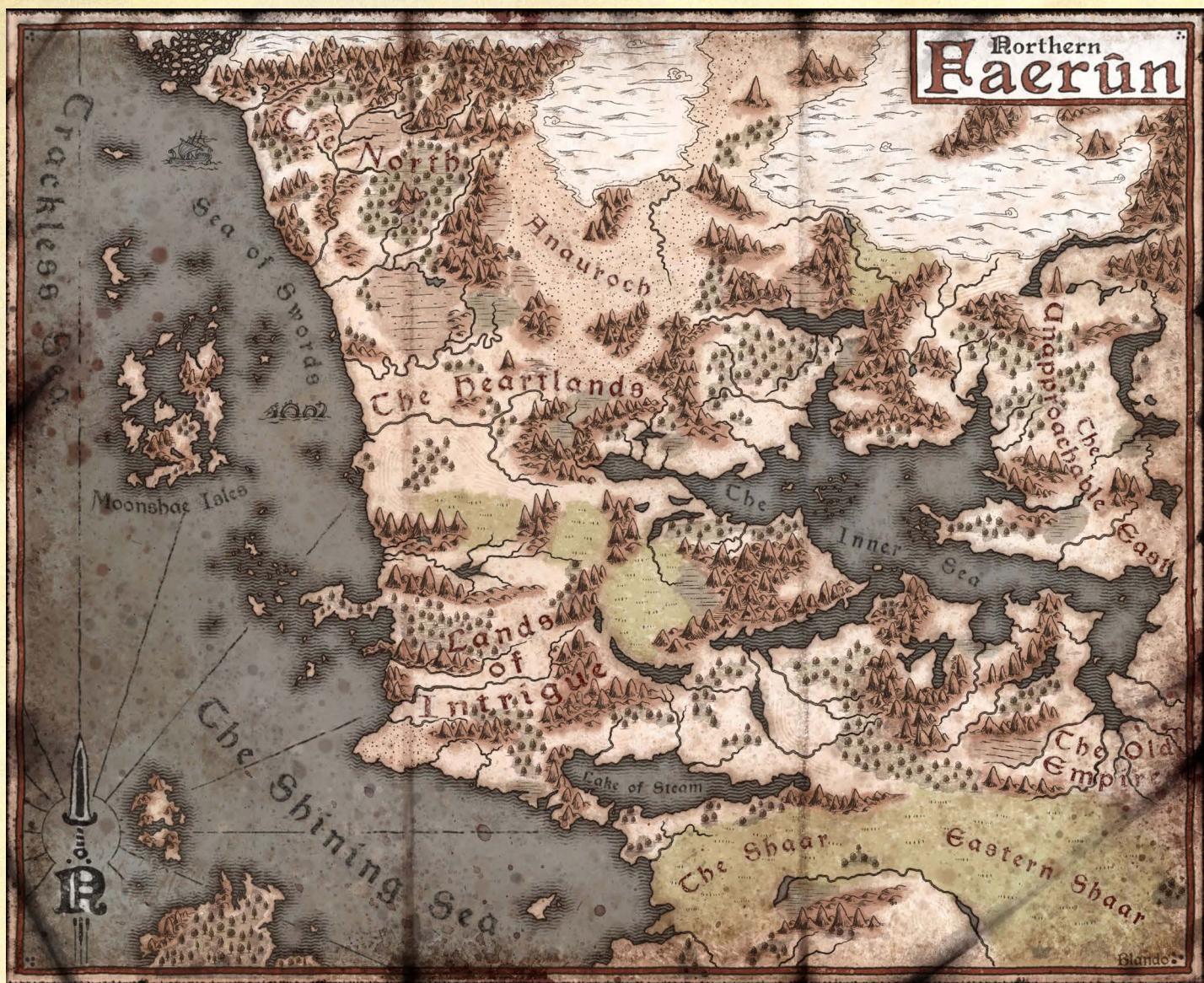
особое разрешение одного из олигархов. Власть олигархии Амна настолько вездесуща, что немногие преступления влекут физическое наказание за исключением незаконного использования магии или преступление против одного из входящих в Совет купеческих домов. Остальные преступления в основном прощаются после уплаты соответствующего штрафа.

Калишан. Эта южная земля долго была полем битвы воюющих джиннов. После долгих лет притеснения хозяевами-генаси рабы-люди наконец восстали, ведомые Избранным Илматера, поначалу в акте ненасильственного сопротивления, а потом и в полномасштабном бунте после исчезновения Избранного. Они свергли джинов-lordов в городах Калимпорт и Мемнон, изгнав оставшихся джинов из городов обратно на их элементальную родину или вглубь пустыни.

Большая часть Калишана - хаотичное место, где господствуют богатство, политическое влияние и личная власть. Многие молятся о возвращении Избранного и завершении начатого им. Иные постепенно учатся жить вместе самостоятельно, без хозяев-джинов, и нехотя мирятся с присутствием оставшихся генаси среди них.

Чульт. Бескрайние душные джунгли Чульта скрывают, по мнению многих, большие залежи минералов, включая большие бриллианты и жилы ценных металлов. Джунгли изобилуют ядовитой флорой и фауной, но все же находятся храбрецы, отправляющиеся в поисках сокровищ в их глубь, не взирая на опасности. Некоторые экзотические растения, произрастающие только в Чульте, продаются по заоблачным ценам на континентальных





рынках. Руины Мезро стоят на противоположном от Калимшана берегу моря в ожидании момента, когда исследователи или его бывшее население очистят город от нежити и отыщут таящиеся в нем сокровища. К востоку на Чульском полуострове расположены остатки Тиндола и Самарача. Несмотря на очевидный упадок обеих цивилизаций, Тиндол остается населенным юан-ти, а иллюзии, окутывающие горные проходы Самарача, скрывают происходящее в этой стране.

Дамбрат. Дамбрат, расположенный на теплой равнине на побережье Великого Моря, заселен кланами конных кочевников, поклоняющихся Сильванусу, Малару, и, иногда, Селунэ. Учитывая, что в прошлом Дамбрат находился под игом Кринти, правящей касты полу-друо, неудивительно, что нынешнее население Дамбрата так ненавидит темных эльфов.

Кланы встречаются дважды в год в священном месте, называемом Холмы Королей, где сохранились дюжины тотемных скульптур. Во времена этих собраний каждый клан обновляет свой тотем письменами, повествующими о делах клана за последнее время. Многие дамбратцы намеренно стараются стать ликантропами, что, по их мнению, будет демонстрировать их преданность соответствующему божеству и отдавать дань уважения наследию клана.

Эльфийские Степи. Название этой выжженной полупустыни к северо-востоку от гор Северная Стена на границе с Халруаа дали не ее обитатели, такое прозвище придумали для этого негостеприимного

региона странствующие через эти места путники. Эти места считают своей страной ксенофобские племена эльфов, и они готовы без колебаний выгнать незваных гостей любыми требующимися средствами. Группу обычных пилигримов они могут отпугнуть несколькими стрелами, а охотников или исследователей, вероятно, убют при первой встрече.

Еды здесь не много, так как леса уже давно исчезли, и в результате эльфы Эльфийских Степей яростно охраняют стада животных, которых они разводят. Эльфы не пытаются обчистить города павшей Лапалии, но и не собираются предоставлять «искателям приключений» право свободного прохода к этим руинам через свою территорию.

Халруаа. Когда-то по слухам уничтоженное вспышкой Магической Чумы, Халруаа было в основном восстановлено и снова стало изоляционистской магической державой, которой она была раньше. Использование магии прорицания позволило волшебникам Халруаа предвидеть грядущий катаклизм и отправить свое государство в безопасность, на двойник Торила, Абейр (вытолкнув часть его в План Теней) используя синее пламя, бушевавшее после смерти Мистры. Теперь, когда события той поры по большей части обращены вспять, легендарные халруаанские воздушные и морские корабли вновь отправляются из своих гаваней, чтобы восстановить торговые и политические связи, и чтобы узнать, что изменилось в мире за время их отсутствия.

Озеро Пара. Далеко на юго-востоке от Побережья Мечи находится Озеро Пара, которое правильнее было бы назвать внутренним морем. Его воды стали непригодны для питья в результате загрязнения из-за вулканической активности. По его периметру расположено скопление городов-государств и мелких баронств, наиболее типичными из которых является кучка переменчивых владений, собирательно называемых Пограничные Королевства. Здесь, на южном берегу озера, исследователи и искатели сокровищ проматывают свои состояния, строя замки, основывая поселения и призываю вассалов - только чтобы все это великолепие исчезло через одно-два поколения. В некоторых случаях, таким местам везет, и их спасает от неминуемого упадка новая группа успешных приключенцев, инвестирующая очередную порцию труда и богатств, позволяющую этому неустойчивому предприятию продержаться еще несколько десятков лет.

Люирен. Люирен долго был родным домом для полurosиков, и считалось даже, что вся их раса происходит из этих мест, но во времена Магической Чумы Люирен был утрачен из-за грандиозного затопления водами моря. Спустя столетие с момента этой страшной катастрофы воды несколько отступили, и теперь рассказы путешественников с юга говорят о поселениях полurosиков, выживавших в виде островных аванпостов.

Тетир. Тетир - феодальное королевство, которым правит Королева Аннэ из столицы - города Дарромар. Королева повелевает герцогами, которые, в свою очередь, повелевают графами и графинями, назначают шерифов в своих графствах и в целом поддерживают порядок. В Тетире в избытке фермерских угодий, и ведется активная торговля с Западным Сердцеземьем.

Тетир повидал предостаточно придворных интриг и покушений на королевских особ, и как местные, так и заезжие искатели приключений часто оказываются втянуты в такие заговоры в качестве ничего не подозревающих соучастников или в качестве козлов отпущения, на которых легко спихнуть подозрения

ЗЕМЛИ К ВОСТОКУ

К востоку лежат многие из старейших наций Королевств, включая Западное Сердцеземье Фаэруна - эти цивилизации расположены в центре континента, что дает им преимущество использования большого количества торговых путей и доступ к Морю Павших Звезд. Как и на Севере, на востоке есть и холодные земли, и регионы с более умеренным климатом. По мере удаления от Побережья Мечей путник проезжает сначала через земли, не так уж сильно отличающиеся от его дома, а потом и через области настолько чуждые, как будто они первоначально находились на других континентах или в других мирах, что на самом деле верно в отношении некоторых из них.

Агларонд. Огромный полуостров Агларонда выступает во Внутреннее Море; как результат этот водоем и лес Юирвуд во многом определяют характер этой страны. Агларонд, королевство людей, живущих в гармонии со своими эльфийскими и полуэльфийскими соседями, веками был заклятым врагом Тэя, отчасти из-за темперамента своей правительницы Симбул. Теперь страна управляет Советом Симбархов, который отступил от курса открытой вражды с Тэем. С восстановлением Плетения, текущими изменениями политического ландшафта и призывами к независимости эльфов внутри государства, становится неясно, каким станет Агларонд через одно-два поколения, понятно только, что его ждут значительные изменения.

Регионы Королевства

Точно так же, как термин «Север» применяется к территории, включающей в себя несколько наций и государств, существуют собирательные термины и для других регионов Фаэруна. Не везде один и тот же термин используется одинаково, и могут быть разные мнения по поводу того, какой регион относится к какой группе. Ниже приведен существующий в настоящее время список таких терминов и входящих в соответствующие группы регионов:

Холодные Земли: Дамара, Нарфелл, Соссал, Вааса

Сердцеземье: Кормир, Долины, Лунное Море, Сембия

Земли Интриг: Амн, Калимшан, Тетир, также известные как Империя Песков.

Древние Империи: Чессента, Мулхоранд, Унтер.

Чессента. Собрание городов-государств, объединенных общей культурой и взаимной обороной, Чессента на самом деле не является единой страной. Каждый город может похвастаться своими собственными героями, чувствует своих собственных гладиаторов-чемпионов, и тратит на взаимные оскорблении и конкурирование с другими городами не меньше времени и сил, чем на любое другое занятие. В городе Аутчек господствует поклонение странному божеству, известному как Энтропия, а город Эребос управляем очертанной инкарнацией красного дракона Чаззара Бессмертного. В Хептиосе находится крупнейшая библиотека в Чессенте, центр образования, куда все аристократы мечтают послать учиться своих детей. На этот город с пренебрежением смотрят жители Аканакса, чья милитаристская неприязнь к «жирым философам» хорошо известна. Тореус приветствует всех визитеров, включая гостей из тех земель, которые заслужили недоверие и презрение, и на иностранную монету здесь можно купить почти все, что угодно. Летающий город Эирспур всё еще каким-то образом парит в воздухе, в отличие от других летучих земель, упавших на землю, когда закончился Раскол.

Кормир. Для большинства населения центрального Фаэруна первая ассоциация, возникающая при фразе «королевство людей» - это Кормир. Сильное государство, поддерживаемое его верной армией (Пурпурные Драконы), штатом магических защитников и следователей (Боевые Маги) и многочисленными состоятельными и влиятельными дворянами, Кормир постепенно оправляется от войны с Сембией и Нетерилем - конфликта, который долго обошелся Кормиру, но которому не удалось разрушить королевство, и который, в конечном итоге, Нетерил не пережил. В коллективном сознании кормирцев остается сильна гордость этой победой, даже несмотря на то, что Королева Раедра отступила от планов присоединить к королевству города, лежащие за традиционными границами Кормира.

Кормирцы по праву гордятся своей родиной и готовы пойти на многое ради защиты самой своей страны или ее чести. И все же в Лесном Королевстве нет недостатка в опасностях, будь то заговоры вероломной аристократии, чудовища из Леса Халлака или Камнеземья, или какая-нибудь древняя потаенная магия. Кормир можно описать по-разному, но скучным его не назовешь.

Холодные Земли. Нации Дамара, Нарфелл, Соссал и Вааса, для большинства фаэрунцев известные вместе как Холодные Земли, находятся у Великого Ледника в засушливых и холодных районах северо-восточной части Фаэруна. Мало кто за пределами Холодных Земель интересуется происходящим в них, разве что обитатели непосредственно граничащих с ними стран, опасающихся пробуждения древнего зла в этом регионе, хотя даже они обычно ограничиваются отправкой одной-двух групп искателей приключений, чтобы разведать, что там проис-

ходит в данный момент.

В Дамаре узурпатор Король Ярин Фростманта восседает на троне династии Драгонбэйн, а его народ сетует на его тиранию и растущие угрозы от демонов по всей стране. В Нарфелле искусные всадники и лучники охотятся, грабят и постепенно восстанавливают свое наследие великой нации, которая заключала соглашения с дьяволами. Рыцари-Чернокнижники Баасы того и гляди выступят за границы своей страны и вторгнутся в Дамару, Лунное Море или и туда, и туда, а некоторые из них подозрительно поглядывают на зловеще безмолвный Замок Погибель, возможно, планируя очередную экспедицию в него. Крохотная нация Соссал торгует с своими соседями, но не сообщает о себе ничего внешнему миру.

Долины. Люди, живущие в Долинах, хотят только одного - чтобы более крупные государства их не трогали. Они очень гордятся своим мирным сосуществованием с эльфами Кормантора и способностью оставаться самодостаточными и автономными даже в те моменты, когда их родина становилась полем битвы в недавних конфликтах между Кормиром, Сембией, МиФ Драннором и Нетерилом.

Долины Пера и Кисточки вновь стали независимыми с окончанием войны и снова присоединились к Долине Аркен, Долине Битвы, Кинжалной Долине, Глубокой Долине, Долине Жатвы, Туманной Долине, Долине Шрама и Долине Теней в Совете Долин. Высокая Долина сделала то же самое немного спустя.

Жители Долин не доверяют тем, кто не готов на жертвы ради общего блага, но те, кто делает свой вклад в виде труда или обороны, принимаются как равные, которые заслуживают долю в доходе от общего дела.

Земли Орд. Ранее более известные как Бескрайние Пустоши, эти земли получили новое название среди фээрунцев из-за огромной Туйганской орды, которая с ревом ворвалась в Фээрун с востока более века назад. После того, как составляющие ее племена были повержены, некоторые из выживших свирепых наездников орды собрались и сформировали небольшую нацию Я'ймуннахар. Другие же придерживаются своего старого образа действий, мастерски прокладывая себе путь мечом и луком сквозь степи на своих коротконогих лошадях. Наиболее бесстрашные торговцы по-прежнему путешествуют по Золотому Пути в и из Кара-Тура, но возвращается из путешествия гораздо меньше, чем отправлялось.

Импилтур. С подъемом вод Моря Павших Звезд вернулась часть богатства и влияния Импилтура, и его население потихоньку шепчется о наследнике древней династии, который скоро вернется, чтобы спасти Импилтур от его несчастий и вернуть к бывшему величию.

Импилтур населен людьми, но встречаются и компактно проживающие полурослики и дварфы. Когда-то на троне восседали, правя единым государством, представители долгой королевской династии, но сейчас Великий Совет собирается за столом, чтобы решить, как бороться с присутствием демонов и демонопоклонников на территории страны.

Лунное Море¹. Побережье Лунного Моря видело расцвет множества городов, быстро растущих благодаря оживленной торговле и изобилию сильных наёмников под их знаменами только чтобы достичь чрезмерного размера и обрушиться под собственным весом - иногда осыпаясь, как руины перед лицом времени, а иногда стремительно падая, как камень, подброшенный в воздух.

Теперь, когда Нетерил и МиФ Драннор пали, эти две великие силы больше не оказывают влияния на регион Лунного Моря, позволяя городу Хиллсфару расправить крылья и планировать экспансию на юг,

¹ В регионе Лунного Моря происходит действие приключений 1-3 сезонов Лиги Приключений

а Мулмастеру вновь обратиться к поклонению Бэйну.

Города Флан, Тешвэйв, Тентия и Вунлар ранее были разменными картами в играх более крупных сил, а теперь спешно пытаются найти себя, чтобы не оказаться один за другим поглощенными каким-нибудь крупным государством.

В регионе также находятся руины Цитадели Ворона и Жентильской Твердыни, бывших крепостей Жентарима, к восстановлению которых Черная Сеть время от времени проявляет интерес.

Мулхоранд. С тех пор, как несколько лет назад начали появляться Избранные различных богов, Мулхоранд преобразился. Его божества проявились в виде кого-нибудь из своих потомков и быстро подняли Мулланцев на успешное восстание против Имаскарцев. С помощью могучего волшебника Незрама, также известного как Ходящий по Мирам, Мулхорандцы свергли правителей из Высшего Имаскара, которые ретировались в Равнины Багряного Песка или экстрапланарные убежища.

Когда переворот закончился и Избранные стали исчезать, боги Мулхоранда остались править своим народом, сконцентрировавшись на защите своих границ, чтобы война в Унтере и Тимантере не пересекла их.

Впервые за многие века народ Мулхоранда свободен, и боги объявили, что рабовладельчество больше не будет практиковаться среди Мулланцев.

Рашемен Рашемен - суровая, холодная страна, населенная мужественными людьми, рьяно блюдающими свои традиции. Формально им правит Железный Лорд, Манган Урук, но на самом деле он - только голос для закулисной власти: Вичларан, тайное сообщество ведьм в масках, определяет направление развития Рашемена. Эти ведьмы владеют огромными силами, связанными с землей Рашемена и её магией, и берегут страну от злых фей и мстительных духов. Небольшое число заклинателей-мужчин, известных как Древние, создают магические предметы и проводят волшебные ритуалы для ведьм. Ведьмы Рашемена почтят Троицу, триумвират богинь, которых они называют Балла (Матушка Берлоги), Келлиара (Лесная Дева) и Незримая.

В течение веков учёные умы других стран теоретизировали, что эти божества могут являться на самом деле ипостасями Чонтия, Майлекки и Мистры, соответственно.

Стоические и яростные воины страны знамениты своей физической силой, выносливостью и упорством в битве. Рашемен - древний враг Тэя, и в течение истории часто рушил планы последнего относительно порабощения Фээруна. Мало что может порадовать рашеменского воина больше, чем возможность порешить Красного Волшебника в битве.

Сембия. Вслед за недавним периодом покорения Нетерилом, Сембия уже встала на путь возвращения к статусу сильной экономически державы, которой она была в прошлом. Хотя отношения с Кормиром и Долинами все еще остаются прохладными после недавней войны, сембийские купцы охотно винят нетерильское влияние во всех предыдущих конфликтах и напоминают прежним торговым партнерам о взаимовыгодном сотрудничестве прошлых лет. В качестве доказательства своих добрых намерений Сембия «позволила» Долинам Кисточки и Пера вновь обрести независимость, несмотря на тот факт, что сембийские инвесторы владели значительной частью Долины Пера на протяжении почти семидесяти лет к тому моменту, как окончилась война.

До того, как Нетерил сделал Сембию своим вассальным государством, работа наёмником или карьера приключенца были популярным образом жизни среди сембийцев, у которых не было нужды кормить семьи. Такая деятельность теперь еще более популярна среди ветеранов войны, которые гораздо

тренированнее своих предшественников. Некоторые из менее разборчивых в своих методах сембийских солдат обратились к бандитизму, что также создает дополнительные вакансии охранников для их соотечественников.

Тэй. Веками являвшийся одним из величайших центров магической магии в Фаэруне, Тэй находится под властью древнего лича, Сзасса Тэма, и Совета Зулкиров, что делает Тэй жестокой магократией. Воля совета насиждается наместниками и бюрократами, что предоставляет возможность высокопоставленным Красным Волшебникам не заниматься по-вседневным управлением страной, а сфокусироваться на магических исследованиях и более важных делах.

Долгое время живые волшебники не могли надеяться взобраться сколько-нибудь высоко в иерархии Тэя, так как Сзасс Тэм продвигал переход в состояние нежити как способ существования с безграничными возможностями, и препятствовал росту тех, кто не соглашался с такой философией. Тем не менее, недавние битвы с демоном Эльтабом заставили Сзасса Тэма несколько расслабить требования к подчиненным, и теперь у живых есть надежда вырасти в иерархии Красных Волшебников, даже если это надежда просто обрести более высокое положение среди слуг Сзасса Тэма.

Теск. Напоминания о войне вековой давности с Туйганской ордой встречаются по всему Теску в том числе в разнообразной внешности сегодняшних его обитателей, в частности, полууркских потомках наемников, сражавшихся в том великим конфликте.

Теск многим известен как Врата на Восток, потому что западное окончание Золотого Пути, ведущего через Земли Орд в Кара-Тур, находится именно здесь. Из-за того, что они живут на своего рода перепутье между Фаэруном и востоком, неудивительно, что тескийцы не склонны делать скопалительных выводов о незнакомцах, пребывающих в их земли, или насмехаться над их манерой речи или странной манерой поведения. Люди в Теске готовы торговать с любым, даже с живущими неподалеку орками и гоблинами, если те ведут себя мирно, но при этом тескийцы и терпеть грабежи и насилие не станут.

Тёмиш. На южном побережье Моря Павших Звезд расположен Тёмиш, нация торговых городов, управляемая Ассамблей Звезд - демократическим парламентским собранием представителей каждого из ее городов. После упадка в результате разрушительных стихийных бедствий, обрушившихся на страну около века назад, Тёмиш стал постепенно восстанавливать свое хозяйство благодаря тому, что подъем вод Внутреннего Моря сделал снова возможной торговую и прочую деятельность, которой препятствовали последствия катаклизма. Именно в Тёмише зародился Изумрудный Анклав, который с может похвастаться такими делами, как возрождение тёмишского сельского хозяйства, прекращение ливней, изводивших регион несколько лет назад, и возрождение бога Латандера.

Тимантер. В минувшие десятилетия государство драконорожденных заявило свои права на земли, ранее принадлежавшие исчезнувшей стране Унтер. Когда несколько лет назад Унтер внезапно вернулся на Фаэрун, он сразу же объявил войну Тимантеру, в результате чего последний сократился до небольших регионов вдоль побережья Моря Аламбера и Озера Золы. Драконорожденные отступили в эти области, но своих военных традиций не утратили, и их способность оборонять эти небольшие районы обозначает, что вряд ли Унтер скоро продвинется в своих завоеваниях, особенно с учетом того, что унтерский флот не смог устраниТЬ огромных чудовищ, охраняющих гавань Джерад Кетенди и прилегающие воды Аламбера.

Деньги Королевств

Практически у любого крупного государства Фаэруна есть собственная валюта - монеты, которые чеканятся на территории государства, представляют собой и его влияние, и материальное богатство. Большинство монет из чистого металла и стандартного веса принимаются как средство оплаты по всему континенту по номинальной стоимости, хотя не каждая страна или город-государство чеканит монеты всех номиналов.

Ниже описываются некоторые наиболее распространенные и широко используемые в обороте валюты Королевств. Каждая группа приведена в порядке возрастания стоимости: медные монеты, серебряные, электрумовые, золотые и (в случае наличия) платиновые. Большинство людей Фаэруна называют монеты их официальными названиями, присвоенными тем государством, которое их чеканит, вне зависимости от происхождения монет, за одним исключением: Жентильские монеты. По какой-то причине все монеты Жентильской Твердыни имеют нелестные прозвища.

Амн: фандер (мм), таран (см), кентавр (эм), дантер (эм), роллон (пм)

Кормир: палец(мм), сокол(см), синеглаз (эм), золотой лев (эм), три короны (пм)

Сембия: стальной пенс (железная монета) (мм), ястреб (см), синеглаз (эм), нобль (эм)

Сильверимун: блеск (мм), щит (см), меч (эм), дракон (эм), единорог (пм)

Глубоководье: клин (мм), осколок(см), самбар (эм), дракон (эм), солнце (пм)

Жентильская Твердыня: клык («какашка») (мм), коготь / наал («блоха») (см), тарент («твёрдый молот») (эм), слава («плачущий волк») (эм), платиновая слава («плоский металлический самоцвет») (пм)

Сильверимун также чеканит две специальные монеты: луна и затемненная луна. Луна - это блестящая электрумовая монета в форме полумесяца, равная 2 единорогам в Серебристой Луне и близлежащих поселениях, и 1 единорогу вне них. Затемненная луна представляет собой электрумовую луну с темным серебряным овалом, придающим монете завершенную круглую форму. В Серебристое Луне она стоит 5 единорогов, но только 2 единорога в остальных местах.

В Глубоководье свои собственные монеты. Таол - квадратный кусочек латуни, который в городе стоит 2 дракона - который практически ничего не стоит для тех, кто не ведет торговли с городом. Большинство торговцев обменивает свои таолы на обычные монеты перед отправлением в путешествие. «Луна гавани» представляет собой полумесяц из платины с электрумовыми вставками размером с ладонь, в городе за него дают 50 драконов, вне его - только 30 драконов. Название происходит оттого, что им часто расплачиваются в порту при оптовой покупке большого количества товара. Таолы и луны гавани имеют отверстия, что позволяет владельцу нанизывать по нескольку штук на шнурок.

Врата Балдура устанавливают стандарты чеканки торговых брусков - слитков металла (обычно, серебра) приемлемого размера и веса, используемых вместо куч монет и драгоценных камней в крупных транзакциях. Наиболее распространенный торговый бруск - пятифунтовый слиток 6 дюймов длиной, 2 дюймов шириной, 1 дюйм толщиной, и стоимостью 25 золотых монет.



Некоторые из драконорожденных Тимантера распространились по Фаэрну и заслужили репутацию умелых и пользующихся спросом наемников.

Унтер. Заточенные в другом мире, люди Унтера попали под власть другого народа. И однажды среди них появился некто, называющий себя Гильгэам, и напомнил людям Унтера об их былом величии. Ведомые этой реинкарнацией бога, унтерцы сплотились в армию, чтобы выступить против своих хозяев. Накануне генерального сражения народ Унтера был чудесным образом возвращен в свои родные земли, и Гильгэам, не тряся времени, повел их в битву против драконорожденных, занимающих их историческую родину в тот момент. Унтерцы быстро захватили большую часть ранее занимаемых ими земель, и намереваются стереть с лица земли «бездобжных ящериц», которых они винят в тяготах, постигших унтерцев во время их пребывания на Абайре.

Гильгэам не остановится ни перед чем, пока не добьется полнейшего возвращения к былой славе Унтера. Это, естественно, потребует полнейшего уничтожения остатков Тимантера, и в перспективе войны с Мулхорандом, который захватил часть земель Унтера более века назад. Каждому унтерцу понятно, что великий Бог-Король может долго и терпеливо готовиться к удачной возможности для этого, потому что он бессмертен и совершать ошибок из-за спешки не станет.

Западные Врата. Ужасный город Западные Врата - совершенно не романтическое место, но тому, кто готов зарабатывать темными делами, или желающему нанять такого «работника», сложно будет найти для этого более подходящее место во всем Фаэрну.

Некоторые считают, что Западные Врата - предвестник того, что ожидает в итоге такие места, как Амн или Сембия, где деньги превыше всего. Как и в других подобных местах, морально-этическая позиция человека существенно менее важна, чем его отношение к взяткам. Близость этого города к Кормиру делает его рассадником врагов последнего, среди которых печально известные Огненные Ножи, гильдия воров и наемных убийц, в чье существование некоторые наивные люди не верят.

КАРА-ТУР

Далеко на востоке, минуя пустынные Земли Орд, лежат империи Шу Лунь, Козакура, Ва и другие страны обширного континента Кара-Тур. Для большинства людей в Фаэрне, Кара-Тур - это совсем другой мир, и истории, рассказываемые возвращающимися оттуда путешественниками, только укрепляют это мнение. Боги, которым поклоняются жители Фаэрна, там неизвестны, как и распространенные в Фаэрне существа типа орков или гномов. Другие драконы, и не цветные, и не металлические, летают в небесах. Тамошние волшебники практикуют формы магии, неизвестные даже архимагам Фаэрна.

Истории о Кара-Туре рассказывают об изобилии золота и нефрита, ярких специях, шелках и других товарах, встречающихся в Фаэрне редко или вообще не встречающихся, а также о меняющих форму людях-духах, рогатых гигантах и кошмарных монстрах, которых нет в западных землях.

ЗАХАРА

Далеко к югу от Фаэрна, за Калимшаном и даже за джунглями Чульта, лежат Земли Судьбы. Окруженная кишащими пиратами и корсарами водами, Захара гораздо менее гостеприимна, чем другие места, но путешественники все равно отправляются туда в надежде разбогатеть на экзотических товарах и странной магии. Как и Кара-Тур, Захара кажется фаэрнцам другим миром. Она представляется громадной пустыней, сверкающей городами, рассеянными по ней как россыпь алмазов. Романтические истории повествуют о вооруженных скимитарами ворах, летающих на коврах-самолетах, и джинах, обреченных на вечную службу людям. Тамошние маги, называемые ша'ир, творят колдовство с помощью джинов и, говорят, в их крови есть наследие этих элементальных существ.

ЗА БЕССЛЕДНЫМ МОРЕМ

Дальше на запад, даже дальше, чем Эвермит, находятся неизведанные земли. Многие исследователи отправлялись на поиски этих краев, и некоторые из них даже возвращались с историями, меняющимися от поколения к поколению, об экзотических местах, например, цепочках островов, ставших кладбищем кораблей, устрашающих украшенных перьями воинах, и обширных континентах, появившихся из ниоткуда на том месте, где раньше ничего не было или было что-то совсем другое.

ВРЕМЯ В КОРОЛЕВСТАВХ

Хотя существует несколько способов измерения времени и названий для конкретных отрезков времени, большинство жителей Фаэрна используют для этого Календарь Харптоса. Даже культуры и расы, которые не считают этот метод измерения времени хорошим, знают о его существовании и понимают принятые в нем обозначения, что делает его эффективным методом коммуникации в вопросах времени среди почти всех рас, языков и культур.

Год на Ториле состоит из 365 дней. В календаре Харптоса год разделен на 12 месяцев по 30 дней каждый, которые в целом следуют синодальному циклу Селунэ, луны Торила. Месяц состоит из трех декад, которые также называются проходами. Раз в четыре года в Календаре Харптоса бывает Щитовой Сход, «високосный день», следующий за Солнцеворотом.

Отдельные дни декады не имеют названий, а называются в речи по номеру («первый день», «второй день» и так далее). Дни месяца обозначаются номером и названием месяца, например, 1 Мирула или 27 Уктара. Также даты можно обозначать относительно сегодняшнего дня («через две декады») или относительно какого-нибудь праздника («через три дня после дня Зеленотравья»).

ОСОБЫЕ ДНИ КАЛЕНДАРЯ

В каждой нации, религии или культуре на Фаэрне существуют собственные фестивали и праздники, наступление которых привязано к циклам солнца, луны, звезд или какому-нибудь другому событию. Кроме того, в Календаре Харптоса есть пять особых ежегодных праздников, которые привязаны к смене сезонов, и один праздник, который случается раз в четыре года. Эти праздники отмечаются практически в каждой стране, но методы и обряды

празднования сильно отличаются в зависимости от местных традиций и наиболее распространенной религии.

Макушка Зимы. Первый праздник года чаще всего называют Макушкой Зимы, хотя бывают и другие названия. Дворяне и монархи Сердцеемья в этот Главный Праздник Зимы обычно возобновляют альянсы или отмечают очередную годовщину их существования. Крестьяне на Севере, у Лунного Моря и в прочих регионах с холодным климатом отмечают День Стоячей Зимы как отметку середины холодного времени года, когда трудные времена все еще ожидают впереди, но по крайней мере часть из худших дней уже прошла.

День Зеленотравья. Традиционное начало весны отмечается демонстрацией свежих цветов (выращиваемых в парниках в тех местах, где климат не позволяет растениям цвести так рано), которые приносятся в дар богам или разбрасываются по полям в надежде на богатый грядущий урожай.

Солнцеворот. Середина лета отмечается застольями, кутежом, помолвками и наслаждением приятной погодой. Грозы в день Солнцеворота считаются дурным знамением, и иногда трактуются как неодобрением высшими силами новых романов или браков, заключаемых в этот день.

Щитовой Сход. Большой праздник в Календаре Харптоса, Щитовой Сход случается раз в четыре года сразу вслед за днем Солнцеворота. В этот день подданные и короли могут говорить друг с другом и советоваться, отбросив формальности, могут возобновляться пакты и контракты, и заключаться соглашения между народами. Множество турниров или соревнований в ремесле или спортивке устраивается каждый Щитовой Сход, и большинство религий отмечает праздник, делая особый акцент на одном из постулатов соответствующей религии.

Следующий Щитовой Сход случится в 1492 АД.

Праздник Урожая. Праздник Урожая - день пиршеств и благодарения, отмечающий сбор осеннего урожая. Большинство людей в этот день приносят благодарность Чонтии за ее щедрые дары в преддверии грядущей зимы. Те, кто зарабатывают на жизнь путешествиями, часто отправляются в путь сразу же после этого праздника, пока зима не вступила в силу и горные проходы и гавани не оказались скованными снегом и льдом.

Пир Луны. Когда ночи становятся длиннее и приближаются зимние ветры, случается Пир Луны - время, когда все отдают дань предкам и чествуют усопших. Во время празднеств этого дня люди собираются рассказать истории и легенды, помолиться о павших и подготовиться к грядущим холодам.

ПОВСЕДНЕВНОЕ ОТСЛЕЖИВАНИЕ ВРЕМЕНИ

Большинство людей не отслеживают время с большей точностью, чем понятиями «середина утра» или «перед закатом». Если людям необходимо встретиться в определенное время, то они устанавливаются с использованием подобных выражений.

Понятие часов и минут существует в основном в местах, где богачи имеют возможность использовать часы, хотя механические часы часто бывают ненадежными, и редко можно встретить двое часов, установленных на одинаковое время. Если у местного храма или государственного здания есть часы, которые отзывают прошлое определенных промежутков времени, то местные жители могут измерять время по «ударам» колокола, например, «встретимся в семь ударов».

Календарь Харптоса

Месяц	Название	Расхожее название
1	Хаммер	Разгар Зимы
	Ежегодный праздник: Макушка Зимы	
2	Алтуриак	Коготь Зимы
3	Чес	Коготь Закатов
4	Тарсак	Коготь Гроз
	Ежегодный праздник: Зеленотравье	
5	Миртул	Таяние
6	Киторн	Время Цветов
7	Флеймрул	Разгар Лета
	Ежегодный праздник: Солнцеворот	
8	Элесиас	Солнце в зените
9	Элейнт	Угасание
	Ежегодный праздник: Праздник Урожая	
10	Марпенот	Листопад
11	Укта	Умирание
	Ежегодный праздник: Пир Луны	
12	Найтол	Завершение Года

СМЕЩЕНИЕ СЕЗОНОВ

Миры Абейра и Торила разошлись вразь в 1487 АД и 1488 АД. В некоторых местах это изменение сопровождалось катаклизмами, а в некоторых прошло незаметно. Астрономы и мореплаватели, которые следят за звездами, не могли не заметить, что в отдельные ночи звезды висели в небе неподвижно. Зима 1487-1488 продолжалась дольше обычного. Впоследствии было замечено, что солнцестояния и равноденствия как-то сместились, начиная с весеннего равноденствия, приходившегося на День Зеленої Травы в 1488 АД. Дальнейшие времена года последовали за ним, каждый сезон начинался и заканчивался позже обычного.

Это смещение заставило мудрецов и жрецов Чонтии задуматься и о смене времени празднования ежегодных праздников, однако большинство населения предпочитает терпеливо надеяться на возвращение времен года на свои места в течение нескольких лет.

КРАТКАЯ ИСТОРИЯ

Известная история Побережья Меча уходит на тысячи лет назад, начинаясь от туманных эпох рас-создателей и эры первых государств эльфов и двардов. Относительно новая история - это рассказ о становлении и свершениях людей и других младших рас.

Многое из приведенного ниже известно только отдельным мудрецам, некоторые из которых живут в Фаэруне далеко не первое столетие. Для большинства обывателей же события, удаленные во времени и пространстве, незнакомы и в любом случае не имеют практической пользы в их жизни. Новости, конечно, распространяются, так что даже люди в деревушке на Побережье Меча могут знать о происходящем в дальних странах.

ДНИ ГРОМА

Десятки тысяч лет назад империи рептилий, амфибий и воздухоплавающих существ, на эльфийском известных как *Икуа'Тел'Күэссир*, «расы-создатели» - доминировали в мире. Они строили великие

города из камня и стекла, прокладывали пути через дикие земли, приручали гигантских ящеров, создавали сильнейшую магию, изменяли мир вокруг себя и воевали друг с другом. То были Дни Грома.

Внезапный конец для народов-создателей наступил около тридцати тысяч лет назад. Возможно, в их войнах наступила ужасная и неизбежная кульминация, или они заигрались с запрещенными силами. Как бы то ни было, мир изменился, и их империи исчезли. Все, что осталось от них - это руины и рассеянные по миру племена людоедов, жаболюдов и аракокра - примитивные наследники тех, кто когда-то правил миром.

ПЕРВЫЙ РАСЦВЕТ

Из руин Дней Грома появились первые государства Гордых Народов - эльфов и дварфов.

Эльфы создали государства Аривандаар, Ардип и Илитиир. На Побережье Меча они основали Иллефарн, протянувшийся от Хребта Мира до реки Делимбийр; его столица Аэллинталаар располагалась в тени того, что теперь называется гора Глубоководье. Лесные и лунные эльфы основали королевства Эаэрланн в Долине Делимбийр и Высоком Лесу, а сепаратисты из Аривандаара основали Миеритар в землях, которые сегодня занимают Высокая Пустошь и Туманный Лес.

Кланы дварфов объединились в нацию Делзун, названную в честь ее основателя. Ее дварфийские крепости раскинулись от Ледяных Гор до Нетерских Гор и Узкого Моря, и к западу до Утесов и Гор Меча.

Гордые Народы были вынуждены регулярно защищать свои страны от нашествий орд орков, которые возникали в горах Хребта Мира и устремлялись к югу с целью грабежа и убийств.

ПЕРВЫЙ РАСКОЛ

Спустя тысячи лет после возникновения великих государств эльфов сотни эльфийских магов собрались, чтобы произнести совместно заклинание, призванное создать великолепную родину для их расы. Заклинание сработало, но в процессе вызвало мощные пульсации, которые разорвали землю, изменив внешний вид мира. Крупнейший континент этого нового мира теперь называется Фаэрун. Вдали от его западного побережья возник остров Эвермит, считающийся частью Арвандора, дома эльфийских богов на плане Арборея, и мостом между мирами.

ВОЙНЫ КОРОНЫ

Около тридцати тысяч лет назад началась война между эльфийскими королевствами Аривандаар и Миеритар, что положило начало серии конфликтов, называемых теперь Войнами Короны. Эти конфликты продолжались около трех тысяч лет и увенчались Темным Бедствием, во время которого Миеритар окутали ужасные штормы, за год превратившие его в огромную пустошь, которая теперь так и называется Высокая Пустошь. В произошедшем винят высших магов Аривандаара, хотя доказательств этому никогда не было представлено. Мстительные темные эльфы обратились к демоническим силам, использовав их против Аривандаара. В течение многих последовавших за этим веков, наполненных страданиями и разрушениями, эльфийские жрецы и высшие маги горячо молились Кореллону Ларетиану и другим богам эльфийского пантеона о спасении.

ПАДЕНИЕ ДРОУ

Кореллон пресек Войны Короны и проклял темных эльфов, чтобы они никогда больше не смогли

чувствовать себя нормально под светом солнца.

Оказавшись в ситуации, когда солнце причиняло им страдания, дроу всего за какие-то два месяца ушли с поверхности в Подземье. Отказавшись от своей преданности эльфийским богам, которые предали и изгнали их, они обратились к Лолт, Демонической Королеве Пауков, которая стала их новой покровительницей. Вскоре после этого начались войны между дроу и подземными городами дварфов.

ЭПОХА ЛЮДЕЙ

В течение тысячелетий, последовавших за Войнами Короны, люди распространялись по Фаэруну и заселяли его, пока эльфийские и дварфийские государства погружались в стагнацию, а потом начали медленно приходить в упадок. Глубоко в Подземье, тем временем, дроу вели захватнические войны и сражались за выживание.

ВОСХОД И ПАДЕНИЕ НЕТЕРИЛА

Более пяти тысяч лет назад группа человеческих рыбаков деревень с побережья Узкого Моря объединилась под управлением короля-шамана Нетера, получив впоследствии название империя Нетерил. Нетерильцы научились пользоваться магией у эльфов Эаэрланна и стали известными волшебниками. Века спустя они обнаружили магические письмена в руинах Аривандаара - Нетерские Свитки - и впоследствии забросили практики Эаэрланцев в поисках еще более мощной магии.

Нетерил вырос в непобедимое государство магии и чудес, контролировавшее большую часть Севера на протяжении трех тысяч лет. В один прекрасный момент одержимый властью нетерильский маг Карсус попытался завладеть местом богини магии. В результате разрывов в магическом плетении нетерильские летающие города рухнули на землю, перестали работать многие магические эффекты и заклинания, и могучая империя перестала существовать.

ВЕЛИКИЕ ГОРОДА

В течение десятилетий и веков после падения Нетерила многие города Побережья Меча и Севера, например, Иллуск и Цитадель Сандбарр, принимали беженцев из павшей империи, и новые города, преимущественно состоящие из выживших нетерильцев и их потомков, были основаны по всему Северу и в Западном Сердцеzemье.

Около полутора тысяч лет назад люди-переселенцы из Долин и эльфы Кормантора заключили соглашение о мирном сосуществовании, известное как Договор Долин. По этому случаю был установлен монумент под названием Стоячий Камень, и от этого момента началось вестись Летосчисление Долин (Dalereckoning, DR или АД), начиная с первого года (1 АД). Этот метод нумерации лет постепенно распространился по Фаэруну, и уж если не применяется в какой-то местности, то по крайней мере там поймут, о чём будет идти речь.

Город Невервинтер, который во времена своей бытности небольшим поселением назывался Эйгерстор, был основан в 87 АД. На берегах реки Рорин в 384 АД было основано скромное поселение Брод Сильверимуна, которое меньше, чем за два века выросло в город Сильверимун.

В 882 АД деревня и фактория на берегу глубокой бухты в тени большой горы назывались Твердыня Нимоара в честь утгардского вождя, занявшего это место и построившего здесь укрепления. Среди капитанов морских судов место получило название

Глубоководье, и через несколько поколений это новое название полностью вытеснило старое. В 1032 АД Агаирон, наследник искусств Нетерила, спас город от него самого путем смещения с трона боевого лорда Глубоководья и потенциального императора Раулора. Агаирон постановил, что с этого момента городом будет править не сила, а мудрость, и основал совет Лордов Глубоководья.

Эти и другие города-государства выросли по всему Побережью Мечей, сформировав цепочку от Иллуска далеко на севере до Врат Балдура на юге у границ Амна. Как и их эльфийские и дварфийские предшественники, им приходилось отражать атаки диких гуманоидов, включая орды орков с Хребта Мира. Глубоководье, ведомое своими таинственными Лордами, становилось всё более могущей силой в регионе, а старый Иллуск пал под натиском орков, и только спустя десятилетия был отвоеван, и его руины стали фундаментом для Лусканы.

Нынешняя Эра

Четыре с половиной столетия с момента основания Лордов Глубоководья были неспокойным временем для Побережья Мечей и всего мира. В течение всего этого периода цивилизованный мир противостоял диким силам хаоса, а жизнь билась под натиском слуг смерти и страданий даже там, где сами боги не смогли избежать уничтожения.

Последние сто пятьдесят лет представляют собой один из наиболее насыщенных катастрофическими событиями временных отрезков в истории Фаэруна. По меньшей мере три раза Торил сотрясался до основания силами, раз за разом переписывавшими законы природы.

Смутное Время

В 1358 АД боги были изгнаны из своих божественных владений и вынуждены бродить по земле в смертном обличье. Пытаясь вернуть себе свою божественную сущность, они стали воевать между собой. Магия стала работать непредсказуемым образом, а молитвы жрецов оставались не отвеченными. Некоторые из богов в таком виде были убиты, и несколько смертных получили божественный статус и обязанности погибших богов.

Возвращение Нетерила

В 1374 АД Империя Нетерила возникла вновь, когда ее летающий город Тултантар, более известный как Шейд, вернулся из более чем двухтысячелетнего странствия по Царству Теней и повис над пустыней Анорох. Его осененные тенью аристократы практически сразу начали охоту за старыми нетерильскими руинами и артефактами в своей подготовке к восстановлению некогда грандиозной империи.

Магическая Чума

В 1385 АД возвысившееся божество Цирик при поддержке Шар убил Мистру, богиню магии, в ее владениях, Сердце Двеомера. Это разорвало магическую материю, окутывавшую мир, высвободив первозданную магическую энергию, что привело к катастрофе, получившей название Магическая Чума. Тысячи заклинателей мгновенно погибли или сошли с ума, а поверхность Фаэруна была изменена под воздействием волн и завес таинственного синего огня. Целые государства оказались перемещены или поменялись местами с королевствами из других миров, а огромные куски земли были вырваны из нее, и так и остались висеть в воздухе.

Второй Раскол

Через столетие после Магической Чумы, люди только начали привыкать к произошедшим переменам, как всё переменилось вновь.

Первые признаки новой неразберихи появились в 1482 АД, когда Баал, давно погибший бог убийства, переродился во Вратах Балдура среди хаоса и кровопролития, в процессе чего погибли два герцога города и многие его граждане. Возвращение Баала и получение им обратно сферы убийства от Цирика, привели многих мудрецов и ученых к выводу, что правила и законы, которым должны подчиняться божества, сбились.

В 1484 странные бедствия стали происходить по всему Фаэруну. В Айриборе случилось землетрясение. На Амн обрушились полчища саранчи. Южные земли охватила засуха и уровень моря в некоторых местах понизился. Среди всех этих событий во многих регионах континента произошли конфликты. Орки из королевства Много-Стрел пошли войной на дварфийские крепости Севера и их союзников. Сембия вторглась в Долины, на помощь которым пришла армия Кормира. Нетерил привел свои силы к границам Кормира, в результате чего тот оказался втянут в войну на два фронта.

В течение этого периода стали появляться рассказы о личностях, которых как будто бы коснулась рука божества, в результате чего им были дарованы странные способности. Некоторые из этих так называемых Избранных стояли у истоков конфликтов, происходящих по всему континенту. Некоторые из Избранных осознавали свое божественное предназначение, а некоторые только терялись в догадках, почему выбраны были именно они.

В 1485 в Долине Ледяного Ветра Избранная Ориль начала войну с Десятью Городами, но потерпела поражение.

В Анорохе видя, что нетерильские силы рассредоточены, восстали долго находившиеся под гнетом Бедины. Захватив или осадив дварфийские крепости, орки севера отправились на Сильверимун. В Кормире и Сембии нетерильские и кормирские войска вели бои с переменным успехом, а Долины превратились в арену боевых действий. Как будто в качестве компенсации за прошедшую засуху, осенью 1485 вокруг Моря Павших Звезд начал идти Великий Ливень, который лил, не переставая еще долгое время.

На востоке в начале 1486 стал подыматься уровень вод, тем временем удача отвернулась от орков Севера и к концу года их армии были разбиты и рассеяны. В том же году эльфы Миф Драннора пришли на помощь Долинам и помогли отбросить силы Сембии. На Побережье Меча в Лускане вновь появилась Главная Башня Волшебства, и было восстановлено Магическое Братство. В Глубоководье и Невервинтере были предприняты попытки очистить эти города от развалин и разрухи вековой давности. Кормир изгнал остатки войск Сембии и Нетерила со своей территории и отозвал свои войска, обратившись к своим внутренним заботам восстановления страны.

В конце 1486 Великий Ливень наконец прекратился, но на этом хаос не закончился. Море Павших Звезд разрослось, погрузив под свои воды большие участки суши.

Начало 1487 изобиловало землетрясениями и извержениями вулканов, как будто весь мирился

в конвульсиях. Поползли слухи, что возникшие из-за Магической Чумы разломы и провалы внезапно пропали, и что расстояния между знакомыми пунктами на местности увеличились, словно мир потихоньку добавил к ним многие мили дикой местности. Появились разговоры о возвращении стран и народов, о которых ничего не было слышно со времен Магической Чумы. Стало очевидно, что многие эффекты того ужасного времени были обращены вспять. В течение всего года в порты Побережья Мечей и Сияющего Юга приходили корабли, которые, по словам экипажа, отплыли с Эвермита, Лантана и Нимбрала - государств, считавшихся погибшими. В небе южных регионов были якобы вновь замечены знаменитые летающие корабли Халруа.

Более не связанный войной в Кормире Нетерил атаковал Миц Драннор, приведя Город Шейд в небо над ним. В битве за контроль над мифалом Миц Драннора и над самим Плетением летучая столица Нетерила рухнула на Миц Драннор, что привело к катастрофическому уничтожению их обоих.

В конце года были ночи, когда небеса, казалось, были неподвижны. В большей части Фаэрнура зима 1487-1488 длилась дольше, чем когда-либо в истории. Солнцестояния и равноденствия сместились, за ними последовали времена года, начавшиеся и заканчивавшиеся позже, чем обычно. Молитвы к богам знаний и милосердия остались не отвеченными, если не считать присутствия их Избранных.

Несмотря на победу над орками Севера, Лига Серебряных Пределов была распущена в 1488 из-за взаимных обвинений ее участников в неудачах в войне. Сембия разделилась на города-государства, только名义上 находящиеся в альянсе друг с другом. Нетерильской империи не стало, несмотря на то, что отдельные ее поселения сохранились. Остатки нетерильских сил сражались с Бединами за контроль над Шпилем Памяти, считавшимся гробницей фаериммов, древних врагов нетерильцев. Сражения пробудили то, что оказалось ульем этих существ, которые воспользовались высасывающими жизнь и магию силами шпиля против земель под ним.

К 1489 многие войны, начавшиеся во время Раскола, завершились. Начались новые конфликты, и в мире оставалось много смертельных опасностей, но божества прекратили вмешиваться в мирские дела через своих Избранных. Боги перестали быть немыми, но оставались достаточно тихими, и во многих местах возникли новые культуры, чтобы интерпретировать теперь гораздо более туманные знамения.

Сегодня мир полон новых мест и возможностей для тех, кто готов рискнуть и оставить свой след в них. Историки и эльфы и дварфы, которые помнят прошлое, которое обычным смертным кажется далеким, воспринимают мир примерно таким, каким он и был более века назад. Для большинства диких историй о людях, наделенных божественной силой, и дальних землях, вернувшихся в мир, - всего лишь предмет болтовни у очага. Их больше волнуют повседневные тревоги и возможности прямо за их порогом - и того, и другого на Побережье Мечей и Севере остается предостаточно.

МАГИЯ В КОРОЛЕВСТВАХ

От простейших заговоров до сильнейших заклинаний Высшей Магии, и от благословений и исцелений до воскрешения могучих героев из мертвых, магия пронизывает Королевства, и понимание природы магии начинается и заканчивается пониманием природы Плетения.

ПЛЕТЕНИЕ

Плетение - неотъемлемая часть вселенной, проникающая сквозь всё сущее невидимыми нитями. Некоторые существа, предметы и места имеют глубокие внутренние связи с Плетением и могут делать необыкновенные вещи, которые для них кажутся естественными (полет бехолдера, чарующий взгляд вампира, дыхание дракона и так далее). Существа с необходимыми навыками и талантами также могут манипулировать Плетением, чтобы колдовать волшебные заклинания.

Плетение обычно невидимо и не обнаружимо даже с помощью заклинаний. Например, заклинание обнаружение магии не позволяет увидеть Плетение. Строго говоря, Плетение является магией не более, чем набор нитей является тканью, - это всего лишь материал, из которого могут быть сотканы магические узоры.

В обоих смыслах, метафорическом и буквальном, богиня Мистра - это и есть Плетение. Она - его хранитель, и все три раза, когда богиня магии умирала или теряла свою божественную сущность (дважды как Мистра и один раз как ее предшественница, Мистрил), магия начинала работать извращенным образом или вообще переставала работать. После последней смерти Мистры и возникновении Магической Чумы, считалось, что Плетение было уничтожено, и термин утратил свою значимость. С окончанием последнего Раскола, и Мистра и Плетение вернулись к своим ролям предшествующих столетий, и заклинания и магические вещи стали работать гораздо надежнее, чем во время Магической Чумы.

СВЕРХЬЕСТЕСТВЕННЫЕ СПОСОБНОСТИ И ПСИОНИКА

Врожденные магические способности некоторых существ, приобретенные сверхъестественные силы таких людей, как монахи, и психонические способности сходны в том, что их владельцы не используют Плетение так, как это делают обычные заклинатели. Ментальное состояние пользователя крайне важно: монахи и психоники долго и упорно тренируются для достижения нужного состояния разума, а разум существует с сверхъестественными способностями находится в этом состоянии от природы. Как эти способности соотносятся с Плетением - предмет дискуссий; многие исследователи магии уверены, что так называемое Незримое Искусство - это аспект таланта к магии, который невозможно преподать или изучить непосредственно.

ВОЛШЕБНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Если эффект заклинания создается с помощью манипулирования нитями Плетения, то создание магических вещей происходит путем связывания этих нитей определенным образом, что позволяет достичь времени действия желаемого магического эффекта, равного времени жизни самой заряженной вещи. Плетение дает энергию для немедленного использования во время произнесения заклинаний, а также позволяет знающим свое ремесло волшебникам сохранять эту энергию внутри предмета до тех пор, пока его владелец (которому не обязательно быть заклинателем) не вызовет ее.

В некоторых случаях магия в предмете также должна быть привязана к его владельцу, такое соединение нитями Плетения вещи и владельца называется подстройкой. Как и во многих других вопросах магии, существует ограничение по количеству предметов к которым может быть таким

образом привязано одновременно конкретное существо, однако преимущества такой связи могут быть значительными.

МИФАЛЫ

Мифалы - это одни из самых сильных магических явлений на Ториле, конструкции, которые изгибают и преображают Плетение в конкретном месте иногда настолько сильно, что законы магии или даже законы природы могут быть изменены.

Мифал представляет собой магическое поле пересекающихся магических и охранных эффектов, покрывающее определенную территорию. В своем исходном значении этот термин применялся к работам Высшей Магии, которые защищали древние эльфийские города. С тех пор применение термина расширилось и теперь **мифалами** называют также всевозможные подобные магические поля, защищающие какое-либо место, будь то летающие города павшего Нетерила, защитные заклинания Сильверимуна или меньшие по размеру, но от того не менее эффективные магические работы, защищающие такие важные места, как Кэндалкип. Некоторые считают **мифалом** даже многослойные защитные заклинания в подземельях Подгорья под Глубоководьем.

Большинство **мифалов** имеют защитную функцию по своей природе, и устанавливаются таким образом, чтобы ограничить типы магии, которые могут применяться в зоне **мифала**. Наиболее распространены ограничения на магию телепортации и вызова. **Мифал** Эверески воздействует на погоду и охраняет ее жителей от болезней, а **мифал** находящегося в морских глубинах Миф Нантара делает его воды пригодными для дыхания и более комфортными для наземных существ, не привычных к подводной жизни.

Во многих отношениях **мифал** - это не столько искусственно созданный объект, сколько живое магическое существо, способное становиться сильнее или слабее, получать повреждения или умирать. **Мифалы** иногда бывают способны исцелять себя, как сделал **мифал** Сильверимуна, распустившись из Лунного Моста после последнего возвращения Мистры. Каждый **мифал** имеет одно или более существ, находящихся в гармонии с ним, на которое не распространяются ограничения по колдовству, которое может направлять нацеливаемые эффекты **мифала**, и которое может научить других существ, обладающих необходимыми навыками, как получить доступ к секретам **мифала**.

За исключением городов Сильверимун и Эвереска, искателям приключений могут встретиться только поврежденные или неправильно работающие **мифаль**, оставшиеся в руинах тех мест, в которых когда-то была сильна магия. Хотя заклинания идентификации могут помочь определить некоторые простейшие эффекты **мифала**, действующие ограничения на произнесение конкретных заклинаний могут быть выяснены только в результате неудачной попытки произнести соответствующее запрещенное заклинание. Очень сильные заклинатели могут попытаться самостоятельно понять, как можно управлять **мифалом** или восстановить его, но такие случаи известны лишь из легенд, и даже самые знаменитые волшебники редко пытаются сделать это. Наличие слова «Миф» в названии какого-либо эльфийского города (Миф Драннор, Миф Глорач, Миф Нантар и другие) однозначно свидетельствует, что в это городе есть или когда-то был **мифал**, защищавший его. Руины таких мест наверняка содержат какие-нибудь непредсказуемые эффекты, связанные с поврежденным или уничтоженным **мифалом**.

Магия, взаимодействующая с Плетением

Некоторые заклинания позволяют колдующему воспринимать Плетение или манипулировать его проявлениями особым образом. Само Плетение также содержит отклонения, влияющие на произносимые заклинания.

Обнаружение Магии. Это заклинание показывает нити Плетения, сотканные друг с другом с помощью заклинания, или «узлы» Плетения, находящиеся в волшебном предмете. Предмет при этом выглядит окутанным сетью серебристо-голубых нитей Плетения, и то, каким образом они переплетены, показывает, какая магия использовалась (например, некромантия). Похожим образом активные заклинания или магические зоны выглядят окутанными серебристой сетью нитей, которые могут перекручиваться и переплетаться особым образом в зависимости от того, какая магия использовалась.

Рассеивание Магии. Это заклинание распутывает переплетения и развязывает узлы Плетения, таким образом устраняя присутствующие магические эффекты.

Антимагия. Антимагические эффекты могут рассеивать активные магические эффекты и распускать магию, сотканную из Плетения. Постоянные эффекты, такие, как в магических предметах, обычно просто подавляются антимагией: пока предмет находится в зоне антимагии нити расплетаются, но они возвращаются в связанное состояние, как только предмет покидает зону антимагии.

Мертвая Магия. В редких зонах мертвой магии Плетение просто отсутствует. Перестают работать не только заклинания и волшебные предметы, но даже сверхъестественные способности существ, по своей природе связанные с Плетением, могут перестать работать, так как узел в Плетении, который существо носит в себе, развязывается.

Дикая магия. В зонах дикой магии Плетение становится запутанным, в результате чего спонтанно формируются узлы и пересечения нитей, что изменяет магию и порождает случайные магические эффекты. Также в таких зонах изменяются переплетения, создаваемые сознательно в процессе произнесения заклинаний, в результате чего заклинания могут иметь неожиданные эффекты.

РЕЛИГИЯ В КОРОЛЕВСТВАХ

Хотя волшебники могут творить чудеса с помощью своего Искусства, а приключенцы берут свою судьбу в собственные руки, большинство простых людей в Забытых Королевствах в час нужды полагается именно на богов. Боги играют значительную роль в жизни любого, от великого лорда до жалкого беспризорника.

Разные расы на Ториле поклоняются разным пантеонам, которые остаются примерно одинаковыми от региона к региону, при этом разные культуры возвышают разных богов в рамках одного пантеона. Все боги почитаются по всему Фаэрну, хотя существуют исключения из этого правила (например, боги Мулхоранда).

ФОРМЫ ПОКЛОНЕНИЯ

Среднестатистический человек поклоняется разным богам по-разному и в отношении разных вопросов. Большинство профессий имеют бога-покровителя: фермеры делают подношения Чонтии, прося о богатом урожае, клерки навостряют перья с молитвой Денеиру, а набожные торговцы не забывают отложить несколько монет, чтобы сделать подношение Вокин в конце торгового дня. Большинство людей поклоняются богу, который связан с их жизнью, семьей или домом, а некоторых конкретный бог притягивает по каким-то другим причинам. Верующие часто носят небольшие символы их избранного бога: амулет или булавку с изображением

символа бога, или какой-нибудь иной предмет.

Кроме того, люди регулярно возносят хвалу богам в зависимости от конкретных нужд и обстоятельств: фермер, обычно поклоняющийся Чонтии, может молиться Амонатору, чтобы тот послал несколько ясных солнечных дней, а глубоководская дворянка, обычно поклоняющаяся Денеири, возблагодарит Суни за успешные смотрины ее сына. Даже священники конкретных богов признают роль, которую играют другие боги в их жизни и в мире в целом.

В целом, верующие смотрят на свои взаимоотношения с богами как на целесообразные и взаимовыгодные: молитвы и подношения возносятся, чтобы получить благословение бога или отогнать их гнев. Молитвы и прочие акты поклонения обычно исполняются тихонько в часовне, расположенной в поселении верующего, или даже у него дома, или в храме, когда верующий чувствует нужду прямо и непосредственно попросить о помощи бога.

Молитвы обычно являются вознесением хвалы богу в какой-либо форме: благодарность за благование бога, просьба о благословении в будущем, хвала за большие и маленькие божественные вмешательства. Так как большинство людей в Фаэруне не хотело бы навлечь на себя гнев и ярость жестоких и диких богов, поклонение таким божествам может представлять собой попытки их умиротворения. Охотник или фермер может приносить жертвы Малару, чтобы хищники обходили его стороной, а моряк может молиться Амберли, чтобы она не гневалась во время его плавания.

НОВЫЕ И ЧУЖЕЗЕМНЫЕ БОГИ

Фаэрунские пантеоны - не единственные, известные на Ториле. У не-человеческих народов, например, есть собственные боги, а народы из дальних стран поклоняются совсем другим богам. Иногда, чужеземцы приносят за собой поклонение какому-нибудь богу. Кроме того, в крайне редких случаях бывает, что появляется совершенно новое божество, например, получивший божественность смертный, или божество, чей приход предсказывался пророками или лидерами новых культов. В космополитичных местах типа Глубоководья или Калимшана то и дело появляются часовни неизвестных богов.

Растущее поклонение новому богу редко беспокоит существующих богов за исключением тех случаев, когда новое божество претендует на роль, уже занятую существующим богом. Методы разрешения таких конфликтов варьируются от дружеских соревнований и турниров, призванных продемонстрировать превосходство одного бога над другим, до религиозного кровопролития.

За несколько поколений новое божество может стать постоянным членом пантеона. Многие ученые соглашаются, что существует ряд богов-«иммигрантов», прибывших в Фаэрун так давно, что их чужеземное происхождение уже потерялось в пучине времен.

МЕРТВЫЕ И ВОСКРЕСШИЕ БОЖЕСТВА

Раз за разом поминальные колокола звонили по кому-нибудь из богов Королевств. Боги погибали в Смутное Время, когда пришла Магическая Чума, и когда пал Нетерил. Некоторые боги даже бывали убиты смертными с помощью невообразимо мощной магии.

Когда божество выходит из пантеона, божественная магия перестает течь к верующим, а чудеса и знамения, связанные с этим божеством, заканчиваются, священники божества теряют веру, а священные места оказываются заброшенными или переходят к другим культурам.

Для последователей бога несущественно, действительно ли бог умер или просто впал в спячку, так как для них последствия будут одинаковыми. Как показали последние события, ушедшие боги могут отсутствовать не вечно. Не раз боги, считавшиеся мертвыми, возвращались и набирали новый контингент верующих. Некоторые легенды о богах говорят о циклах смерти и воскрешения - возможно, это как раз и есть такие циклы.

Как однажды заметил Мудрец Долины Теней, «Если боги могут даровать способность возвращать мертвых из-за завесы смерти, почему кто-то полагает, что они сами будут должны оставаться за ней вечно?»

ЗАГРОБНАЯ ЖИЗНЬ

Большинство людей верят, что души недавно умерших попадают на план Фугу, где они бродят по Городу Суда, часто не осознавая, что они мертвые. Служители богов приходят, чтобы собрать такие души, если они достойны этого, забрать их с собой в царство соответствующего бога. Иногда души верующих отправляются обратно в мир смертных, чтобы быть перерожденными или чтобы доделать незаконченную работу.

Души, за которыми не приходят ничьи слуги, попадают на суд к Келемвору, который решает судьбу каждой из них. Некоторые из них становятся проводниками для других душ, а некоторые превращаются в изывающиеся личинки и выбрасываются в прах. Поистине, неискренние «верующие» или просто неверующие заключаются в Стену Неверных, огромный барьер, окружающий Город Суда, в котором души медленно растворяются и становятся частью вещества, из которого сделана Стена.

РЕЛИГИОЗНЫЕ УЧРЕЖДЕНИЯ

Служить священниками богов могут не только клерики. На самом деле способность использовать божественную магию выдается богами смертным жрецам и другим заклинателям не так уж часто (см. секцию «Божественная Магия»). Задача священника - служить богу и его последователям, и для этого не обязательно требуется использование магии.

Тип человека, который становится священником, зависит от доктрины этого бога: хитрые плуты, поклоняющиеся Маску, имеют мало общего с праведными служителями Тира, и все они сильно отличаются от гуляк, поклоняющихся Алиире.

ХРАМЫ И ЧАСОВНИ²

Основными религиозными учреждениями Фаэруна являются храмы и часовни. Будь то маленькое труднодоступное строение или комплекс, состоящий из нескольких строений, каждый храм действует в соответствии с традициями своей веры, хотя в отдельных случаях могущественные и харизматичные персоны, возвысившиеся в иерархии храма, могут вдохновлять верующих на внесение изменений в эти традиции.

В храмах Фаэруна не проходят службы как таковые. Групповые ритуалы в храмах обычно происходят только во время конкретных праздников, и священники также ходят в народ по случаю мероприятий типа свадеб или похорон. Храм же - это место, куда верующие приходят в одиночку или с семьей либо чтобы просто провести определенное время в жилище бога, либо если по какой-то причине они ищут помощи священников.

Маленькие часовни или частные молельни, в отличие от храмов, довольно густо распространены по Фаэруну, особенно в областях, где нет полномасштабных храмов.

² Shrine - в различных переводах встречается как «святилище», так и «часовня». Принято считать эти термины взаимозаменяемыми.

Фаэрунский пантеон

Божество	Мировоззрение	Домены	Символ
Азут, бог волшебников	ЗН	Магия, Знания	Левая рука окруженная огнем, указующая вверх
Акади, богиня воздуха	Н	Буря	Облако
Амберли, богиня моря	Х3	Буря	Волны расходящиеся влево и вправо
Амонатор, бог солнца	ЗН	Свет, Жизнь	Золотое солнце
Асмодей, бог отпущение греха	ЗЗ	Знание, Обман	Три обращенных вовнутрь треугольника, создающие четвертый треугольник
Баал, бог убийства	НЗ	Смерть	Череп окружённый кольцом капель крови
Бейн, бог тирании	ЗЗ	Война	Чёрная ладонь обращенная пальцами вверх
Бешаба, богиня неудачи	Х3	Обман	Чёрные олени рога
Валькур, северный бог моряков	ХД	Буря, Война	Туча с тремя разрядами молнии
Вокин, богиня торговли	Н	Знание, Обман	Монета вертикально, с левым профилем Вокин
Гвейрон Буреветер, бог выслеживания	НД	Знания, Природа	Отпечаток лапы с пятиконечной звездой в центре
Гонд, бог создания	Н	Знания	Зубчатая шестерня с четырьмя спицами
Грумбар, бог земли	Н	Знания	Гора
Денеир, бог письма	НД	Магия, Знания	Горящая свеча над открытым глазом
Джергал, писарь мёртвых	ЗН	Знание, Смерть	Череп с зажатым в зубах свитком
Ильматер, бог терпения	ЗД	Жизнь	Руки связанные на запястье красным шнуром
Истишиа, бог воды	Н	Буря	Волна
Келемвор, бог смерти	ЗН	Смерть	Рука скелета держащая весы
Коссут, бог огня	Н	Свет	Пламя
Красный Рыцарь, бог стратегии	ЗН	Война	Красный шахматный конь со звёздами на месте глаз
Латандер, бог рассвета и обновления	НД	Жизнь, Свет	Дорога идущая в рассвет
Лейра, богиня иллюзии	ХН	Обман	Треугольник вершиной вниз с водоворотом тумана внутри
Плиира, богиня радости	ХД	Жизнь	Треугольник с пятиконечными звёздами на вершинах
Повиатар, дева боли	ЗЗ	Смерть	Девятихвостая шипастая плеть
Майликки, богиня лесов	НД	Природа	Голова единорога
Малар, бог охоты	Х3	Природа	Когтистая лапа
Маск, бог воров	ХН	Обман	Чёрная маска
Милил, бог поэзии и песни	НД	Свет	Состоящая из листьев пятиструнная арфа
Миркул, бог смерти	НЗ	Смерть	Белый человеческий череп
Мистра, богиня магии	НД	Магия, Знание	Круг семи звёзд или круг семи звёзд опоясывающих плывущий красный туман или одна звезда
Огма, бог знаний	Н	Знание	Чистый свиток
Ориль, богиня зимы	НЗ	Природа, Буря	Шестилучевая снежинка
Саврас, бог предсказания и судьбы	ЗН	Магия, Знание	Хрустальный шар со множеством разных глаз внутри
Селуне, богиня луны	ХД	Знание, Жизнь	Пара глаз окружённых семью звёздами
Сильванус, бог дикой природы	Н	Природа	Дубовый лист
Суни, богиня любви и красоты	ХД	Жизнь, Свет	Лицо красивой огневласой женщины
Талона, богиня яда и болезни	Х3	Смерть	Три слезинки в треугольнике
Талос, бог штормов	Х3	Буря	Бьющие в одну точку три разряда молнии
Темпус, бог войны	Н	Война	Вертикальный пламенеющий меч
Тимора, богиня удачи	ХД	Обман	Монета аверсом вверх
Тир, бог правосудия	ЗД	Война	Равные весы лежащие на боевом молоте
Торм, бог отваги и самопожертвования	ЗД	Война	Правая белая латная рукавица
Хелм, бог бдительности	ЗН	Жизнь, Свет	Глаз на обращенной вверх левой латной перчатке
Хоар, бог мести и возмездия	ЗН	Война	Монета с двуликой головой
Цирик, бог лжи	Х3	Обман	Белый череп без нижней челюсти на фоне чёрной или фиолетовой вспышки
Чонтиа, богиня земледелия	НД	Жизнь	Сноп колосьев или цветущая роза на фоне колосьев
Шар, богиня тьмы и потери	Х3	Смерть, Обман	Чёрный диск с пурпурной каймой
Эльдат, богиня мира	НД	Жизнь, Природа	Водопад ниспадающий в спокойный пруд

Дварфийский пантеон

Божество	Мировоззрение	Домены	Символ
Аббатор, бог жадности	НЗ	Обман	Украшенный самоцветами кинжал указывающий вниз
Берронар Истинно Серебрянная, богиня дома и очага	ЗД	Свет, Жизнь	Переплетённые серебряные кольца
Вергадэйн, бог удачи и богатства	Н	Обман	Золотая монета с дварфийским лицом
Глубинная Дуэрра, дуэргарская богиня завоевания и психоники	ЗЗ	Магия, Война	Череп иллитида
Горм Галтин, бог бдительности	ЗД	Война	Бронзовая полумаска
Дагмарен Светлая Мантис, бог исследований	ХД	Знание	Открытая книга
Думатойн, бог скрытый секретов	Н	Смерть, Знание	Силуэт горы с драгоценным камнем в центре
Клангеддин Серебробородый, бог войны	ЗД	Война	Перекрещенные серебряные топоры
Ладугуэр, дуэргарский бог магии и рабства	ЗЗ	Магия, Смерть	Сломанная стрела
Мартаммор Дьюин, бог странников	НД	Природа, Обман	Булава обращенная вверх на фоне высокого сапога
Морадин, бог создания	ЗД	Знания	Молот и наковальня
Хаэлла Светлый Топор, богиня удачи в бою	ХД	Война	Меч обращенный вверх по лезвию которого спиралью струится пламя
Шариндалар, богиня лечения	ХД	Жизнь	Пылающая игла

Часовни обычно не имеют постоянного персонала, и порядок в них поддерживается местными жителями или визитерами, использующими такую часовню для молитв. Часовня может представлять собой скромный придорожный колодец, куда проезжающие купцы бросают монеты, прося Вокин об удаче, или роскошную статую Амонатору, окруженную жаровнями, находящуюся в павильоне в середине деревни.

Странствующие священники часто посещают такие места, а также они служат местом встреч верующих. Когда разлетается слух, что священник Эльдат пришел в город, верующие станут искать его у священного источника, посвященного богине, находящейся на окраине города.

Семейство или организация может иметь частную часовню или молельню избранного божества, например, музыкальные подвески, освященные жрецом Акади, висящие высоко на ветви дерева в саду, и звонящие на ветру, или деревянный символ в форме миниатюрной руки Азута на стене рядом с местом, где можно поставить свечу или лампаду с благовониями.

Общение с богами

Хотя есть много историй о древних временах, когда боги принимали физическую форму и общались со смертными, сейчас такие случаи - неслыханная редкость. По большей части боги общаются с последователями посредством знамений и предвестий, ценных для тех, кто может их интерпретировать. Конечно, некоторые из таких знамений бывают более замысловатыми, вследствие чего они подвержены большему спектру интерпретаций.

Наиболее распространенным методом общения верующих и священников с богами являются молитвы, песнопения или медитации. Это обычно очень личные действия, что, в общем, соотносится со здравым смыслом, ведь «совет», полученный от бога в утренней молитве и делающий день удачным, очень ценен для молившегося. Как говорится, каждый молится по-своему.

Божественная магия также может быть использована для общения с богом и получения указаний. Божественные высказывания, полученные с применением таких средств, обычно довольно краткие и

носят частный характер, а указания, относящиеся к более общим вопросам, могут быть недостаточно конкретными, что делает их подверженными разным толкованиям.

Священничество

Священничество - такая же профессия, как и любая другая, и те, кто решают заняться этим, часто проходят обучение через систему наставничества. В маленьких храмах новички или послушники могут учиться у единственного священника в храме. Большие храмы могут принимать несколько групп послушников, обучающихся под началом одного и более священников, которые преподают им навыки священника и его обязанности.

Когда послушник заканчивает обучение, он часто проходит через испытание в ходе ритуала, при успешном завершении которого кандидат получает сан священника.

Конфликты и преследование

Морально-этические ценности богов Фаэруна разнообразны, как и мировоззрения их последователей, начиная от принципиальных заступников добра и заканчивая гнуснейшими агентами зла. Отдельные культуры и сообщества Фаэруна не настолько космополитичны, как его население в целом, и в результате в тех местах, где поклонение определенным богам не одобряется, могут возникать религиозные гонения (с точки зрения гонимого) на представителей отдельных религий.

Если подобная дискриминация существует на государственном уровне, то она обычно не выходит за рамки ограничений на строительство храмов, организацию культов или проведение религиозных празднеств (так как с практической точки зрения все равно практически невозможно пресечь тайное поклонение верующим его божеству). Например, хотя поклонение Талоне, как и многим другим злым божествам, запрещено в Глубоководье, это выражается только в запрете на строительство храмов и присутствие организованного священничества в городе. Отдельные горожане или семьи, поклоняющиеся Талоне, при этом воспринимаются просто как заблудшие души, но они не подвергаются аресту или наказанию, если они никаким иным образом не

Эльфийский пантеон

Божество	Мировоззрение	Домены	Символ
Ангаррад, триединая богиня мудрости и защиты	ХД	Знания, Жизнь	Треугольник с тремя переплетенными кольцами внутри
Аэрдри Фэйниа, богиня неба	ХД	Буря, Обман	Силуэт птицы на фоне облака
Глубинный Сашелас, бог моря	ХД	Природа	Дельфин
Кореллон Ларетиан, бог искусства и магии	ХД	Магия, Свет	Полумесец
Лабелас Энорет, бог времени, истории и философии	ХД	Знания, Магия	Закатное солнце
Риллифэн Раллатил, бог природы	ХД	Природа	Дуб
Сеанин Лунный Лук, богиня прорицания, мечтаний, путешествий и смерти	ХД	Знания	Полная луна под лунной радугой
Солонор Теландира, бог лучников	ХД	Война	Серебряная стрела с зелёным оперением
Фенмарел Местарин, бог изгоев	ХН	Обман	Пара эльфийских глаз
Ханали Селанил, богиня любви и красоты	ХД	Жизнь	Золотое сердце
Шевараш, бог возмездия	ХН	Война	Сломанная стрела над слезой
Эреван Илисир, бог шуток	ХН	Обман	Ассиметричная восьмиконечная звезда

Пантеон Дроу

Божество	Мировоззрение	Домены	Символ
Ваэрон, бог воров	Х3	Обман	Чёрная маска с синими линзами в прорезях для глаз
Киарансали, богиня некромантии	Х3	Магия	Женская рука дроу с множеством надетых колец
Полт, богиня пауков	Х3	Обман	Паук
Селвэтарм, бог воинов	Х3	Война	Паук поверх перекрещенных булавы и меча
Эйлистри, богиня песни и лунного света	ХД	Свет, Природа	Силуэт танцующей с клинком женщины дроу на фоне полной луны

Пантеон полуросликов

Божество	Мировоззрение	Домены	Символ
Арворин, бог бдительности и войны	ЗД	Война	Перекрещенные короткие мечи
Брандобарис, бог ворства и приключений	Н	Обман	След полурослика
Йондалла, богиня плодородия и защиты	ЗД	Жизнь	Рог изобилия на щите
Урогалан, бог земли и смерти	ЗН	Смерть, Знание	Силуэт собачьей головы
Цирроллали, богиня дома и очага	ЗД	Жизнь	Открытая дверь
Шила Периройл, богиня земледелия и погоды	Н	Буря, Природа	Цветок

нарушают законы города.

В некоторых местах такая религиозная травля имеет более интенсивный характер по различным причинам. Тиран может объявить вне закона поклонение Торму из-за страха восстания, а в остальном добросердечный мэр городка, специализирующегося на деревообработке, может потребовать, чтобы последователи Сильвануса убрались из города из-за проблем, которые в последнее время у лесорубов были с местными друидами.

БОЖЕСТВЕННАЯ МАГИЯ

Боги проявляют свое благоволение к смертным множеством способов. Умы и сердца некоторых людей открываются божественной магии. Не существует способа как-то понять, кому именно будет или не будет дарована способность использовать божественную магию, этот вопрос всецело решает конкретное божество, выдавая такие способности по своему усмотрению. Некоторые люди с таким даром предпочитают полностью игнорировать его и не пользоваться им, другие же принимают его всем

сердцем.

Некоторые из тех, кто проявляет потенциал к божественной магии, развивают и практикуются в своих способностях в храме, священной роще или каком-нибудь другом сакральном месте, возможно, в компании других таких же учеников. Другие практикующие божественную магию индивиды открывают и развивают свой божественный дар целиком самостоятельно.

БОГИ ФАЭРУНА

Боги, составляющие пантеон Фаэруна, так же многолики, как и население некоторых крупнейших городов Королевств - разномастная смесь представителей различных культур. Структура пантеона менялась на протяжении веков, следя за изменениями в народе и Королевствах (или наоборот, зависит от того, какой теории вы придерживаетесь). Ниже описаны самые выдающиеся представители пантеона.

ПАНТЕОН ГНОМОВ

Божество	Мировоззрение	Домены	Символ
Бэрван Дикий Странник, бог лесов	НД	Природа	Морда енота
Баравар Теневой Плащ, бог иллюзий и обмана	НД	Магия, Обман	Кинжал на фоне плаща с капюшоном
Каллардюран Гладкорукий, бог шахтеров и каменотесов	Н	Знания, Природа	Золотое кольцо-печатка с шестиконечной звездой
Фландал Стальнокожий, бог работы по металлу	НЛ	Знания	Пылающий молот
Гаэрдал Железнорукий, бог защиты	ЗД	Война	Железный браслет
Гарл Златоблеск, бог драгоценных камней и обмана	ЗД	Обман	Золотой слиток
Небелун, бог удачи и изобретений	ХД	Знания, Обман	Кузнецкие меха и хвост ящерицы
Сегожан Зовущий Землю, бог мертвых и земли	НД	Свет	Сияющий самоцвет
Урдлен, бог жадности и убийств	Х3	Смерть, Война	Белолапый крот, вылезающий из-под земли

ПАНТЕОН ОРКОВ

Божество	Мировоззрение	Домены	Символ
Богтру, бог силы	З3	Война	Сломанная бедренная кость
Груумш, бог штормов и войны	Х3	Буря, Война	Немигающий глаз
Илневал, бог стратегии и орд	З3	Война	Поднятый окровавленный меч
Лутик, мать-богиня плодородия и исцеления	З3	Жизнь, Природа	Оркская руна, обозначающая «вход в пещеру»
Шаргаас, бог скрытности и темноты	Н3	Обман	Красный полумесяц с черепом между его рогами
Юртрус, бог смерти и болезни	Н3	Смерть	Белая раскрытая ладонь

АМОНАТОР

Хранитель Вечного Солнца, Свет Закона, Жёлтый Бог

Превосходство закона и слава солнца находятся в сфере Амонатора. Его священнослужители помогают установить в городах бюрократию и закон. Они часто заверяют контракты и соглашения, оставляя на документе оттиск в виде символа солнца Амонатора, подтверждая тем их юридическую силу.

Священники говорят, что он умирает и вновь, и вновь возрождается. Как и солнце, он может пройти сквозь царство тьмы, но его сияющий взгляд неизбежно вновь падёт на мир. Амонатор безжалостное и неумолимое божество, но в отличие от Сильвануса, его заботит не баланс жизни, а течение дел в соответствии с божественным порядком: исполнение обязательств и сохранение верховенства закона.

Фермеры и путешественники молятся ему, когда

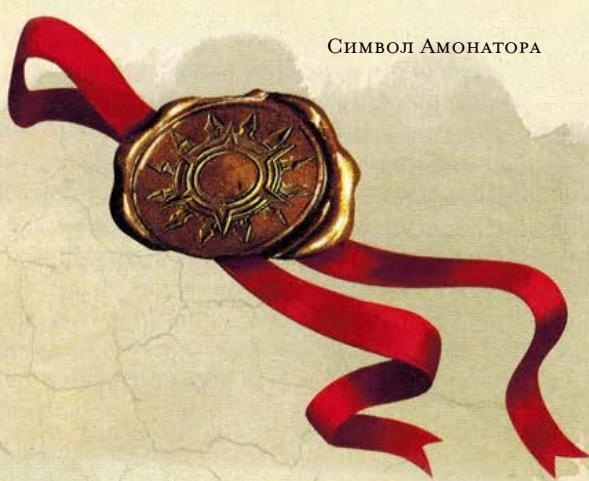
прсят о дожде или солнце, также, как и остальные желающие благоприятных изменений погоды. Но самой распространенной формой почитания Амонатора является принесение клятвы, подписание контракта или оглашение закона в свете солнца. Связь между клятвой и солнцем настолько укоренилась в умах, что, завершая сделку или отдавая указы, люди часто ждут, когда солнце покажется из-за облаков и только тогда завершают сделку или оглашают приказ.

АСМОДЕЙ

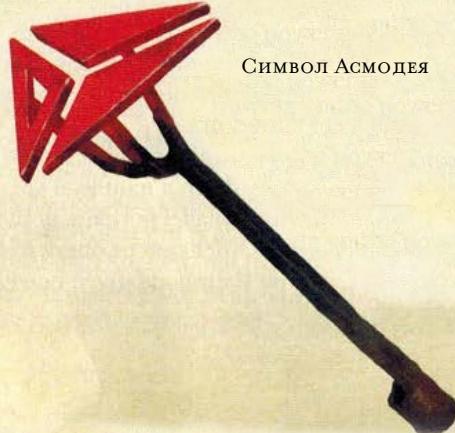
Владыка Девяти, Дьявол, Древний Рогатый.

Асмодею начали поклоняться открыто около века назад, когда после Магической Чумы на поверхность вышли небольшие культуры с харизматичными лидерами во главе. Катализм породил много вопросов у народа: почему боги разгневались или покинули нас? Асмодей дал просителям ответы на эти вопросы и

Символ Амонатора



Символ Асмодея



стал богом готовым простить все прегрешения. С тех пор, в течение нескольких десятилетий, культ Асмодея боролся за признание своей религии.

В поверьях народов Севера, которые включают сказания дварфов, эльфов и иных рас, Асмодей - Владыка Девяти, лидер всех дьяволов Девяти Кругов Ада. Все знают, что дьяволы - сладкоголосые искуstители с железной волей, и дары их стоят очень дорого, иногда даже души просителя. Говорят, что пока душа ждёт на плане Фугу божество, которое заберёт их в загробные чертоги, может явиться дьявол и в обмен на душу предложить силу и вечные удовольствия. Всем душам, что возжелают этого, нужно всего лишь сделать шаг из толпы и пыли, и ступить на первую ступень адской лестницы, которая символизирует иерархию Девяти Кругов Ада.

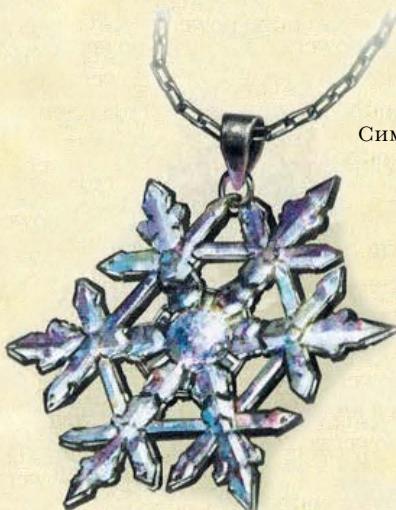
Служители Асмодея признают, что дьяволы предлагают своим последователям путь, подходящий не для каждого, так же, как и вечное плескание в свете Латандера и бесконечная работа в кузне Морадина не всем придется по вкусу. Служащие Асмодею при жизни, могут надеяться, что после смерти их призовут из стенающей толпы на плане Фугу. Они сами будут ковать свою судьбу, тратя вечность на достижение своих целей.

Для не столь избранных, священники Асмодея могут рассчитывать на некоторые поблажки в загробной жизни. Все души на плане Фугу ждут милости богов, которые определят, где те проведут остаток вечности. Тех, кто при жизни вёл себя наиболее подобающе догмам бога, забираются в первую очередь. Те же кто совершили преступление в глазах своего бога или вообще не поклонялись им, могут томиться столетия до того, как Келемвор рассудит их судьбу. Люди, которых подобная судьба страшит, могут молиться Асмодею, и как говорят жрецы, в ответ дьявол обеспечит томящейся душе некоторый комфорт.

Сегодня, святыни Асмодея всё ещё встречаются редко, а о храмах и вовсе никто не слышал, но многие обыватели взяли за привычку просить у Асмодея отпущения своих грехов. После нарушения заветов своего бога, они молятся, чтобы Асмодей облегчил их долгое томление. Как известно, Асмодей даёт людям то, что они хотят, поэтому ему молятся о получении благ, которых они желают более всего. Те, кто серьёзно нарушил догмы бога, молятся о том, чтобы Асмодей сокрыл их грех от богов, и жрецы говорят, что он сделает так, но за свою цену, которую придётся уплатить после смерти.

ОРИЛЬ

Морозная Дева, Леди Морозного Поцелуя, Ледяной Рассвет



Символ Ориль

Ориль, беспощадная богиня холода и зимы, которой в основном поклоняются в регионах, страдающих от суровых зим. Люди задабривают Ориль дарами и возносят молитвы о пощаде.

Немногие истинно почитают Ориль, и обычно это те, чьё выживание зависит от причуд зимы или те, кто по-настоящему любит этот сезон. Таковыми обычно являются её редкие жрецы, но из-за своего статуса, они обычно изгоя общества. Они практикуют целибат и стараются оставаться отстранёнными вне духовного служения.

В Лускане есть храм, посвященный Ориль, - Зимний дворец. Здание без крыши, состоящее из колонн и арок, вырезанных из белого камня. Ритуалы поклонения Ориль часто кажутся жестоким для непосвященных. В Лускане, гости собираются в храме, чтобы посмотреть традиционный ритуал, известный как «мокрый ход», в котором верующие надевают обледеневшую одежду. Затем они обходят шесть белых колонн, известных как Поцелуй Ориль, которые находятся в разных частях города.

Верующие переходят от колонны к колонне, скандинируя молитвы богине. При достижении колонны, верующий должен вскарабкаться на нее, а затем «поцеловать даму», - прикоснуться губами к ржавой железной пластине в верхней части. Зимой, эти события напоминают безумные соревнования, с дополнительным риском обморожения и травмы, вызванным падением со скользких столбов. Процессы бегунов приветствуются завсегдатаями близлежащих таверн, которые делают ставки на выносливость участников. Те, кто закончили гонку, как полагают, помогли сделать зиму легче, и им редко приходится платить за еду или эль в течении зимы.

АЗУТ

Высший, Владыка Заклинаний, Первый Магистр.

Поклонение Азуту неотделимо от волшебников. Для них, Высший - абсолютное воплощение всего, что им дорого.

Мистра - богиня магии, Огма - бог знаний, Денеир - бог письма и языка. Азут воплощает аспекты этих общих понятий в их приложении к практике волшебства. Например, в то время как Мистра - божество олицетворяющее душу, искусство и чудо магии, Азут - воплощение долгих магических исследований, строгости движений и речи плетения заклинаний, садящих и перепачканных чернилами пальцев.

Волшебники взывают к Азуту, когда пишут свитки, чертят магические круги, пытаются запомнить или произнести заклинание. Чаще всего это проявляется в виде молчаливого сотворения символа Азута - направленного в небо указательного пальца

Символ Азута



левой руки. Для многих волшебников, этот жест стал настолько за всю их жизнь, что он перерастает в несознательную привычку.

Храмов, посвященных Азуту не много, а жрецы встречаются крайне редко. Даже в насыщенном магией Халруаа, всего несколько святынь этого бога. Иногда статую или часовню Азута можно найти в углу храма Мистры или другого бога. Чаще маги обустраивают дома небольшое святилище. Обычно в подобных святынях Азут представлен в виде бородатой и одетой в плащ с капюшоном фигуры, с поднятой левой рукой и указывающим вверх пальцем. Иногда изображают только руку. В любом случае на палец часто ставят свечу, или накладывают заклинание света.

БЕЙН

Повелитель Тьмы, Чёрная Рука

Догма Бейна проста: сильный не только вправе, но и обязан править слабым. Тиран, способный захватить власть, должен сделать это, потому что это принесет пользу не только ему, но и тем, кто оказывается под его правлением. Когда правитель разваливается от коррупции, декаданса и ветхости, другой, более сильный, поднимется на его место.

Бейна чернили во множестве легенд. На протяжении истории, те кто был его фаворитом, творили чёрные дела в его имя, но большинство людей не поклоняются Бейну из злобы. Бейн олицетворяет амбиции и контроль для тех, кто поднялся на вершину, но и находящиеся у подножья молят его о силе. Говорят, он благоволит тем, кто мужественен и решителен, и что он помогает тем, кто желает стать завоевателем, поднимая королевства из дикой земли, и принося порядок в беззаконие.

Множество раз, в разных местах Фаэруна преданных Бейну видели как спасителей уничтожающих наётчиков, свергающих коррумпированных правителей, или защищающих армии от полного разгрома. Но в таком же количестве мест, последователи Бейна создавали и поддерживали жестокие диктатуры, помогали торговым монополиям и вводили рабство там, где его до того не было.

БЕШАБА

Дева Неудачи, Леди Рок, Чёрная Бесс

Бешаба является противоположностью Тиморы, но в повседневной жизни пользуется не меньшим признанием, чем ее более благожелательная «сестра».

Символ Бейна



Она считается жестокой и капризной богиней, которую необходимо умилостивить, чтобы избежать ее недоброго внимания и интереса.

К Бешабе взывают, когда кто-то страдает от невезения - как незначительного, вроде ушибленного пальца ноги или сломавшегося колеса повозки, так и катастрофического, вроде того, когда поскользываешься и нечаянно падаешь с обрыва. К ней также взывают, чтобы отвратить ее внимание, делая нечто такое, в чём удача не будет играть большой роли, а невезение - может. Например, кидая kosti, игрок будет призывать Тимору, желая, чтобы случайный шанс обернулся в его пользу. Но тот, кто собирается пересечь непрочный мост, будет просить Бешабу сохранить мост целым.

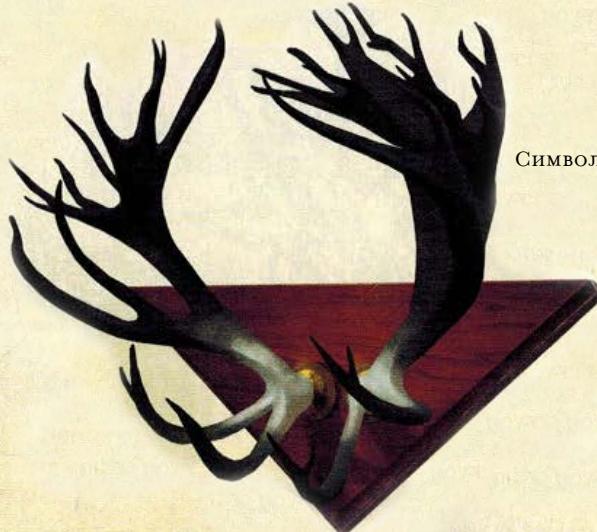
Люди делают знак Бешабы, согбая большие и широко разводя в стороны остальные пальцы одной или обеих рук (имитируя рога ее священного символа), чтобы отогнать несчастья. Тот же самый жест, поднятый к голове означает приветствие; когда же им указывают на кого-то, «рога» показывают дурное расположение к этому человеку.

Многие друиды поклоняются Бешабе как одной из Первого Круга. Они пытаются умилостивить ее танцами, во время которых носят обгоревшие дочерна олени рога, смоченные в крови. По убеждению этих друидов, священным символом Бешабы стали рога оления, потому что в те времена, когда её только начали почитать, люди были простыми охотниками и собирателями; считалось, что она могла принести охотнику беду, - например, быть пронзённым оленевыми рогами.

Хотя большинство людей дрожит от страха при одной лишь мысли о появлении Бешабы, её почти всегда формально призывают и приветствуют во вступительных речах и церемониях во время официальных торжеств, таких как браки и коронации, состязания в спортивной или военной доблести и обряд именования детей. Если же она не приглашена на такое событие, она может обидеться и причинить большие неприятности всем его участникам.

Храмы Бешабы практически неизвестны. Тем не менее, у сельского народа широко распространен обычай устанавливать столб с укреплёнными на нём оленевыми рогами, на месте какого-нибудь убийства или несчастного случая в дороге. В городах, где рога найти трудно, а убийства и несчастные случаи происходят гораздо чаще, чёрные рога Бешабы рисуют углём на соседней стене, оставляя их на всеобщее обозрение до тех пор, пока рисунок не будет уничтожен непогодой. Такие «святыни», как бы они не вы-

Символ Бешабы



глядели, служат предупреждением о местах неудачи и невезения.

Более официальные святыни Бешабы существуют там, где люди часто молятся о предотвращении несчастий. В таких местах, как правило, установлены окрашенные в красное камни с прикрепленными к ним почерневшими оленьими рогами, или красная, треугольной формы настенная доска - также с оленьими рогами на ней. Оба типа святыни имеют каменную или бронзовую чашу, в которую можно бросить монеты или использовать её для огненного жертвоприношения. Красные Волшебники Тэя обычно возводят такие святыни у порогов своих ритуальных помещений для защиты от несчастных ошибок.

Мало кто осмелился взять Бешабу в качестве покровителя. Редкими клириками Девы Неудачи становятся те, кто пострадал от великих бед, и кто стремится предупредить других о том, что несправедливость - неотъемлемая часть жизни, или сделать их жертвой этой несправедливости.

БААЛ

Лорд Убийства

Народ Фаэрну обыч но не молится Баалу и не призывает его. Они помнят его как злого и разрушительного бога жадного до смерти - насильственной смерти любого живого существа.

Некоторые люди молятся Баалу, когда хотят совершить убийство. У этого человека вполне может быть веский повод для убийства, например, когда он не может исправить несправедливость законными методами. Но чаще Баалу молятся те, кто желает убить из ревности, жадности или гнева. Редко кто-то кроме профессиональных убийц или маньяков выбирает Баала в покровителя, а жрецы служащие Баалу часто соединяют обе этих ипостаси.

Раньше возникали культы убийств Баала, каждый и которых вёл за собой самостоятельный, харизматичный священник Баала, но организованного поклонения Лорду Убийства практически нет. Редкостью являются и храмы, и часовни. Те, кто возводят святыни Баала, обычно делают это в благодарность за успешное убийство. Обычно в таких святынях ставят череп или отрубленную голову, окруженную каплями крови (часто голова до этого принадлежала жертве).

Символ Баала



Символ Чонтии



Символ Цирика

Мать-Земля

Друиды островов Мунша поклоняются Матери Земле - выражющей силу самой земли.

Люди с материка считают Мать Землю аспектом или проявлением Чонтии, но для ффолков она просто Мать Земля, и так будет всегда. Лунные колодцы - её священные места и её окна в мир.

Смотри «Друиды» в главе 4 для более подробной информации.

ЧОНТИА

Великая Мать, Богиня Зерна

Чонтия - богиня земледелия: сева и жатвы, разведения и забоя, стрижки и ткачества. В этом аспекте она скорее сельское божество, которому редко молятся в стенах города, исключая разве что кухонный персонал. Но Чонтия также и Великая Мать, богиня колыбели, очага и дома. И в этой ипостаси её поминают в каждом доме перед приёмом пищи, при рождении ребёнка, люди воздают ей хвалу, когда нежатся у очага или чувствуют себя любимыми и спокойными.

Вера Чонтии это воспитание и рост. Её учение основывается на сельской мудрости и традициях хозяйства. Посев и жатва, вечный цикл - обычные темы её веры. Уничтожение ради уничтожения, переделка без восстановления - анафемы для её догм.

Храмы Чонтии хранят большой пласт знаний о сельском хозяйстве и культивации. Её жрецы тесно сотрудничают с сельскими общинами, и они готовы засучить рукава и испачкать руки в земле.

ЦИРИК

Принц Ажи, Тёмное Солнце

Поклонение Цирику вытекает непосредственно из истории его восхождения на божественный престол. Цирик был смертным в Смутное Время, и он нашел свой путь в этом хаосе став эгоистичным предателем и убийцей. Став богом, Цирик продолжил обманывать и убивать. Известнейший факт, ставший легендой - Цирик убил Мистру, что послужило началом Магической Чумы более века назад.

Те, кто не поклоняется Цирику видят в нём бога безумия, распрай и обмана, хотя его жрецы считают подобные заявления ересью. Их Принц Ажи не искалеченный безумец, а бог тёмного величия, который показывает, что в конечном итоге, все отношения между людьми черны и грязны.

Церковь Цирика открыто служит в Амне, где горожане придерживаются принципов амбициозности, самоуверенности и девиза «покупатель должен быть

бдителен. Цирика выбирают своим покровителем как правило садисты, мошенники, одержимые жаждой власти карьеристы или кто похуже. Другие молятся Цирику, когда делают нечто аморальное, но не хотят, чтобы об этом узнали.

«Тёмное Солнце» - изначально один из титулов Цирика, уже стал метафорой раздора в Королевствах. Говоря: «Тёмное Солнце взошло над этим двором» предупреждают о том, что в благородном семействе буйным цветом расцвели интриги и распри, а супружеские пары понимают, чего ожидать, если кто-то им говорит, что «Тёмное Солнце светит сквозь окно» в их отношениях.

ДЕНЕИР

Лорд Всех Глифов и Образов, Первый Писец, Писец Огмы

Денеир - бог литературы и грамотности, покровитель художников и писцов. Он отвечает за точность передачи и описания, чтение и письмо, за распространение информации. В легендах Денеир часто изображается как писарь в услужении Огмы, и иногда его считают правой рукой Огмы.

Вознести молитву Денеиру при написании письма или записи информации, чтобы избежать ошибок - обычное дело. Так же и художники поминают Денеира, обычно проливая свет на рукопись перед началом и после завершения картины, gobеленов, связанных с историей и других проявлений искусства, в которых пытались запечатлеть истину.

Последователи Денеира верят, что если не записать и не сохранить информацию, то она будет утеряна. Грамота для них - важный дар богов, который нужно распространять и которому нужно обучать. Его последователи — это писцы и учёные посвятившие себя, как и их покровитель, сохранению написанного, а также их изучению, потому что они верят, что сам Денеир скрыт в линиях, формах и пассажах написанного слова. Священники Денеира дают клятву милосердия, которая обязывает их помогать другим писать письма и документировать информацию.

Последователи этого божества как правило индивидуалисты, объединенные только общей верой и не слишком заинтересованные в религиозной иерархии и протоколе. Такое поведение основано ещё и на том, что благословение Денеира божественной магией чаще даруется тому, кто уходит с головой в письмо, а не тем, кто воображает себя частью храма или религиозного ордена. Изучение святейшей книги - Тома Всеобщей Гармонии, один из самых верных

способов стать достойным благословения Денеира.

ЭЛЬДАТ

Тихая, Страж Рощ, Мать Вод

Эльдат - богиня водопадов, родников, заводей, тишины, мира и уединенных полян. Говорят, она часто бывает в подобных местах, особенно в тех, что служат друидскими рощами. Эльдат - богиня комфорта, исцеления и спокойствия. Благословленные ею воды исцеляют больных, лечат безумных и дарят спокойствие умирающим.

В большинстве сельских общин есть пруд или поляна, которую крестьяне связывают с Эльдат. По традиции это место спокойных дум, где человек со своими мыслями предоставлен сам себе. Водоёмы, такие как пруды или родники, часто служат в качестве хранилища подношений. Если священное место - поляна, хранилищем может стать ручей, протекающий по ней, хотя особенный куст или дерево тоже могут стать местом, где люди будут оставлять свои подношения. Обычно подношениями служат сломанное оружие или предметы, которые верующие оставляют, надеясь в будущем на мирное существование. Многие почитатели Эльдат - пацифисты или люди, взволнованные насилием, которое они наблюдали или которое коснулось их.

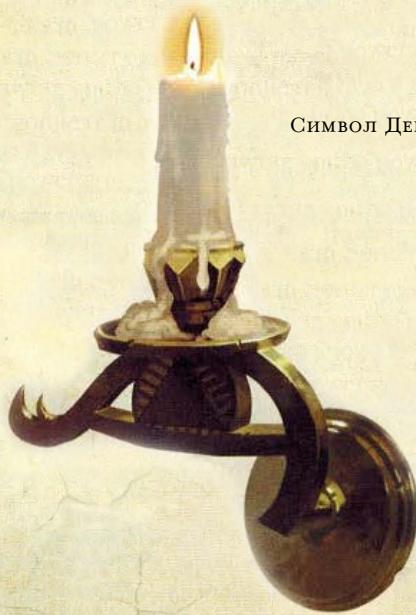
Священники Эльдат не организовывают крупных сект. На самом деле, многие из них странствуют, посещая различные священные места и святыни, чтобы убедиться, что о них заботятся и они по-прежнему остаются местом упоительного спокойствия. Верующие в Эльдат как правило близки к природе и друидам, которые включают Эльдат в Круг Первых. Ударить жреца Эльдат - табу, а его убийство, говорят, приносит огромные беды. Несмотря на дарованную им верой защиту, большинство служителей Эльдат стараются избежать конфликтов, а не решить их. Служители Эльдат будут рады участвовать в мирных переговорах и засвидетельствовать их, но они не станут силой вести других к гармонии.

ГОНД

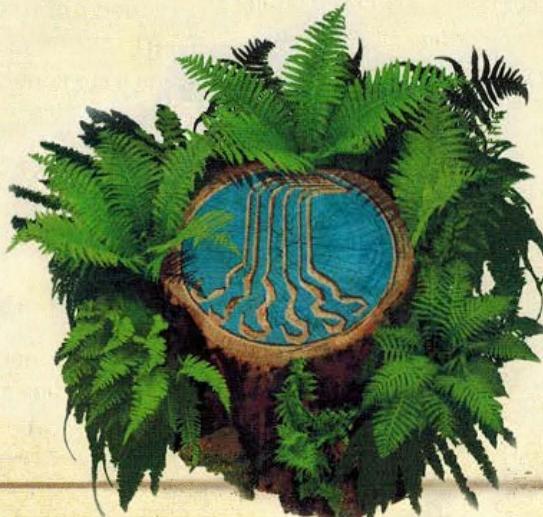
Чудотворец, Божественный Вдохновитель, Святой Всесоздатель

Гонд - бог создания, ремесла и строительства. Его почитают кузнецы, плотники, инженеры и изобретатели. Любой, кто создаёт что-то может вознести молитву Гонду, чтобы тот направил его руку, но

Символ Денеира



Символ Эльдат



люди знают, что сильнее Гонд благоволит тем, кто изобретает что-то новое, полезное для остальных.

Служители Гонда странствуют по Северу в жёлто-оранжевых одеяниях, подпоясанные кушаками на которых висят шестерни, замки, крючки, кусочки стали, слова и дерева, которые вдруг могут понадобиться. Они так же носят пояса из крупных соединенных между собой металлических медальонов и непомерно большие шляпы от солнца. В отдаленных поселениях странствующий священник Гонда может выступать как лудильщик, плотник и инженер в одном лице, готовый помочь построить новые ворота загона, выкопать новый колодец, починить горшки и мебель, которые уже собирались выкинуть. Все священники Гонда ведут дневники, где они записывают идеи, изобретения, инновации, которые встретились им по пути, а потом с огромным удовольствием рассказывают о них встреченным жрецам и делятся наработками. В крупных городах гондари строят храмы, которые становятся мастерскими и лабораториями изобретателей. В таких храмах странствующие жрецы передают свои дневники сидящим там писарям, которые документируют наблюдения служителей во благо следующих поколений.

Большинство почитателей Гонда принадлежат к проверенным временем профессиям, таким как кузнецы и инженеры, архитекторы и ткачи, ювелиры и кожевенники. Тем не менее вера получила ещё и репутацию пристанища безумных учёных и мечтателей.

Центром поклонения Гонду на Побережье Меча являются Врата Балдура, где верующие во славу Чудотворцаозвели два монументальных здания: храм, называемый Высшим Домом Чудес, и музей ремесла и прикладного искусства названный Залом Чудес. Лантан был выдающимся местом поклонения Гонду, пока столетие назад всё население острова не исчезло, а со временем его возвращения на Побережье Меча видели лишь несколько лантанских купцов, которые не слишком много рассказали о состоянии своей родины.

ГВЕЙРОН БУРЕВЕТЕР

Глас Майликки, Мастер Выслеживания, Не Теряющий След

Некоторые следопыты Севера возносят молитвы Гвейрону Буреветру. Говорят, что это смертный вознесённый до бога Майликки, который теперь служит следопытам как посредник между ними и Майликки. Он - мастер следопыт, идеально выслеживающий дичь, непревзойденный укротитель зверей и непримиримый враг жестоких существ подобных оркам и троллям. Говорят, он выглядит как крепкий и сильный пожилой человек с длинной белой бородой, и многие верят, что он отдыхает и спит в

роще недалеко от Трибора.

Следопыты поклоняются Гвейрону, так как он олицетворяет все их занятия и потому что он может говорить с Майликки от их имени. На Севере большинство следопытов считают Майликки слишком таинственной, священной и дикой, чтобы обращаться напрямую к ней со своими молитвами, а Гвейрон Буреветер почти один из них, и поэтому понимает их нужды.

У Гвейрона нет храмов, но его святыни можно найти во множестве мест, они служат путникам указующими метками в диких землях. Каждый из них - вырезанный символ Гвейрона, отпечаток лапы со звездой на нём, который наносится на приметное дерево или камень.

ХЕЛЬМ

Страж, Неспящий Взор, Бдительный

Хельм, бог бдительности и защиты, считается олицетворением стражника, защитника и наблюдателя. Его почитают те, кому требуется оставаться чуткими к опасностям или действиям врагов. Хельм - излюбленное божество среди тех, кто зарабатывает на жизнь, защищая кого-либо или что-либо, например, среди телохранителей, городских стражников, охранников сокровищниц.

Хельм олицетворяет бдительность без принадлежности к добру или злу. В легендах он всегда благороден и держит данное слово, например, он охранял в Смутное Время небесную лестницу, не давая богам вознестись с земли и продолжить творившийся тогда хаос, пока Скрижали Судьбы не были найдены.

Хотя вера Хельма переживала и тёмные времена, поклонение ему никогда по-настоящему не исчезало. Большинство последователей считают, что Хельм никогда не исчезнет окончательно, и последние события - лишь подтверждение этому.

Священники Хельма говорят, что всегда нужно быть бдительным, всегда начеку, готовым к нападению врагов. Терпение, ясный ум и тщательное планирование, помогут одержать победу даже в безвыходной ситуации. Избравшие Хельма стараются быть всегда бдительными, с ясной головой и верными своему слову. Эти черты не обязательно делают их приятными людьми, однако, именно поэтому большинство считают верующих в Хельма негибкими и беспощадными.

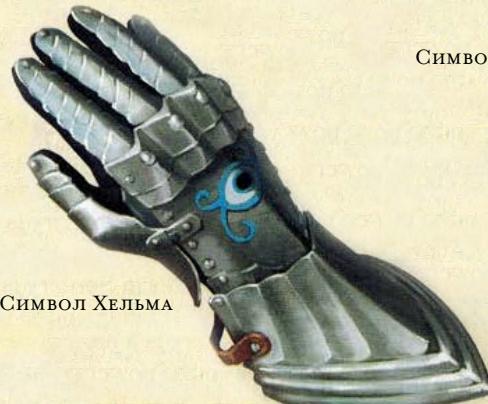
ХОАР

Роковой Вестник, Поэт Правосудия

Хоар, известный в землях у Внутреннего Моря, как Ассуран - бог отмщения и возмездия. Ему не поклоняются обычными методами, но его имя поминают, когда ищут мести. Когда виновный становится жертвой судьбы - как, например, беглый убийца уми-



Символ Гонда



Символ Хельма



Символ Хоара

рает в результате несчастного случая - в этом видят длань Хоара. Считается, что троекратный раскат грома подряд - это знак, посланный Хоаром, что некое возмездие было совершено. Многие человеческие культуры поддерживают обычай бить в колокол или гонг трижды, когда вершится наказание за преступление или казнь.

Народ произносит имя Хоара, когда они ищут мести, но не способны отомстить за себя сами. Это может быть реакция, как на незначительную, так и на существенную несправедливость, а мольба может быть высказана как просто в слух, так и записана где-то. Считается, что чем более постоянную форму будет носить мольба, тем больше вероятность, что она будет услышана. Потому, многие чеканят свои мольбы на свинцовых дощечках и после закапывают их, или скрывают свои мольбы на страницах своих дневников. Кроме охотников за головами и тех, кто отправился в крестовый поход мщения, немногие истинно почитают Хоара, и ещё меньше среди них тех, кто может именовать себя его жрецами. Храмы и святилища Хоара почти не встречаются, за исключением древних руин в Чессенте и Унтере.

Хоар стал частью Фаэрунского пантеона, когда ему стали поклоняться вне земель, изначально верных ему. Большинство считают, что Тир стал судьёй и арбитром, устанавливающим законы, а Хоар - богом, карающим за их нарушения. Судьи отдают предпочтение Тиру, в то время как тюремщик скорее всего будет возносить молитвы Хоару.

ИЛМАТЕР

Плачущий Бог, Распятый Бог, Терпящий

Илматер - бог страданий, мученичества и воздержания, известный своим состраданием и терпением.

Он предлагает поддержку и слова утешения тем, кто чувствует боль, находится в страданиях и нужде. Он страдает по собственной воле, занимая место кого-то другого и взваливая на себя его ношу и боль. Он бог всех притеснённых и тех, с кем обожались несправедливо. Говорят, если бы он мог, то Плачущий Бог взвалил бы на себя страдания всего мира, чтобы избавить от этой ноши других. Мученики, погибшие, чтобы другие смогли жить, всегда благословлены Илматером и обретают вечный покой на лоне его, если на то будет их воля.

Жрецы Илматера заботятся о больных, голодающих и раненных, а храмы отдают большую часть своих доходов на борьбу со страданиями мира. Его последователи предоставляют поддержку, тогда, когда могут, и способны применить силу, чтобы положить конец страданиям других. Жрецы Илматера

отправляются в места с самыми ужасными условиями, оказывая помощь притеснённым, бедным и усопшим. Они ставят других выше себя, делясь всем, что имеют, подчёркивая верховенство духовной природы жизни над материальной.

Жрецов Илматера, которые приняли миссию помочи другим, можно узнать по власяницам, одеждам из грубых шкур надетым на голо. Строго воспрещается вредить таким жрецам, когда они исполняют свой долг, такой как уход за ранеными на поле боя. Запрет настолько прочен среди людей, что и другие расы также его почитают. Даже орки и гоблины избегают прямо атаковать мирных жрецов Илматера, пока жрец ухаживает и за павшими товарищами.

Большинство народа глубоко уважают работу и жертвенность веры Илматера и стараются помочь ей там, где это возможно. Когда храм Илматера посыпает своих верных на помощь беженцам от войны или жертвам чумы, их самопожертвование подвигает обычных людей, от стыда или вдохновения, поддерживать их.

ДЖЕРГАЛ

Писарь Конца, Безразличный, Бледный Сенешаль

Легенда гласит, что Джергал очень древнее божество. История его восходит ко временам Нетерила, когда его почитали, как богу смерти, убийств и раздора. Но с течением времени ему наснучило его положение. Тогда три смертных, каждый из которых был могущественным искателем приключений, прибыли к Джергалу в землях мёртвых, вознамерившись убить его и отобрать его могущество. Но вместо этого, Джергал отрёкся от своего трона kostей и позволил каждому из троих смертных взять часть его божественности. Так, Бэйн получил сферу влияния, относящуюся к раздору, Миркул власть над мёртвыми, а Баал - над убийствами. Джергал утратил своё прошлое положение и стал писарем мёртвых.

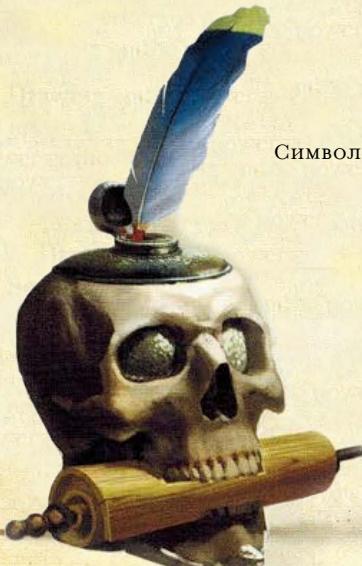
Джергал теперь рассматривается как безразличный хранитель мёртвых. Считается, что он записывает переход в смерть живых, чтобы помочь Келемвору правильно определить их посмертие. Его редко поминают напрямую, за исключением упоминания на похоронах или среди практикующих обычай писать имя усопшего на листке пергамента и вкладывать его в рот мертвца. Этот обычай распространён там, где не принято отмечать именем похороненного его могилу или гробницу.

Немногие избирают Джергала своим божеством, и большинство из них так или иначе принимают

Символ Илматера



Символ Джергала



Легенда об игре в кости, метании черепов и пустом троне

Давным-давно, был лишь один бог раздора, смерти и мёртвых, и звали его Джергал, Повелитель Конца Всего Сущего. Джергал питался распрыами как между смертными, так и между божествами. Когда существа убивали друг друга ради мощи или из-за ненависти, он приветствовал поверженных в своём царстве вечного мрака. Всё тленно, и со временем, всё приходило к нему - так он построил царство, против которого не мог выступить ни один бог. Но он устал от своих обязанностей, так как он знал их слишком хорошо, а без вызова, нет ничего - а там, где нет ничего, есть лишь уныние.

В таком состоянии разницу между абсолютным всемогуществом и абсолютной беспомощностью определить невозможно.

Во время этого тёмного времени появились три могучих смертных - Бэйн, Баал и Миркул - которые жаждали сил, которыми владел Джергал. Трио заключило нечестивый договор о том, что они либо добьются такой запредельной власти, либо погибнут. Путешествуя по градам и весям их мира, в поисках могучих волшебных предметов и заклятий, они обманывали смерть на каждом шагу. Какой бы монстр или магическое испытание не оказалось перед ними, они выходили из него невредимыми. Так, троица прибыла в Серые Пустоши и увидела там Костяной Замок. Они пробивались к нему через армии скелетов, легионы зомби, орды призраков и отряды личей.

Наконец, они достигли того, чего так жаждали - Костяного Трона.

«Именем зла, я властелин этого трона», воскликнул Бэйн-тиран.

«Я уничтожу тебя раньше, чем ты пошевелишь пальцем», пригрозил Джергалу Баал-убийца.

«А я заточу твою сущность на вечно», посулил ему Миркул-некромант.

Джергал устало поднялся со своего трона и молвил, «Трон ваш. Я устал от этой пустой силы. Забирайте его если пожелаете - я обещаю служить вам и направлять вас, как ваш сенешаль, пока вы не освоитесь со своими владениями.» И пока ошеломлённая троица смогла хоть что-то произнести, Владыка Мёртвых спросил, «Кто из вас станет править?»

Троица немедленно затеяла драку между собой, пока Джергал безразлично взирал на них. Когда, наконец, стало ясно, что либо они все перебьют друг друга, либо бой

затягнется на целую вечность, Повелитель Конца Всего Сущего вмешался.

«После всего, чем вы пожертвовали, вы готовы уйти ни с чем? Почему бы вам просто не поделить сферы влияния между собой, показав свои навыки в игре?» предложил Джергал.

Бэйн, Баал и Миркул, обдумав его предложение, согласились. Тогда Джергал взял черепа самых своих мощных лицей и отдал их троице, чтобы те могли посоревноваться в метании черепов. Каждый из них должен был покатить череп по Серым Пустошам, и тот, кто метнёт дальше всех, тот и стал бы победителем.

Малар, Владыка Зверей, прибыл тогда, чтобы навестить Джергала. Быстро смутив, что победитель может получить всю мощь Джергала, он погнался за тремя черепами, чтобы приостановить состязание и самому получить возможность поучаствовать в борьбе за часть приза. Бэйн, Баал и Миркул снова начали сражаться, так как стало ясно, что их состязание провалилось, и тогда Джергал вновь вмешался. «Почему бы не позволить Леди Удаче решить? Так вам не придётся делиться со Зверем.»

Троица согласилась на этот вариант, а Джергал отломал свой костяной палец и отдал его кости противникам. Когда Малар вернулся из погони за черепами, он обнаружил, что троица уже окончила игру в кости.

Бэйн победно вскричал «Как победитель, я выбираю вечно править как тиран тиранов. Буду я способен вселять ненависть и распри по собственному желанию, все в моём царстве должны будут преклоняться предо мной.»

Миркул, который занял второе место, заявил, «Тогда я выбираю мёртвых, и так я воистину победитель. Так, всё чем ты владеешь, Бэйн, со временем станет моим. Все тленно - даже боги.»

Баал, который же занял третье место, провозгласил, «А я выберу смерть, и так, всё чем правишь ты, Лорд Бэйн, будет отходить к Лорду Миркулу от моей руки. Оба вы должны будете отдавать мне дань уважения и подчиняться моим желаниям, так как я могу разрушить твоё царство, Бэйн, убив всех твоих подданных, и я же могу заморить твоё царство, Миркул, не поднимая руки.»

Малар взревел в гневе, но ничего не мог он поделать и вновь ему остался лишь удел зверей. А Джергал устало улыбнулся, так как пришло его избавление.

КЕЛЕМВОР

Владыка Мёртвых, Судья Проклятых

Келемворт рассматривается как справедливый, честный и утешающий бог смерти. Смерть приходит за всеми, и когда такое случается, Келемворт за руку ведёт каждую душу к её посмертнию. Жречество Келемвора учит, что те, кто поклонялся богам согласно заветам их религии, поступали верно и им будет предложено соответствующее посмертие.

Последователи Келемвора предоставляют людям



Символ Келемвора

спокойный переход в лоно Владыки Мёртвых. Они помогают умирающим привести их дела в порядок и помогают с похоронами тем, кто не может себе позволить, к примеру, пышности похорон собственной веры.

Принципы последователей Келемвора призывают их препятствовать и предотвращать безвременным смертям, когда это возможно. Разные группы и поклонники дают разные определения «безвременности». Одна группа может сконцентрироваться на том, чтобы остановить распространение болезней. Другая, на предотвращении убийств. Иная - на истреблении нежити. Характерно, что все верующие Келемвора презирают нежити и так или иначе работают над её искоренением, так как любая нежить расценивается как искажение естественного порядка вещей. Эта деталь не только очевидным образом противопоставляет последователей Келемвора некромантам, жрецам Миркула и всем прочим, кто приветствует создание нежити, но и порождает, казалось бы, неожиданные конфликты.

Например, жрецы Келемвора методично истребляют все записи о создании нежити, которые они находят - такие действия оскорбляют тех, кто ценит знания ради самих знаний, таких как последователи Огмы и Денеира. Также существует нежить, которая не является злом, такая как баэлнорны, которых эльфы считают святыми. Последователи Келемвора пытаются уничтожить и их, не обращая внимания на этот факт.

ЛАТАНДЕР

Утренний Лорд, Вдохновенный Рассвет, Розово-золотой Бог

Латандер - бог весны, рождения и обновления, божество зачатия, здоровья, молодости и самосовершенствования. Он бог не солнца, но рассвета, который представляется началом нового дня, полного новых возможностей.

Латандер - бог начинаний. Люди часто возносят ему свои молитвы, прежде чем начать какое-то дело или отправиться в путь. Имя Латандера поминают, заключая союзы и основывая предприятия и компании. Это привело к повышенной его популярности среди купечества, от чего его церковь не мало выиграла.

Восходящее солнце - его символ, а розовый, золотой и фиалковый - его цвета. Храмы и святыни Латандера выполняют различные функции, как

Символ ЛАТАНДЕРА



Символ ЛЕЙРЫ

муниципальные, так и частные. В таких местах проходят церемонии бракосочетаний на рассвете, оглашаются начала гражданских проектов, и даже принимаются роды, когда такое возможно, для того, чтобы ребёнок родился «под счастливой звездой».

Последователи Латандера приветствуют основание новых поселений и рост цивилизации, пока это обеспечивает всех потенциалом для успеха. Они презирают нежить, видя в ней искажение естественного порядка и отрицание новшеств, так как нежить цепляется за своё старое существование, вместо того, чтобы двигаться далее.

ЛЕЙРА

Леди Туманов, Дымчатая Тень, Леди Обмана

У Лейры было много масок, и не однажды она считалась мертвой и была принята за другое божество. Возможно, подобная слава только приличествует богине иллюзий и обмана. Как бы то ни было её служители сходятся в одном - Леди обожает этот хаос. Даже служители Цирика думали, что их божество покончило с Лейрой, но среди них, сейчас, ходит странная мысль, что она - его дочь.

Лейра не считается пагубным божеством или злым шутом, скорее, как - таинственной, скрытной и уединенной. К ее заслугам причисляют изобретение Руатлека - языка иллюзионистов и устный язык Нимбрала.

Служителей у Лейры вроде бы немного, но сказать точно - трудно. Потому что ищущие ее благословения обычно не проявляют своих намерений. Лейра - покровительница лжецов и иллюзионистов. Боготворений в ее честь немного, и обычно это жаждущие силы заклинатели или плуты - для которых она своего рода защитник и герой. Большинство людей молятся ей, чтобы скрыть что-то, утаить, или милостивят её при важном выборе, боясь быть обманутыми. Некоторые крутят пальцем за спиной, прежде чем соглашаться, полагаясь на ее поддержку.

Жрецы носят одеяния белого и дымчато-серого цвета, а лица покрыты гладкими, бесформенными масками. Храмы, посвященные ей есть только в Нимбрале, а святыни, разбросанные по континенту, маскируются под что-то иное, и носят знаки, узнаваемые лишь верующими.

ЛЛИИРА

Леди Радости, Несущая Радость, Хозяйка Пирушек

Ллииру любят, она - богиня довольства, легкости, радости, танца и свободы. Покровительница празднеств - Ллиира чествуется на любом торжестве. И танец - лучший способ выразить ей благодарность. Хозяйка пиршеств отвергает любую жестокость - схватка, драка, угрозы (разве что на церемониях) лишает тебя ее благосклонности. Это долг жизни - для жрецов и жриц (несущих радость) - делать других счастливыми. Даже если ненадолго.

В одеждах жрецов всегда присутствует хотя бы один радостный, яркий цвет, и одеяния приличествуют более празднику и торжеству, чем церемониальным традициям. Леди почитает рубины и сапфиры, так что, если они в ваших одеждах - жрец Ллииры обязательно благословит вас.

Но - они не легкомысленные люди. Для этих жрецов божественная радость - самый ценный подарок смертным. Они будут сражаться со всеми, кто приносит страдания и несчастье. Они неистовы к врагам, и весело празднуют завершение дела.

ЛОВИАТАР

Дева Боли, Госпожа Мучений, Старательная Плеть

В представлении верных Ловиатар - у боли нет конца, она и есть - завершение. Для них, нет ничего превосходней мук - боль безгрешна. От грубейшего варварства, до извращенной пытки и душевных мук убитых горем и предательства.

Чувство боли в этой вере - это внимание Ловиатар. Поэтому среди них славится флагелланство. Боль - путь к силе, умение причинять её и выносить на себе. Жестокость, бесчувственность - считаются идеалом, прообразом Госпожи. По той же причине ее поданные ценят красоту, изящность, и манипулирование людьми.

Храмов Ловиатар немного, но верующих в нее больше, чем можно предположить. Она - божество палачей, мучителей и всех, кто желает сломать волю других. Дева Боли славится среди садистов и мазохистов, отдельные из них создают тайные культуры единомышленников. Во главе таких групп - наезжающиеся болью и властью над другими, с кучкой покорных подхалимов.

Последователи Ловиатар редко собираются в группы, разве только в больших городах. Жители в таких местах замечают их реже или не всегда поднимают панику. Но при этом далеко не все попадают в этот культ по своей воле - нередко они в рабстве, а это привлекает внимание властей. Открыто Ловиатар практически никто не поклоняется, за исключением стран, где рабство в норме.

МАЛАР

Лорд Зверей, Чернокровный

Малар - темная сторона природы. Кровь, стекающая с клыков, и взгляд охотника на жертву. Для его верующих охота - это момент между жизнью и смертью. Встреча хищника и жертвы, вопрос, кто выживет и, кто - нет. Люди считают, что Малара нельзя задобрить, и в нем нет жалости к другим - молятся ему только в случае охоты. Подобные прошения обычно бывают по двум причинам - желание стать сильнее и умелее, или облечься в его устрашающую мантию, отпугнуть иных хищников. Малар почитаем теми, кто наслаждается охотой, не бежит от крови и смакует страх своей жертвы.

Малар также почитаем многими ликантропами, не менее чем другими разумными хищниками. Друиды, следопыты, дикие и хищные - среди его приверженцев. Варвары восхваляют его за жестокость и свирепость. Служители носят наручи, украшенные когтями, выпирающими острыми концами вперед - они служат церемониальным оружием.

МАСК

Лорд Теней, Мастер Воров

Маск - бог-мошенник. Покровитель повес, шпионов и воров. Все, что в тенях - во владениях Маска. Молитвы ему возносятся перед грабежом или началом какой-либо интриги. Придворные и дипломаты поминают божество в надеждах на удачные переговоры.

Чтящие Маска обычно склонны воровать, будь то грабеж, кража или уличное мошенничество. Простой люд молится ему, чтобы избежать воровства. Есть и «предусмотрительные» - они носят при себе «кошель Маска», небольшой, простой мешочек, носимый напоказ - такой легко срезать и украсть. В нем - небольшое подаяние в несколько монет. По обычаям,

Символ Ллииры



Символ Ловиатар



Символ Малара



вор «снимает» такой мешочек, если встречает иного с ним, и принимает это как подарок (от божества). Потерявший мешочек благодарит Лорда за то, что тот принял воздаяние - небольшую часть имущества. И, конечно же, любой может быть обворован не один раз, даже без кошеля Маска. Но это считается вполне заслуженным - навлечь недовольство Маска, если уж позволяешь обокрасть себя несколько раз.

Жрецы Маска обычно воры по профессии, и часто находятся в верхушке криминального мира, синдикатов. Их зовут демархами или демархеями, и они носят маски-вуали во время служения.

МАЙЛИККИ

Наша Леди Лесов, Королева Леса

Люди редко поминают Майликки, разве что в тихих лесных чащобах. В лесах полных жизни и волшебства - она в полной силе. Но верят, что Майликки следит за добрыми людьми в любых чащах - неважно сколь темных и жестоких. Когда дети пропадают в чащобах, люди молятся Майликки об их защите, пока они не будут найдены.

Майликки - божество лесов и всех живущих в них. Она отдаленный от сует всеобъемлющий дух - менее человечный, чем многие другие божества. Ее внимание и расположение сложно привлечь, хоть она и не забывает о людях. Она - покровитель следопытов. Настолько же насколько Милил - покровитель бардов. Но даже следопыты редко молятся ей - вместо этого они молятся Гвейрону Буреветру, надеясь, что он донесет их слова Майликки, выискивая ее, где бы она ни была.

Майликки носит символ единорога, который причисляют также и к Лурью, Королеве Единорогов (и их божеству). Неудивительно, что некоторые путают их или объединяют в одно. Но Майликки чаще описывается как красивая девушка, которой Лурью позволяет седлать себя. Они считаются близкими друзьями. С другими божествами у Майликки более неоднозначные отношения. «Сильванус вроде бы как ее отец», - думают некоторые, а Эльдат считает-

ся ее сестрой. Но у Майликки свой путь, отдельный от других.

Много святынь возведено в ее честь, особенно в Диком Порубежье. Они выглядят обычно как усохшее дерево с вырезанным символом Майликки - головой единорога. Так же, этот символ может быть на древесине, прикрепленной к дереву. Местные знают, что за этими символами лес не стоит рубить (или охотиться). Часто символы оставляют лесорубы по окончанию работы как знак признательности божеству за сохранность и милость.

МИЛИЛ

Лорд Песен, Истинная Рука Всемудрого Огмы

Милил - божество поэзии, красноречия и песен. Он покровитель творчества и вдохновения, песен, которые больше чем просто слова и музыка. Он олицетворяет мысль, законченную и полную - от начала до завершения, от замысла до исполнения. Милил почтается бардами и певцами. Всеми, кто произносит речь перед слушателями. Ищущие вдохновения на пути творчества также молятся ему.

Его изображают как статного человека, иногда эльфа, или даже полуэльфа (особенно в местах, где полуэльфов много, пр. - Агларонд). Его могут изображать старым или младым. Но узнать его всегда просто - благодаря пятиструнной арфе, из серебряных листьев, что он носит постоянно с собой. Милил - идеал для актеров. Он хорошо себя держит, уверен, обаятелен, фонтан вдохновения для всех, кто его слушает. У него отличный слух и память на все что, касается музыки, и он превосходит в импровизации.

Святыни, посвященные Милилу, чаще можно увидеть на площадках для представлений и в школах музыки. Будь то громадные концертные залы или небольшие помещения для песнопений - все они должны иметь прекрасную акустику. Служители Милила - покровители искусств, хорошие актеры, и нередко обучают этим наукам в его храмах и святынях.

Подобно Денеиру, Милил временами считается

Символ Маска



Символ Майликки



помощником Огмы. В этом роде он считается его левой рукой, известной как Истинная Рука Огмы. Ни в коем случае это не умаляет Денеира - его правую руку. Вместо этого считается, что левая рука чаще ассоциируется с творчеством и верой, а величайшее искусство идет из понимания правды.

Миркул

Лорд Костей, Старый Лорд Черепов, Жнец

Когда Джергал снял с себя полномочия и передал их трем смертным - Миркул был среди них. Он властвовал над мертвыми, тысячелетиями правил городом мертвых, и впоследствии был убит. Спустя время, он вернулся, ведь разве может умереть сама смерть? Жрецы Миркула представляют его Жнецом, что собирает души мертвых и отдает их на суд Келемвора.

Миркул - это смерть, разложение, истощение, старость, осень и сумерки. Если Латандер - сотворение и надежда, то Миркул - завершение и обреченность. Люд не столько молится ему, сколько страшится, винит его в болезнях, несчастьях. Он считается бесстрастным и бесчувственным к своим последователям. Верующие в него холодны, мрачны, отстранены, одержимы смертью и нежитью. Как и многие последователи Келемвора и Джергала, жрецы Миркула служат в погребениях и держат имя своего покровителя в секрете.

Святыни Миркула или гравюры его символа встречаются всюду, где погребают людей. Полноценные храмы - очень редки. Как правило это освященная земля, куда стекаются сотни мертвых для захоронений, даже если Миркул не был их божеством. Для живых остается мало места, может только небольшая церквушка. Но - катакомбы под ними неизмеримы. В самом глубоком и далеко захороненном склепе стоит трон, и на этом троне восседает «страж рока» - сохранившееся тело самого почитаемого служителя в истории храма (чаще это - основатель). Посвященных приводят в этот склеп преклониться перед ним, а также - провести ночь и день без света и еды, во внутреннем созерцании.

Мистра

Леди Тайн, Наша Госпожа Заклинаний, Праородительница Магии

Мистра - повелительница магии, и всего с нею связанного. Она почитаема магами и теми, кто использует волшебство или волшебные предметы в

повседневной жизни. Ей возносят молитвы восхищающиеся магией или страшасиеся опасностей, что она приносит. Мистра - божество той силы, которая вообще позволяет творить магию. Она владеет Плетением и следит за ним, поддерживая этот проводник, посредством которого смертные и боги могут пользоваться чистой силой магии.

Мистра почитаема почти во всех уголках Фаэруна, что немудрено для земли, настолько пропитанной магией. Среди поклоняющихся и те, кто используют магию и те, кто с ней соприкасается, например, алхимики и мудрецы. Среди облаченных в синее жрецов Мистры можно найти волшебников, колдунов и даже несколько бардов. Цель этой веры очень проста - магия есть, и она должна распространяться. В норме обычая не забывать о тех, у кого высокий потенциал и находить хороших учителей для них.

Огма

Переплетчик, Лорд Знаний

Огма - божество вдохновения, изобретений и знания. Но наиболее значимо в нем знание в самой чистой и неприкосновенной форме - идеи. Преданные ему молятся афоризмами, восхваляющими ее: «У идеи нет веса, но она может сдвигать горы. У нее нет статуса, но она может править империями. Знание - дар смертному разуму, значимое любого инструмента. Перед сотворением - был замысел.»

Приверженцы Огмы распространяют знания и грамотность так широко, как это только возможно, считая, что разум не должен быть скован невежеством, а значит всегда сможет помочь своим товарищам в нужде. Не удивительно, что последователи Огмы противостоят тем, кто поощряет обман, жульничество и невежество.

Представители многих профессий почитают Переплётчика: волшебники, картографы, художники, барды, клерки, изобретатели, мудрецы, писари и множество прочих профессий, которые открывают, сохраняют и создают знания и учения. Учение Огмы, в определённый момент, было одним из немногих организованных верований Фаэруна, которое установило ортодоксальность вероучения и создало сеть храмов, следующих этой ортодоксальности. Раздоры Смутного Времени разорвали эту сеть и теперь веру поддерживают в ряде отдельных храмов или небольших их объединениях так, как же, как и в остальных верованиях.

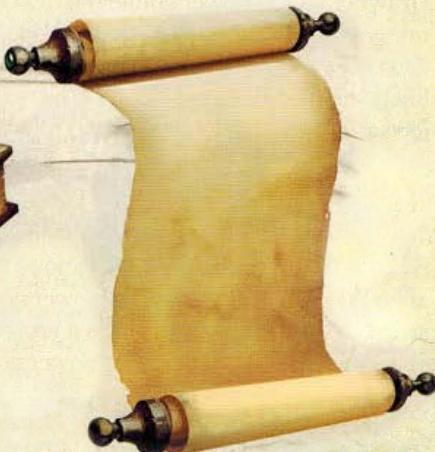
Символ Миркула



Символ Мистры



Символ Огмы



КРАСНЫЙ РЫЦАРЬ

*Леди Стратегии, Багряный Генерал, Гроссмейстер
Игры в Копья*

Красный Рыцарь - богиня планирования и стратегии. Те, кто почитают её называют себя Красным Содружеством. Они считают, что войны выигрываются лучшим планированием, стратегией и тактикой. Догма Красного Рыцаря сильно связана со стратегией, как-то: «Каждая война - это череда сражений. Поражение в одном из них ещё не означает поражение в войне». «На войне готовься к миру. В мирное время готовься к войне». «Ищи союзников среди врагов врага твоего».

Поклонение Красному Рыцарю выросло среди почитающих героизм монашеских орденов Темпуса в Тетире вскоре после Смутных Времён. Красный Рыцарь с тех пор набрал популярность из-за того, что его последователи называют Великой Стратагемой: десятилетиями, её жрецы отправлялись в горячие точки, чтобы обучить генералов и королей мастерству стратегии и полевой тактики. Многие лидеры, к которым они прибывали, поначалу не принимали их, но вскоре понимали, что те, кто прислушивался к советам последователей Багряного Генерала, получали значительные выгоды. Благодарные победители строили храмы в честь Леди Стратегии, тем самым распространяя её веру.

Сегодня последователи Красного Рыцаря есть почти во всех землях, на которых в прошлом столетии шли войны. Последователи Красного Рыцаря редки среди всего населения, но часто их можно встретить среди главнокомандующих армиями, инструкторов военных колледжей, квартирмейстеров и авторов книг по стратегии. В каждом храме Красного Рыцаря есть алтарь Темпуса, и потому там часто бывают наёмники и солдаты. Храм обычно окружает обширный павильон или двор, который может быть сдан отряду солдат или наёмников для практики и тренировок. Её жречество считает, что тренировка войск во дворе храма - это одна из предпочтительных форм подношений Красному Рыцарю.

САВРАС

Всевидящий, Третий Глаз, Лорд Прорицаний

Саврас - бог прорицаний и предсказаний судьбы. Ему поклоняются немногие, но многие молятся ему во время небольших предсказательных ритуалов. Например, молодые мужчины и женщины иногда пытаются узнать имя своих будущих супругов, читая стихотворный заговор, взывающий к Саврасу, и глядя в зеркало при этом.

Саврас не имеет активных храмов на Фаэрунке на

данный момент, а его святилища немногочисленны и отделены друг от друга, находясь в укромных уголках библиотек и рукописных. Не смотря на не широкую известность, представители определённых профессий, таких как следователи, прорицатели, судьи и прочие люди, связанные с поиском правды, воздают почести Саврасу ежедневно. Их часто можно узнать по искусным посохам, которые они носят в его честь. Согласно легенде, Саврас веками был заключён в посохе Азута. Со временем, Азут освободил Савраса, когда тот поклялся ему в верности, и сегодня посох является символом для тех, кто поклоняется Саврасу. Набожные поклонники предпринимают множество усилий, украшая и декорируя свой посох, в надежде, что Саврас сочтёт его достойным местом, чтобы на время оставаться рядом.

СЕЛУНЭ

Наша Леди Серебра, Лунная Дева, Ночная Белая Леди

Селунэ считается одним из древнейших божеств Фаэрунца. Большинство людей Фаэрунца воспринимают луну в небе буквально - как богиню, смотрящую с небес на мир, а следующие за ней огоньки - как её слезы. Она также богиня звёзд и навигации, материнства и репродуктивных циклов. Она рассматривается как спокойная сила, часто почитаемая не только людскими женщинами, но и прочим народом: штурманами и моряками, теми, кто честно работают по ночам, и теми, кто ищет защиты во тьме, заблудшими и ищущими.

Существует множество легенд про Селунэ, главной из которых является сказание о сражении на заре времён между ней и её сестрой Шар. Слёзы Селунэ - скопление звёздных огней, следящих за луной по небу, которые, как считается, вызваны радостью богини, её горем или и тем, и другим вместе.

Молоко, символ материнства, используется во многих ритуалах, исполняемых последователями Селунэ, также, как и медитация и транс. Те, кто избрал её своим божеством, обычно выставляют плюшку молока за порог каждую ночь полнолуния.

ШАР

Госпожа Ночи, Темная Леди, Наша Леди Потерь

Тёмная сестра-близнец Селунэ - Шар, богиня тьмы и в физической форме, и в душах и умах смертных. Люди поклоняются Шар как богине ночи, секретов, потерь и забывчивости. Она символизирует боль, которая спрятана, но не забыта, и месть, которая тщательно готовится в тенях. Говорят, у нее есть сила заставить человека забыть о боли или совла-

Символ Красного Рыцаря



Символ Савраса



Символ Селунэ



дать с утратой, и многие отчаявшиеся люди просят Шар как раз о таком благословении.

Шар почитаема теми, кто отправляется во тьму и потому просит о её защите, например, шахтеры, а также теми, кто впал в меланхолию и отчаяние, кто хочет забыть о чём-то, или кто потерял что-то и хочет найти. Жрецы, решившие служить Шар, часто сами пытаются исцелить какую-то свою рану, или хранят темные секреты, что, по их мнению, дает им право проповедовать тем, кто страдает от того же.

В течение мировой истории последователи Шар творили много тёмных дел во имя нее, наиболее известный пример - шадовары Нетерила, целое сообщество, посвященное Шар. Трагедии и потери, вызванные фанатизмом ее последователей, привели к запрету на поклонение ей во многих местах, так что многие из её священников совершают свои ритуалы тайком, но такие запреты только ожесточают верующих против местных властей и делают этих верующих наиболее вероятным очагом восстаний и мести против правящих сил.

СИЛЬВАНУС

Отец Дубов, Старый Дуб, Старое Дерево-Отец

Сильванус олицетворяет природу во всем ее разнообразии: пустыни и леса, оленей и акул. Но люди Севера, которые в повседневной жизни чаще сталкиваются с опасностями гор, равнин и лесов, видят Сильвануса больше как бога именно таких мест. Сильвануса представляют мрачным и суровым отцом, который управляет наводнениями или засухой, огнем и льдом, жизнью и смертью в дикой местности. В легендах он часто повелевает другими природными божествами, поощряя и наказывая их по своему усмотрению.

Природа и её беспристрастная честность является центром догматов веры в Сильвануса. Его жречество пытается увидеть картину макрокосма вообще, а их точка зрения на то, что является добром, не ограничивается взглядом отдельных индивидов или стран. Потеря фермерского хутора из-за налёта гоблинов для единиц - трагедия, но это событие также предоставляет возможность диким землям расширяться, а земле - снова стать плодородной, что в свою очередь бросит новый вызов для тех, кто решит вернуться и укротить её снова.

Кредо Сильвануса гласит, что природа должна быть сохранена нетронутой не ради её красот, но потому, что это и есть нормальное состояние мира. Её просторы обновляют и вдыхают новые силы в смертные души, давая глоток свежего воздуха всему миру. Многие из его последователей противостоят расширению поселений в дикую местность и считают, что чрезмерное потребление природных ресурсов не только расточительством, но и богохульством.

Символ Сильвануса



Символ Суни



ГЛАВА 1 | ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В КОРОЛЕВСТВА

Сильвануса почитают путешественники по диким местам, исследователи и жители сельских селений, расположенных вдали от защиты местного лорда или крупного города. Символ Сильвануса - дубовый лист, и рощица дубов в поселении или на его окраине часто становится часовней Сильвануса. В тех местах, где дубы не растут, дубовые листья прикрепляют к коре других деревьев, чтобы обозначить священное место, посвященное ему.

Суни

Огневласая Леди, Леди Любви, Принцесса Страсти

Суни Огневласая - божество страсти и удовольствий. Она божество красоты в любых её проявлениях - не просто красивых видов, но и чарующих звуков, богатых вкусов и ароматов, и конечно же удовольствия от прикосновений, от любовных утех, до ощущения гладкости шёлка на коже. Поклоняющиеся ей ищут этих удовольствий в жизни, не только ради развлечений, но и потому, что полученный опыт удовольствий - это и есть прикосновение самой Суни.

Последователи Суни обладают репутацией гедонистов, коими они и являются до определённой степени. Более того, её жрецы всячески поощряют красоту мира. Для этого они создают произведения искусства, выступая как покровители многообещающих талантов или вкладывая в купцов, которые торгуют роскошными вещами с отдалёнными местами, которые никогда не видели сатина или не пробовали пряного вина.

Её жрецы считают привлекательность своим великим призванием, а потому все они обучены манерам, моде и мастерству косметики. Жрецы Суни воистину столь талантливы в создании прекрасной внешности, что многие из них гордятся своей способностью представлять в образах ошеломительно прекрасных представителей обоих полов.

Но красота не только на поверхности, говорят Суниты. Она происходит из самого сердца и показывает истинное лицо хозяина всему миру, будь оно добрым или злым. Последователи Суни верят в романтику, победу истинной любви над всем и всегда следуют зову сердца. Пары, которым суждено быть вместе, невозможная любовь, гадкие утата, становящиеся прекрасными лебедями - всё это сфера влияния Суни.

Храмы посвящённые Суни распространены в людских землях, и часто служат общественными купальнями и местами отдыха. Храмы обычно выглядят, как хорошо освещённые салоны с зеркалами, где люди могут привести свой внешний вид в порядок, на людей посмотреть и себя показать. Там, где нет храма или в больших городах, где до ближайшего храма приходится далеко идти, небольшие святыни Суни располагаются на углах улиц. Эти места

выглядят как зеркала под небольшими навесами, где каждый может прочесть молитву, пока будет прихорашиваться. Рядом может находиться полка с парфюмами и косметикой, чтобы даже те, кто не может себе этого позволить, смогли бы привести себя в порядок и почувствовать себя красивыми.

ТАЛОНА

Леди Яда, Госпожа Болезней, Чумная Старуха

Одно из наиболее часто задабриваемых божеств Фаэруна, Талона является богиней болезней и ядов, которую обвиняют во всём от обычного недомогания и неурожая, до высохших колодцев и чумы. Талону, изображаемую в храмовой иконографии высохшей старухой с чашей или вазой в руках, в которой находятся всевозможные болезни и яды, боятся и возносят ей множество молитв о защите от недугов и отравлений.

Различные ритуалы её умиротворения включают в себя три капли крови или три слезы, которыми следует окропить высохший колодец или костёр из засохшей жатвы, смочить носовой платок больного, влить их в рот зачумлённого или ещё что-либо подобное. Обычной практикой является маркирование ядов её святым символом - три капли в треугольнике, а во время эпидемий, люд отмечает этим символом дома заражённых.

Не смотря на многочисленность молитв, у Талоны почти нет храмов и число культов, посвятивших себя ей, исчезающе мало. Культ или её святилище могут появиться там, где прошёл мор и один или несколько выживших решат посвятить себя ей или даже стать её жрецами.

ТАЛОС

Штормовой Лорд, Разрушитель

Талос - это тёмная сторона природы, безразличная и разрушительная сила, которая может нагрянуть в любой момент. Он бог штормов, лесных пожаров, землетрясений, ураганов и прочих бедствий. Среди его последователей множество разорителей, грабителей, воров и разбойников. Те, кто почитают его, считают жизнь лишь удачным стечением обстоятельств в море хаоса, потому они должны взять всё, что смогут - ведь никто не знает, когда Талос нанесёт удар и отправит их в посмертие.

Талос изображается как широкоплечий, бородатый, молодой мужчина с тёмной повязкой на одном глазу. Говорят, он носит три посоха - из первого срубленного дерева, из первого отлитого серебра и из первого кованного железа. Он использует эти посохи в гневе, чтобы призывать разрушительные ве-

тра, создавать ужасные штормы и разделять твердь. Три молнии - его святого символ - изображают эти три посоха, и когда он обращает свой гнев на мир, считается, что он, как молнии, швыряет их с небес.

Хотя Талос и популярное божество, его имя поминают чаще из страха, чем с почтением. Его жречество - это бродячие буревестники, которые предупреждают о грядущих катастрофах и принимают пожертвования в обмен на благословения и покровительство. Многие из его верующих носят чёрную повязку на глазу, даже если оба глаза на месте.

ТЕМПУС

Сокрушитель Врагов, Владыка Битв

Темпус - воинственный бог, заботящийся о храбости на войне, использующий рукоприкладство вместо слов в улаживании разногласий и поощряющий кровопролитие. Бог войны непостоянен в своих предпочтениях, считая, что так его хаотичная природа помогает всем сторонам в одинаковой мере. Владыка Темпус сегодня может быть благосклонным к одной армии, а завтра к другой - врагу первой. Он может появиться перед битвой в рядах одной из армий, и, если его видят на белой кобыле (Вейрос) - армия победит. Если же он будет на чёрном жеребце (Дейрос), то поражение неизбежно. Наиболее часто его видят правящим обоими конями, с одной ногой в стремени каждого из них, что отражает непредсказуемую природу битв. В таких видениях Темпус всегда крепко сложенный богатырь, вооружённый также, как и те, кто его видит.

Нрав Темпуза может быть и случаен, но с течением столетий его жречество приложило немало усилий, чтобы распространить и обеспечить соблюдение общего кодекса ведения войны - чтобы войну вели по правилам, профессионально и уважали репутацию друг друга. Этот кодекс, называемый Честью Темпуза, ставит целью сделать конфликты короткими, законченными и как можно более безопасными для тех, кто не участвует в них напрямую. Кодекс гласит: вооружай всех, кто в этом нуждается; уважай врага; храбро исполняй свой долг; учи всех сражаться; не вступай в распри. Те, кто отравляют колодцы, заражают поля, убивают мирное население или занимаются пытками во имя войны - являются грешниками.

Поклоняющихся Темпузу легион, и его имя часто слетает с губ солдат. Его духовенство чаще всего тактики, сведущие в искусстве войны. Многие его помазанников не служат в храмах, предпочитая быть боевыми капелланами при армиях и отрядах наёмников, вдохновляя товарищей и словом, и сталью. Жрецы Темпуза учат, что война должна

Символ Талоны



Символ Талоса



вестись с честью, ставя в одинаковые условия обе стороны, так что в любой битве смертный может быть как убит, так и превознесен и стать великим лидером для его соратников. Смертные не должны бояться войны, но должны воспринимать её как ещё одну силу природы - штурм, который цивилизация несёт одним лишь своим существованием.

ТОРМ

Верная Ярость, Истинный, Рука Праведности.

Торм является богом долга и верности, почитаем теми, кто сталкивается с опасностью во имя высшего блага. Верующие в Торма считают, что могут обрести спасение в услужении, что каждый отказ выполнить свой долг умаляет достоинство Торма, и что каждый успех усиливает его величие. Те, кто приняли Торма в своем сердце должны стремиться выполнить свою заповедь, выйти в мир и быть активной силой добра, помогая отчаявшимся и искореняя несправедливость. Они должны стремиться к поддержанию мира и порядка, выступая против несправедливых законов. Последователи Торма выступают против развращения общества, всегда готовые быстро и жестоко нанести удар против каких-либо признаков гнили в сердцах смертных. В качестве вооруженной руки справедливости, последователь Торма, дарует быструю смерть предателям. Принимая во внимание эти принципы, не удивительно, что большинство людей-паладинов выбрали Торма в качестве своего покровителя.

Большинство храмов, посвященных Торму представляют из себя расположенные на высотах крепости, вгрызшиеся в землю, с конюшнями и кельями для жителей и странствующих рыцарей. Белые гранитные стены, статуи львов и фигуры в доспехах со знаками рыцарей, павших при исполнении обязанностей, стоят вдоль стен залов.

Торм считается правой рукой Тира, его символом является белая перчатка на правую руку.

Он представляет собой мечевую руку Тира, но это также символ терпимости. Торм часто изображается с его правой перчаткой раскрытой ладонью вперед, который прихожане называют Рукой Непоколебимости.

Это обозначает принцип, согласно которому, справедливость и правда должны сделать паузу, прежде чем действовать, чтобы взвесить, отстаивают ли их намерения идеалы Торма. Храмы, общественных структур, а также в дома верующих часто украшены изображениями Руки Непоколебимости, в качестве постоянного напоминания этого принципа.

Прихожане Торма выходцы из большинства слоев общества, ибо он приветствует любого, кто ищет лучшее в себе и других, любого отстаивающего свои принципы верности, ответственности, долга и доброты. Тех, кто готов жертвовать, что-

бы удержать усиливающиеся влияния зла в мире. Верующие знают, что все они будут спотыкаться время от времени, следуя по стопам Торма, но его священники учат, что позор незначительного падения от благодати является гораздо менее серьезным, чем при отказе подняться себя до стандартов Торма.

ТИМОРА

Леди Удачи, Наша Улыбающаяся Леди

Тимора, светлоликая богиня удачи, которой возносят молитвы картёжники и игроки Фаэруна.

Говорят, что Наша Улыбающаяся Леди никого не любит так, как тех, кто играет дерзко и с наивысшим мастерством. Тем не менее, считается, что она приглядывает за каждым, кто ставит свое будущее на кон.

Боевой клич последователей Тиморы - «Фортуна любит смелых». Хвала Тиморе уместна в любом случае, когда немного удачи помогли бы, но не тогда, когда страшится неудач. (В таких случаях следует молиться Бешабе, чтобы избавиться от невезения; молитвы же обоим, лишь только разгневают богинь.) Обычно, гадают на будущее, бросая монеты незнакомцам (как правило, нищим) и спрашивая, не выпал ли орёл. Если выпал орёл, монета остается незнакомцу в качестве оплаты за благосклонность Тиморы. Если выпала решка, незнакомец может выбрать, сохранить монету (и невезение с ней) или вернуть ее.

Почитающие Тимору - в отличие от народа, который поминает её лишь бросая кубики - чаще всего дерзкие по своей природе. Искатели приключений и игроки составляют большинство среди них. Они полагают, что всё хорошее, что есть в их жизни происходит от удачи и смелости, с которой они готовы рисковать. Последователи Тиморы есть среди всех слоёв населения: от молодого лихого аристократа, до идущего на риск купца; от мечтательного трудяги, до коварного бездельника.

Жрецы Тиморы и храмы в честь Леди Удачи редки, так как её вера не склонна к созданию посредников: «Пусть везунчик и Леди Удача разбираются сами», гласит старая пословица. Святилища Тиморы в игорных домах, впрочем, не столь необычны и, иногда, когда там появляется жрец, святилище, по сути, становится храмом.

Символ Торма



Символ Темпуса



Легенда о Тич и её дочерях-близнецах

До Рассветного Катализма, была лишь одна богиня удачи - Тич. Всегда ходящая по лезвию между удачей и провалом, Леди Удача отдавала и отбирала свою благосклонность по собственной прихоти. Когда её любовник, Латандер, затеял сражение среди богов, Тич подарила поцелуй неудачи Утреннему Лорду и отправилась исследовать мир.

Во время своих путешествий, Леди Удача наткнулась на распускающуюся розу несравненной красоты. Заворожённая таким удачным происшествием, Тич протянула руку, чтобы сорвать этот восхитительный образчик, который она приняла за увертюру Латандера, который пытался вернуть её расположение. К своему удивлению, Леди Удача не смогла сорвать бутон с куста, как бы сильно она не старалась. Разочарованная, она в сердцах прокляла розу, и в этот момент стебель цветка в её руке надломился. Тич пристроила сорванную розу в волосы и продолжила свой путь, не зная, что роза была создана рукой Моандера, бога распада и порчи. Отделённый от куста, стебель розы пустил свои корни в ухе Тиши и начал разлагать её изнутри. Вернувшись домой, Тич встретила там свою дорогую подругу, богиню Селунэ, которая хотела поговорить с ней.

Там же ждал её и Латандер, который хотел вновь получить её расположение, и Азут, который пришёл, чтобы быть посредником в диспуте этих двоих. Селунэ пролила великие слёзы, когда узрела порчу, гладившую её подругу изнутри, и прежде чем Тич смогла распознать её намерения, Селунэ вспыхнула лучом очищающего света. Подгнившая сердцевина Тич раскололась надвое, и меньшая, но более яркая версия богини удачи вышла оттуда, позволив богине луны спастi то добное и чистое, что было в её подруге. Но вслед за первой богиней из расколотой сердцевины вышла и вторая, ошеломительной внешности, но и полная тёмной злобы и дурных капризов. Обе богини, увидев друг друга, не медля ни мгновения затеяли драку, полную взаимной ненависти, и разнять её получилось лишь совместными усилиями всех трёх гостей.

Говорят, что Тимора, Светловолосая Дочь Тич, воплощает всю доброту и благодать своей матери, тогда как Бешаба, Нежеланная Дочь Тич, получила лишь её внешность. С их рождения, обе наследницы-близняшки Тич - Тимора, Леди Удача и Бешаба, Дева Несчастий - сражались друг с другом, оспаривая всё, от вещей столь великих, как судьбы народов, до дел столь малых, как бросок монеты.

ТИР

Грозноречивый, Покалеченный Бог, Однорукий

Тир Грозноречивый, Тир Однорукий, Раненный Тир, Покалеченный Бог, Слепец, Слепой Тир, Владыка Правосудия - все эти имена говорят о природе Фаэрунского бога правосудия. Тир выглядит как благородный воин, без десницы, которую потерял из-за смелой жертвы Кезефу, Гончей Хаоса, и с повязкой на глазах в знак слепоты от раны, нанесенной емуAo, когда Тир засомневался в справедливости действий Сверхбога.

Последователи Тира посвящают себя делу правосудия, исправления несправедливости и праведного мщения. Это дело не обязательно может быть связано с равенством или честностью, но скорее относится к открытию истины и наказанию виновных. Предпочитающие Тира склонны быть радикальными в вопросах теологии и толковании законов, разделяя всё на чёрное и белое. Кредо Тира о законопослушности и честности весьма требовательно, и жрецы его часто напоминают своей пастве не презирать других, не живущих согласно его заветам - ведь это не было бы так благородно, если бы каждый мог, собрав свою волю, жить по

его законам.

Многие рыцарские ордена посвящены Тиру, например, Рыцари Святого Правосудия или Рыцари Милостивого Меча. Такие рыцари - также как судьи и жрецы, клирики и паладины, поклоняющиеся Тиру - иногда носят тонкие повязки прозрачной ткани на глазах, чтобы напомнить другим о слепоте правосудия.

АМБЕРЛИ

Королева-Сука, Королева Глубин, Мать Волн

Ни одно сообщество, живущее у моря, не может игнорировать влияние Амберли, гневной богини, чей крутой нрав отражает и отражается морскими волнами и глубинами. Любое такое сообщество следит за тем, чтобы вовремя проводились мероприятия, чтобы умилостивить Мать Волн и получить её благосклонность. Хотя она и непостоянная нравом, она может быть щедрой с теми, кто почитает её, как и любая великая королева.

Королеву-Суку почитают в большей степени из страха, чем из восхищения - команды кораблей предлагают ей драгоценные камни, швыряя их за борт, чтобы успокоить мечущиеся штормовые волны. Как и предполагает наиболее распространённое её прозвище, она представляется капризной, жестокой и не имеющей чётких этических предпочтений; море сурово, и лучше бы тем, кто путешествуют по нём, быть готовым заплатить свою цену за вторжение в её владения.

Немногие стоят на пути организованного духовенства Амберли. Ее жрецы бродят по прибрежным городам, предупреждая о гибели и требуя свободного прохода на судах в обмен на обеспечение благосклонности богини. Часто они носят цвета морской волны или бури, они украшают себя предметами, которые напоминают о других опасностях моря: ожерелье из зубов акулы, морские водоросли, обернутые вокруг кости человека, и так далее. Сохранившаяся рука утонувшего человека считается особенно священным объектом, и некоторые из ее немногих клириков используют такие отрезанные

Символ Тира



руки, как священные символы. Амберли принадлежит большое количество святынь в прибрежных городах, и моряки часто оставляют цветы или маленькие конфеты на них в надежде, что она пощадить их в следующем плавании. И в Глубоководье, и во Вратах Балдура есть истинные храмы, посвященные Амберли, где служат, в основном, вдовы погибших в море моряков.

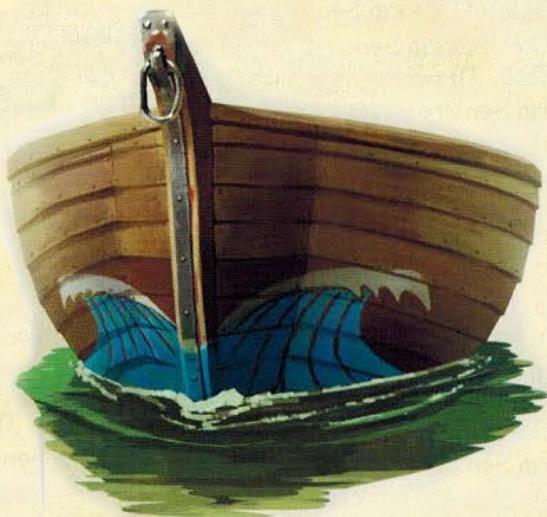
Вокин

Наша Леди Золота, Дева Монет, Друг Торговца

Вокин является богиней богатства и торговли, по обеим сторонам закона. К ее самым ярким поклонникам относятся владельцы магазинов, уличные торговцы, богатые купцы, проводники караванов, странствующие корабелы, менялы и контрабандисты. Она интересуется всем, что развивает торговлю и увеличивает приток денег, будь то новые торговые пути, новые изобретения, или изменения моды. Тех, кто принимает Вокин как покровительницу можно резонно рассматривать как жадных, но Дева Монет неодобрительно отзыается скрягам и благодушна к трудолюбивым и расточительным, таким образом священников, которые несут ее святой символ радушно встречают во многих городах и селениях.

Храмы Вокин напоминают гильдии и часто служат местом встреч для торговых альянсов. Те, кто следуют духу Вокин стремятся создать как можно больше возможностей для всех и конкурентоспособную среду во имя богатства, в качестве одного из основных средств двигателя прогресса общества. Таким образом, верующие Нашей Леди Золота часто оказываются в противоречии с торговыми гильдиями и теми, кто стремится образовать монополию. Обычная практика среди тех, кто ищет благосклонность Вокин - выделить десятину от своей прибыли, но не храму, а чтобы помочь удержать на плаву бизнес, профинансировать новое начинание или, если все остальное терпит неудачу, на легкомысленное веселье.

Символ Амберли



Боги Мулхоранда

Люди, населяющие Фаэрун, воспринимают Мулхоранд, как одну из Старых Империй, но большинство из них не знают, что Мулхоранд - старейшая человеческая империя, по-прежнему существует на континенте.

Боги пантеона Мулхоранда, иногда называемые Богами-Королями или фараонами, могут проследить свою родословную еще дальше.

Предки мулхорандцев были привезены из другого мира и порабощены древней империей Имаскари, в глубине территорий современной Пустыни Пыли Рорин. Услышав мольбы своих далёких верующих, боги предков погрузились в великий небесный ковчег, управляемый сущностью, известной как Птах. Прибыв в этот мир, двое из божеств, Рэ и Энлил, наделили властью рабов и стали разжигать восстание.

Восстание удалось, но Рэ и Энлил не смогли сохранить мир между собой. Каждый из них основал свою династию божественных смертных, Рэ в Мулхоранде, а Энлил (отец Гильгама) в Унтере. Рэ и связанные с ним божества, правили Мулхорандом на протяжении тысячелетий.

Время взяло своё, и внимание, которое божества Мулхоранда уделяли своим последователям, уменьшалось. Каждая последующая инкарнация Осириса, Исида и Тота становилась все более человечной и менее божественной. Когда владеющие мощной магией имаскарцы вернулись с возмездием чуть более столетия назад, они забрали скипетр власти из настолько ослабевших рук, что в них едва ли вообще оставалась какая-то сила.

Хотя завоеватели Мулхоранда объявили рабство вне закона в регионе, который они теперь называли Высокий Имаскар, люди Мулхоранда осознавали, какое ярмо им теперь предстояло нести. Имаскарцы были новым воплощением рабовладельческих лордов древности, которые были изображены на фресках в гробницах фараонов. Многие стали молиться, чтобы исчезнувшие боги вернулись и снова освободили их от правления имаскарцев, что и случилось во время Раскола. Те, кого в других землях называли Избранными, в Мулхоранде признали живыми богами, которые пришли возглавить восстание мулхорандцев.

Сегодня Мулхоранд управляет полубогами, которые называют себя Ре, Анур, Гор, Исида, Нефтис, Сет и Тот. Они принимают разные формы, некоторые - людей, а некоторые - тифлингов или аасимаров, но все они ведут себя и говорят как боги из легенд, вернувшиеся к жизни, коими они, наверно, и являются. Это семейство божеств несет все шрамы прошедшей любви, соперничества и войн между ними, но пока что они отринули в сторону все разногласия в интересах Мулхоранда и его людей, и люди Мулхоранда любят их за это.

Символ Вокин





ГЛАВА 2 - ПОБЕРЕЖЬЕ МЕЧА И СЕВЕР



та глава описывает разные места Севера и Побережья Меча глазами жителя Фаэруна. Текст ниже - это не исчерпывающая информация, а обрывочные сведения, рассказанные пятерыми путешественниками, которые жили, проезжали или исследовали в этих местностях. Как и любой рассказчик, они имеют собственные мнения и суждения, и их выводы могут быть основаны на неполной информации. Никто в Королевствах не знает абсолютно всего о какой-либо теме, даже старейшие и наиболее ученые мудрецы, и взгляды, основанные на такой неполной информации, могут приводить к неточным выводам.

Это не значит, что наши повествователи предлагают ложную информацию, а только что их заявления могут не быть основаны на достаточном знании предмета.

Сведения, приведенные здесь, предлагают только малую толику возможностей для приключений на Севере. Некоторые из описанных здесь мест совершенно неизвестны постороннему, а про другие из них могли быть (и были) написаны целые книги гораздо больше этой. Если описание какого-либо места не удовлетворило вашу жажду знаний о нем, считайте его приглашением для вас и ваших спутников посетить это место лично и узнать о нем больше из первых рук.

При этом имейте ввиду, Север может предложить гораздо больше того, что приведено здесь. Существует много безымянных руин и поселений слишком маленьких, чтобы упоминать их здесь. То, что лежит в белых пятнах карты в ожидании возможности впечатлить или разорвать путешественников, будет тем более удивительным, чем менее готовы будут путники.

АЛЬЯНС ЛОРДОВ

В течение более полутора веков Альянс Лордов был наиболее влиятельной и могущественной группой Севера. Его власть защищала города от хищнических порывов более крупных сил, укрощала амбиции Лусканы и научила правителей многих городов, что лучше работать сообща, чем просто захлопнуть двери и пережидать бушующие за стенами бури в одиночку. Такая философия привела к основанию Луруара, и когда урок был забыт, пали и Серебряные Пределы. Но лучше не скорбеть о прошлом, а смотреть в будущее,чинить свои стены и ждать новостей от бдительных стражей.

Андре Курурен, агент Альянса Лордов

Альянс Лордов не является государством, а представляет собой партнерство правителей городов Севера, которые заключили мирные соглашения друг с другом и пообещали делиться информацией и усилиями против общих угроз, таких, как орды орков или пираты-Северяне. Это конфедерация таких поселений и их агентов, которые в первую очередь верны своей родине, а уже во вторую - Альянсу.

В суровых землях Севера, где зимы холодны, а чудовища и варварские племена регулярно спускаются с гор, чтобы грабить приграничные поселения, большие государства - редкость, особенно с учетом нынешнего состояния мира. Вместо них возникли отдельные города-государства, богатеющие на торговле и ремесле и оберегаемые толстыми стенами и верными защитниками. Такие города, включая

Врата Балдура, Мирабар, Невервинтер, Сильверимун, Глубоководье, распространяют свое влияние и на близлежащие области, часто создавая или принимая под свой вассалитет новые поселения, но в конечном итоге, эти королевства - в первую очередь города, которые в первую очередь заботятся о своем благополучии, а не чужих судьбах.

В годы вскоре после его основания более ста пятидесяти лет назад у разных государств был активный интерес в участии в Альянсе, и в него принимались члены из южных регионов. С тех пор такие события, как рост Элтургарда в самостоятельное государство или недавнее падение Серебряных Пределов, привело к уменьшению группы и ограничению на прием новых участников, в которых теперь находятся только государства Севера.

В настоящее время среди участников Альянса: Амфаил, Врата Балдура, Даггерфорд, Длинное Седло, Мирабар, Мифриловый Зал, Невервинтер, Сильверимун, Глубоководье и Яртар. Есть сомнения, надолго ли Мифриловый Зал останется среди членов Альянса, но пока не будет ясности с правителем этого дварфийского города, он остается участником группы.

Невозможно выделить какой-то общий признак, который бы характеризовал всех отдельных членов Альянса. Как группа, агенты альянса заинтересованы в сохранении цивилизации Севера, и они как могут делятся информацией и противостоят опасностям, если приходится, с этой целью. Но тем не менее, купцы Глубоководья и Врат Балдура беспокоятся по большей части о своих кошельках и благополучии своих городов, и их вряд ли заботит что случится с другими, если только это не затронет их бизнес.

Замечания и советы в этом разделе даны Андре Курурен, полуэльфийкой из Сильверимуна, которая когда-то была Рыцарем в Серебре (членом армии города), а теперь служит посланником, и, когда необходимо, активным агентом Альянса Лордов. Она существует по Северу от имени Альянса, представляя его интересы и собирая и обновляя информацию о его поселениях для своего начальства, коллег - агентов и потенциальных новобранцев, включая приключенцев, которые могут поступить на службу Альянсу или одному из его членов.

АМФАИЛ

Названный в честь своего основателя, бывшего военного лорда Глубоководья, маленький город Амфаил имеет население чуть выше семисот человек, но благодаря политическому маневрированию контролирующей его аристократии ему удалось войти в состав членов Альянса Лордов. Когда-то он был просто примером того, как далеко может простираться влияние Глубоководья, но со временем стал игровой площадкой для благородных семей Глубоководья, местом, где они могут плести интриги против соперников и отправлять своих буйных отпрысков, чтобы те нашли выход своей деструктивной энергии, не нанося вреда репутации семьи, ведя себя подобным образом в приличном обществе. В результате своего участия в Альянсе Лордов Амфаил равен таким крупным городам, как Врата Балдура или Невервинтер в решении вопросов, касающихся других государств региона, несмотря на его явно меньший размер и силу.

Замечание для Мастера Подземелий: Как использовать Королевства в вашей игре

Информация в этой главе намеренно предоставляется несколько расплывчатой в отношении всевозможных монстров, угроз и разных числовых показателей. Хотя вы можете использовать эту информацию для описания городов и прочих мест, которые захотят посетить игроки, ни в коем случае вы не обязаны считать это повествование истиной в последней инстанции, так как оно представляет собой широкие мазки в картине мира, и не должно как-либо ограничивать то, что в ней может присутствовать.

Вы вполне можете внести какие-нибудь изменения, либо чтобы просто удивить игроков, либо чтобы отразить изменения, произошедшие с тех пор, как они получили информацию, приведенную в этой книге. Смело используйте предложенное описание в соответствии со своими нуждами, чтобы сделать Королевства по-настоящему своими и придать им уникальность.

Суверенитет Амфаила означает, что, хотя патрули из Городской Стражи Глубоководья периодически и заезжают на север проверить, как дела в Амфаиле, единственной настоящей властью в нем обладают контролирующие его дворяне. Основной специализацией города стало коневодство, поэтому город - идеальное место для покупки лошади или самой различной упряжи, фурража и прочих товаров, связанных с лошадьми. На большинстве ферм есть ковочные кузницы или хотя бы рабочие, способные подковать лошадь, и подковы только что не валяются по всему городу.

Посетители Амфаила часто получают вежливые предостережения «остерегаться благородных» или «сторониться серебряных седел» от местных жителей, и тем, кто игнорирует такие предупреждения, не стоит рассчитывать на помощь, если у них случится конфликт с дворянином. Амфаильцы по своей природе относятся с подозрением и осторожностью к любому, открыто демонстрирующему свое богатство или статус, с детства усваивая, что дворяне любят злоупотреблять своим статусом, особенно в отношении тех, чье материальное положение или титул не позволяет дать такому поведению отпор. Как я выяснила, эти простые люди могут быть идеальным источником информации о тех самых дворянах, к которым они относятся с подозрением.

Со своей стороны, юные дворяне, которых полно в городе, похоже, учиняют сумятицу просто потому, что им это позволено. Соперничество и вражда, которые в городе привели бы не более чем к осторожным оскорблению, здесь могут вылиться в потасовки, а все потому, что эти испорченные детишки находятся не под присмотром родителей. Дуэли давно уже запрещены с согласия всех сторон из-за кровной мести, которую они порождали в прошлом, но руки все еще хватаются за эфесы мечей, когда начинается особенно горячая перепалка. Остальные последствия поведения благородных особ всегда выливаются в головную боль и для горожан Амфаила. Те, кто страдают от имущественного урона, нанесенного аристократией, или от более тяжкого вреда, вынуждены прощать его в обмен на денежное возмещение урона или обещания исправить содеянное нарушителем спокойствия (что предполагает возмещение урона родственниками детёныша).

Некоторые представители бизнеса целиком строят свое дело на поставках предметов роскоши и разных атрибутов сладкой жизни из Вотердипа в Амфаил, организуя места тусовок, где юные дворяне смогут почувствовать себя как дома.

Три крупнейшие семьи с наиболее значительными интересами в Амфаиле - это дома Амкатра, Илизиммер и Роаринхорн; через них или их подчи-

ненных так или иначе проходит большая часть бизнеса или финансовых потоков в городе. Когда Амфайи присоединялся к Альянсу Лордов, эти три дома были наиболее активными и влиятельными в этом процессе, и теперь они контролируют город - главенствующая семья сменяется каждый Щитовой Сход. В настоящий момент Лорд-Привратник - Донер Илизиммер, который выступает в Альянсе Лордов от имени города. Дом Амкатра еще не объявил, кто будет его преемником после следующего Щитового Схода.

Дома Джанзил и Тарм владеют небольшими животноводческими заведениями неподалеку от города, а дом Иглашилдс содержит рядом с городом имение, которое он использует для продолжения своей долгой традиции ухода за больными животными с близлежащих ферм, а также предлагает на продажу прекрасную упряжь и другое ездовое снаряжение.

Среди простых людей семья Оглинтир владеет крупнейшей скотной и лошадиной фермой, и поставляет отборных Амфаильских серых (верных, умных скакунов, обычно используемых для езды под седлом) аристократам и путешественникам в регионе. Новое семейство, не благородное, но очень богатое, купило старое ранчо Балдаскеров. Мы подозреваем, что Хемзары, которые не были известны ни в Амфаиле, ни в Глубоководье до приобретения, как и большинство таинственных явлений в Амфаиле, тайно поддерживаются кем-то из благородных домов.

Мои контакты сообщают, что Оглинтиры просили Илизиммеров помочь раздавить этот быстро растущий бизнес, и те раздумывают над просьбой. Я посетил ранчо Хемзаров, и я бы считал такой ход не рекомендуемым. Большая семья Ташлутарского происхождения производила впечатление знающей свое дело уверенной в своих силах, не смотря на мое предупреждение. Мне не была предложена возможность осмотреть ферму полностью, но я все же заметил признаки того, что Хемзары готовы разводить и дрессировать животных, гораздо более опасных, чем скот или лошади. После этого меня соблазняла мысль предупредить уже Оглинтиров, но эта семья может быть одиознее худших из представителей дворянства. Так что предоставлю этой ситуации разрешиться самой собой.

Благородные семьи Глубоководья, которые отправляют своих детей в Амфаил или позволяют самим отправиться туда, надеются, что их сыновья и дочери получат пару жизненных уроков вдали от дома. И если они будут доставлять неприятности кому-то, то по крайней мере это произойдет не на виду у уважаемого благородного общества Глубоководья. По мнению юных дворян, в Амфаиле нет людей существенной важности, которым они могли бы нанести непоправимый урон своими шалостями. Также они считают, что поблизости нет никого, кого следовало бы принимать во внимание, когда они хвастаются или оглашают свои намерения - не раз я узнавал что-то важное просто слушая, как эти напыщенные дети кичатся перед друг другом рассказами, которые не должны бы выходить за пределы их семей.

Если не учитывать излишества, позволяемые себе его аристократией, Амфаил - довольно мирное и тихое место ввиду того, что угроза полномасштабного возмездия от Глубоководья и всего Альянса Лордов бросает длинную и темную тень на любые планы вмешаться в местный уклад жизни. У глубоководской знати тяжелые кошельки, и она готова потратить столько, сколько потребуется, защищая свою излюбленную игровую площадку и карая тех, кто грозит нарушить их контроль над ней. Единственное, от чего они не смогут избавиться ни за какие деньги - это сильный запах навоза, висящий над

городом в летние месяцы. На самом деле именно навоз помогает развивать настоящий бизнес Амфаила - поставку в Глубоководье продукции близлежащих ферм.

Из-за того, что большая часть ферм Амфаила принадлежит дому Аммакил, члены этой благородной семьи сильнее других богатеют от своих предприятий в городе. Они считают себя хорошими хозяевами и несомненно донесут любые угрозы честным и работающим крестьянам, обрабатывающим их землю, до внимания Лорда-Привратника и Лордов Глубоководья. А так как любые угрозы фермам Амфаила являются прямыми угрозами самому Глубоководью, с такими ситуациями быстро и уверенно разберется его городская Стражка. В результате даже наиболее вздорные дворяне стараются сильно не беспокоить владения Аммакилов в Амфаиле, иначе их семейства могут быстро оказаться в ситуации, когда их любимая еда стала труднодоступной и не будет поставлена на пир или другое мероприятие, в результате чего их статус окажется под угрозой.

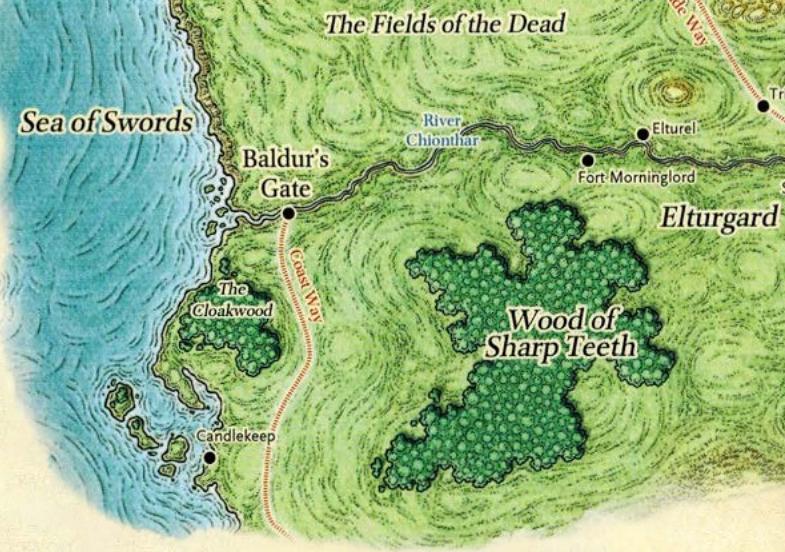
ВРАТА БАЛДУРА

На Побережье Меча примерно в сорока милях вверх по течению реки Чионтар находится бурлящий жизнью город Врата Балдура. В городе проживают десятки тысяч граждан, и, хотя почвы в окрестностях портового города не так плодородны, его тихая гавань, укрытая от штормов, периодически обрушающимися на побережье, делает его идеальным местом для торговли с регионами к западу от Побережья Меча, вверх по реке вглубь континента, а также на юг и на север вдоль побережья. Город стоит на коммерции, и ему прекрасно удается управляться с чужеземными деньгами, оставляя при этом себе их часть.

К несчастью, у города давняя связь с темным богом Баалом. Всего несколько лет назад город лицезрел ужасающее возвращение Лорда Убийств. После нескольких смертей стало известно, что один из герцогов города, Торлин Сильвершилд, - Избранный Баала, который подвергся ужасной трансформации, превратил многих жителей в кровожадных убийц и устроил в городе погромы и резню, пока его наконец не остановил отряд храбрых искателей приключений. Но и теперь по городу время от времени прокатывается эхо тех смертей, а из города поступает информация о необъяснимых убийствах.

Врата Балдура управляются Советом Четырех, в котором герцоги путем внутреннего голосования решают вопросы законодательства и политики города. Из четырех них избирается великий герцог, который уполномочен принимать решения в случае равного количества голосов по какому-либо вопросу. В настоящее время Великий Герцог Ульдер Рэйвенгард правит вместе с Герцогами Таламорой Вантампур, Белинном Стелмэйном и Диллардом Портиром, бывшим великим герцогом, который уступил свой пост Рэйвенгарду после недавних неприятностей в городе. Ниже Совета в иерархии управляющих органов города находится Парламент Пэрлов, группа из примерно пятидесяти балдурианцев, которые заседают ежедневно (хотя почти никогда в полном составе), обсуждая будущее города и предлагая рекомендации по самым разнообразным вопросам на рассмотрение герцогов. В каждый момент времени примерно четверть пэрлов являются представителями жителей Нижнего Города, а остальные набираются из благородных семей Верхнего Города и называются патриарами.

Охраной Верхнего Города занимается Стражка, официальные полицейские силы городской элиты. Ее долг лишь в том, чтобы охранять патриаров и наследовать их законы, остальное их не касается. В остальной части Врата Балдура за порядком и безо-



пасностью следит наемническая компания Пылающий Кулак, предположительно нейтральная сторона, которой также позволяет участвовать во внешних конфликтах по найму при условии, что при этом они не выступают против Врат Балдура. По традиции высший чин Пылающего Кулака - это один из герцогов города, и в настоящий момент Великий Герцог Ульдер Рэйвенгард с гордостью воплощает эту традицию. Стать членом Пылающего Кулака достаточно легко, и приключенцы с большим опытом могут быстро продвинуться в иерархии организации (и заодно обрести политическое влияние), когда станут постоянными членами. Многие офицеры разного ранга - это как раз «отошедшие от дел» приключенцы, обратившиеся к военной карьере.

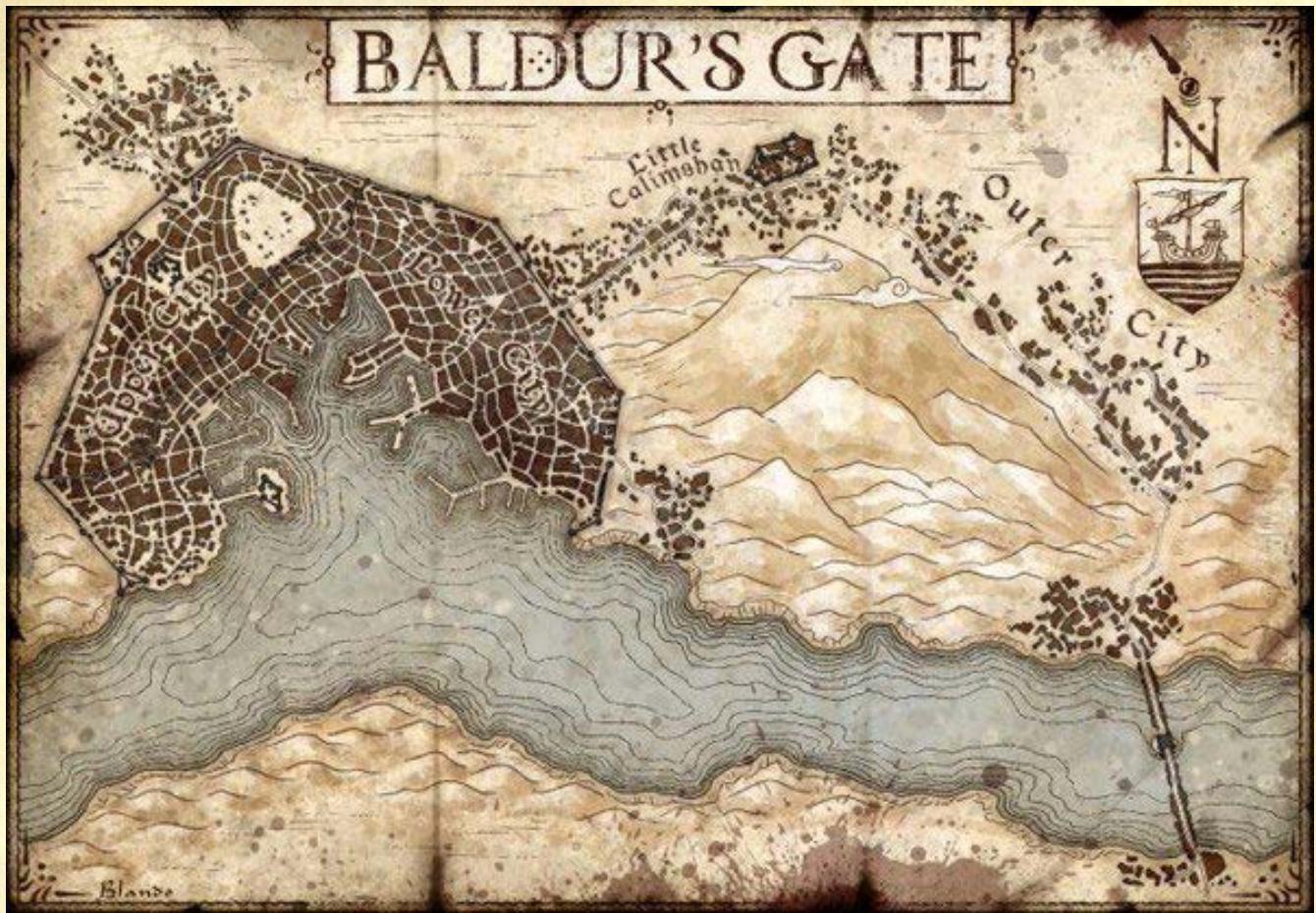
И в Верхнем Городе, и в Нижнем криминальный мир контролируется подпольной организацией, известной как Гильдия. Герцоги не признают какую-либо власть этой группировки в городе, по крайней мере, публично, но пытаются хотя бы名义ально принимать какие-то меры по уменьшению ее влияния. Я сబился со счета, сколько банд и шаек существует в Верхнем и Нижнем Городе, но все они подчиняются Гильдии.

Все попытки уничтожить Гильдию до настоящего времени были безуспешны, частично потому, что постороннему сложно определить, кто является ее лидером, но и не в последнюю очередь из-за постыдного недостатка усилий со стороны правителей города по защите своих граждан.

ВЕРХНИЙ ГОРОД

Верхний Город Врат Балдура - это закрытый квартал городской знати, патриаров. Район находится на холме, и патриары взирают на весь остальной город во всех смыслах свысока, используя свои богатство и власть, чтобы мотивировать Совет Четырех защищать их образ жизни. Хотя богатый торговец или приисченец в принципе может надеяться когда-нибудь стать патриаром, физического или иного пространства для роста этого сословия в Верхнем Городе уже не остается. Теперь только те, кто родился в семье патриаров, могут унаследовать особняк в этой старейшей части Врат Балдура. Беднейшие из них вынуждены продавать мебель и прочее внутреннее убранство своих домов, чтобы внешне оставаться по роскоши на одном уровне с другими патриарами.

Многие люди скажут, что жизнь патриара наполнена роскошью и декадансом, и в большинстве случаев это действительно так. Тем не менее, некоторые семейства патриаров предпринимают искренние попытки улучшить жизнь в городе, и почти в каждой семье есть член, который занимается крупным бизнесом - вне зависимости от происхождения,



человеку всегда нужны будут средства на пропитание и так далее. Среди патриаров есть всего одна не человеческая семья - это дварфы Шаттершилды, которые прожили во Вратах Балдура достаточно, чтобы сравняться по высокомерию по отношению к другим горожанам с другими патриарами.

Верхний Город соединяется с Нижним нескользкими воротами, из которых наиболее примечательны Врата Балдура, от которых город получил свое название. Товары проходят только через эти ворота, и с них взимаются налоги, несмотря на то, что когда-то давно как раз такие налоги привели к перевороту в городе с участием его первых герцогов и окружению Нижнего Города стеной. Прочие ворота существуют только для удобства патриаров и их слуг. Любой, кто не сопровождает патриара, не одет в ливрею патриара и не имеет при себе доказательства, что он находится на службе у патриара, будет вынужден проходить из Нижнего Города в Верхний через Врата Балдура. Имейте это ввиду, если попытаетесь пробраться из одного района города в другой.

Нижний Город

Прямо рядом с гаванью находится Нижний Город, где стоят (иногда, шатко) дома с шиферными крышами, и живут люди, которые уже давно выполняют реальную работу в городе. Врата Балдура зависят от успешности торговли, а она течет через Серую Гавань. Руки, которые разгружают и загружают корабли, переносят грузы и товары, чинят корпуса и паруса кораблей, живут здесь.

В этой части города постоянно присутствует сырость (говорят, выветриваться ей не дает Старая Стена) и свет фонарей, заправляемых и зажигаемых местными жителями, а не городскими службами, тускло пробивается через густые туманы. Местные жители предусмотрительно носят с собой фонари и лампы, а посторонние посетители могут нанять юного балдуринца, чтобы тот освещал их дорогу и

вел по улицам.

Нижний Город уже давно был окружен городской стеной, и таким образом оказался защищен, но контраст между двумя районами все так же силен. Пылающий Кулак отвечает за поддержание порядка в Нижнем Городе, и он делает это с жесткой эффективностью, отбивая охоту участвовать в воровстве, вандализме или насилии.

Торговцы в других городах часто стремятся стать членами их дворянских сословий, но во Вратах Балдура большее, на что можно надеяться, - это стать безумно богатым и влиятельным купцом. Вхождение в сословие патриаров исключено. Тем не менее, наиболее богатые из простых граждан изо всех сил пытаются подражать образу жизни патриаров, например, скучая расположенные рядом дома с намерением снести их и построить там нечто огромное, напоминающее особняки Верхнего Города. Район Блуумриджа как раз включает в себя несколько таких домов, и некоторые патриары при виде их ворчат, что живущие в них торговцы забывают свое место.

Внешний Город

Нет законов, запрещающих строить дома и селиться за городскими стенами, так что бедняки, у которых недостаточно средств на строительство или покупку недвижимости в стенах города, постепенно отстроили здесь третий район города и живут в тени его стен, платя налоги как прочие горожане. Их дома стоят по обеим сторонам дорог, ведущих во Врата Балдура, и также здесь располагаются постройки тех, чье ремесло по какой-то причине запрещено в стенах города, например, если оно считается слишком шумным, грязным, пахучим и так далее. Так что разного рода кузнецы, кожевенники, дубильщики, каменотесы и прочие ремесленники содержат здесь свои мастерские. Город делает страшно мало чтобы улучшить здешнюю жизнь, и благотворительные личности (включая меня) могут опустошить свой кошелек, раздавая подаяние, пока

дойдут из одного конца района в другой.

Отсутствие законов во Внешнем Городе привело к двум феноменам, не связанным между собой. К востоку от города вырос небольшой окруженный стенами район калимшанцев, который балдурианцы так и называют - «Маленький Калимшан». Внутри района отдельные кварталы разделены стенами, но наверху этих стен имеются тротуары, так что пешее передвижение по району не затрудняется воротами, которые затрудняют передвижение телег или всадников. Здесь беженцы из Калимшана нашли новый дом вдали от своей южной родины, и в вопросах культуры, торговли и обороны они полагаются на себя самих.

Постройки возводились и на Переправе Змея, мосте через реку Чионтар. Мост забит магазинами, тавернами и многоквартирными домами, нависающими по сторонам обоих пролетов моста и облокачивающими даже на его опоры. Пересекающие мост пешком, верхом или на повозке должны оплатить сбор, и многие были бы готовы заплатить его в двойном размере, только чтобы избавиться от необходимости отбиваться от бездесущих ларечников и попрошаек.

ДАГГЕРФОРД

При виде этого небольшого, построенного на склоне низкого холма на заливных лугах Делимбийской долины, города, окруженного стенами, первое, что бросается в глаза, - это крепость местной герцогини, Леди Морвен Даггерфорд. С учетом окрестных ферм и мелких деревень, принятых городом под защиту и управление, население Даггерфорда насчитывает около тысячи двухсот человек. Леди Морвен - сестра предыдущего герцога, Молдвина Даггерфорда, и она производит впечатление умелого и харизматичного лидера. Власть семейства Даггерфорд над городом уходит корнями к эпохе Королевства Людей, которое было наследником государства Фалорм в этом регионе. Хотя это королевство уже давно обратилось в пыль, некоторые видят Даггерфорд последним бастионом мира, богатства и влияния лучших времен Королевства Людей - времен, к которым при наличии надлежащего лидерства есть хоть и мизерный, но все же шанс, вернуться,

Даггерфорд - край пасторальных картин. С простирающимися кругом холмов открываются ум制约ющие виды, но иногда их портят отряды орков или гоблинов - грабителей. Часто следующим через Даггерфорд караванам, идущим на север, к Глубоководью, или к югу, к Вратам Балдура, нередко требуется помочь с охраной, за которой они могут обратиться в Даггерфорд и заодно поведать новости об обоих этих городах и поселениях между ними. В городе есть несколько гостиниц, которые могут предложить ночлег за исключением периодов наиболее оживленной торговли или праздников, когда они быстро заполняются, и когда местные жители начинают принимать приезжих на постой к себе в дома. Воины в поисках заработка могут найти его, предложив свои услуги по обучению местного ополчения или участвуя в патрулях вместе со стражей города.

Повседневное управление городом находится в руках Совета Гильдий, состоящего из глав неформальных торговых групп города. Эти участники Совета мнят себя более влиятельными, чем они есть на самом деле, имитируя Лордов Глубоководья, приходя на собрания Совета в масках и робах. Это циркачество в глазах многих граничит с фарсом, потому что в Даггерфорде всем прекрасно известно, кто на самом деле является членом Совета, и их голоса и манеры не скрывают никакая магия, так что нормальный шпион может понять, кто из них есть кто, за один-два вечера внимательного наблюдения.

Крупнейшее и старейшее здание в городе - герцогский замок, трехуровневая крепость, окруженная двухэтажной стеной, которая вмещает в себя просторный плац, кузницу и конюшню для большого количества верховых животных. Правители Даггерфорда всегда поддерживают приличные запасы провизии, которыми можно будет прокормить обитателей замка и горожан, укрывшихся в нем в случае осады.

В Даггерфорд ведет трое ворот: Речные Ворота, которые выходят к реке, и через которые перевозимые по ней грузы попадают на территорию города; Караванные Ворота, через которые происходит большая часть сухопутного трафика, включая сухопутную торговлю; и Фермерские Ворота, которые открыты почти что все время, но по ширине в них может проехать не более одной телеги за раз.

Даггерфорд охраняет ополчение, служба в которой обязательна для всех годных по здоровью взрослых горожан. Срок службы составляет двадцать лет. Все горожане проходят инструктаж личных воинов герцогини по использованию копий и прочего воинского снаряжения, и обязаны посвящать минимум один день в месяц защите города, стоя на страже на стенах или патрулируя окрестные дороги. Такие тренировки означают, что в случае необходимости любой простой горожанин не уступит так легко запугиванию с целью получения от него предметов, денег или права прохода в город, и может с немногим большей вероятностью пойти работать наемником, охранником каравана или стать искателем приключений.

Хотя и не такая дружелюбная, как был ее брат, Леди Морвен заслужила репутацию более успешно-го правителя, чем Герцог Молдвин. Она нравится народу, который понимает, что у нее чистое сердце, и что она желает блага для города. Она регулярно тренируется вместе с ополчением, а носящей броню ее можно увидеть так же часто, как носящей более изысканные наряды, подходящие ее статусу. Она регулярно посещает храм Темпуса, что только усиливает ее репутацию праведной женщины. Ее черты только сейчас начинают проявлять следы возраста, как бы догоняя ее белоснежные волосы.

Большинство людей в Даггерфорде знакомы хотя бы поверхностно, в лицо. К чужеземцам они относятся гостеприимно, особенно если те готовы потратить в городе определенную сумму, если только чужаки не разгуливают по городу, агрессивно размахивая оружием по поводу и без. Стража, охраняющая каждые ворота, отмечает вновь прибывших, но не предпринимает активных действий против тех, кого они не узнают, без причины.

Крупнейшая из гостиниц в городе, Таверна Сияющая Река, - второе во величине здание в Даггерфорде и место проведения большого количества местных празднований и собраний. Богачи приходят сюда расслабиться и поесть. Гостиница очень старая, говорят, она даже старше герцогского замка, и для многих она - душа Даггерфорда. Постоялый Двор Серебряный Паводок и гостиница Брюхо Ящера также предлагают свои комнаты, хотя последняя не предлагает еды - только ночлег.

Одно из самых необычных предприятий Даггерфорда - Торговый Банк Побережья Меча, который предоставляет торговцам возможность сделать депозит в местном отделении и получить ту же сумму в отделении в Глубоководье или Вратах Балдура. Леди Белила Антеос (из одного из благородных домов Глубоководья) гарантирует, что ее бизнес соблюдает стандарты безопасности и магический способ передачи между городами информации о точных суммах денег не может подвергнуться внешнему воздействию мошенников.

Разрушенные королевства Севера

Многие считают началом цивилизации Севера основание Глубоководья. Более образованные люди знают о более глубокой истории региона и по крайней мере некоторых из королевств, которые строили жители Севера в ушедшие века.

Руины этих королевств рассеяны по Северу, и многие современные города стоят на их руинах, а их теперешние жители могут совершенно не представлять, что находится у них под ногами.

Эаэрланн. Эльфийское королевство Эаэрланн, выжившее в Войнах Корон, простипалось от Высокого Леса до Делимбийской Долины. Ослабленный уходом большой части его жителей на Эвермит и атаками орков, Эаэрланн наконец пал шестьсот лет назад под нашествием демонов, вырвавшихся из Аскалхорна (ранее известного как Крепость Адских Врат, а теперь - как Пощина Адских Врат).

Иллеарн. Десять тысяч лет назад столица Иллеарна занимала место, где теперь стоит Глубоководье.

Королевство эльфов, которое принимало и людей, и двардов, стояло нетронутым семь тысячелетий. В итоге оно было фрагментировано всё увеличивающимся количеством человеческих поселений в регионе, и повторяющиеся атаки орков принесли ему смерть..

Аталантар. Это недолго просуществовавшее королевство находилось к югу от Высокого Леса на территории, которую объявил своей самопровозглашенный Олений Король тринацать веков назад. Его правители были на какое-то время отстранены от трона лордами-магами, но потом вернули его себе, впрочем, только чтобы быть стертными с лица земли орками спустя несколько поколений.

Фалорм. Дварфийские эльфийские и людские монархи правили Фалормом, также известным как Королевство Трех Корон, основанное почти тысячу лет назад в Высокой Пустоши. Фалорм просуществовал едва ли больше столетия и пал под повторяющимися атаками орков и гоблинов.

Королевство Людей. Когда Фалорм пал, выжившие люди из него основали Королевство Людей, формально называющееся Делимбийран, просуществовавшее только два поколения. Его распад оставил после себя несколько мелких «королевств» охотно принимавших новых переселенцев в разных местах, что привело к основанию многих городов на Побережье Меча и в его окрестностях.

Нетерил. Веками легенда о Нетериле служила назиданием о людской надменности и приманкой для охотников за сокровищами, слишком гордых, чтобы учиться на его ошибках. Задолго до Договора Долин и начала Летоисчисления Долин, Нетерил был империей людей, основывавшейся на силе магии, полученной из золотых Нетерских Свитков, артефактов по меньшей мере настолько же древних, как расы-прапородители. Летающие нетерильские города парили в небесах надо всем Севером, но в основном они висели над зелеными землями, на месте которых теперь находится Анорох.

И тогда Карсус, один из сильнейших магов Нетерила, осмелился поверить, что ему под силу завладеть контролем над Плетением и стать богом. Ему это почти удалось, но в своей неудаче Карсус убил богиню магии, разорвал Плетение и заставил летающие анклавы, которым не удалось скрыться на другие планы, рухнуть на землю. Начиная с первых мгновений после катастрофы, когда пролитая кровь еще не успела остыть, и до покрытых мхом и засыпанных дюнами камней сегодняшних дней, руины Нетерила и их магические секреты притягивали многих на верную гибель.

Члены местных гильдий, ведущих бизнес вне города, не доверяют полностью Торговому Банку, предпочитая занимать деньги у халфлингского семейства Хардчиэ, владеющего таверной Счастливая Корова. Официально Альянс не отдает предпочтения одной из этих финансовых организаций, но я лично нахожу Леди Антеос заслуживающей доверия в достаточной степени, чтобы считать ее хорошей

альтернативой тому, чтобы брать крупные суммы с собой в дорогу. Легче расстаться с небольшой частью денег в качестве комиссии, чем отдать их все при встрече с бандой грабителей при путешествии через дикие места.

Посетителям Даггерфорда советуется избегать сыромятни на западе от него и как можно быстрее миновать Мост Тиндала при приближении к городу с юга. Сыромятня расположена на холме, в результате чего вонь, источаемая ей в процессе работы, распространяется далеко вокруг, а местная Гильдия Водоносов сбрасывает городские нечистоты прямо в реку через край моста. В жаркие дни запах от обоих мест просто убийственный, поэтому я запросил Альянс назначить другого агента для посещения Даггерфорда в следующие летние периоды.

Мост Тиндала - низенькая каменная конструкция, по которой путешественники подходят к городу с запада, и где местный мальчик по имени Тиндаль одержал победу над несколькими напавшими людоядящерами, будучи вооруженным одним кинжалом. Потом он повзрослел, женился на дочери местного правителя, объявил себя герцогом, и построил Даггерфорд поверх руин старого замка. Эту легенду и многие другие эпизоды из истории Даггерфорда с удовольствием может рассказать Сэр Дарфин Флшин, эльф, который старше самого города. Он бы хотел увидеть более тесное сотрудничество людей, двардов и эльфов, которое когда-то раньше было в королевстве Фалорм. Дарфин был советником многих поколений герцогов Даггерфорда. Хотя он был в немилости у Герцога Малдвина во времена его правления, теперь, похоже, Леди Морвен с большей охотой прислушивается к советам золотого эльфа, который был свидетелем падения человеческого королевства Делимбийран, основания Даггерфорда и так далее.

Длинное Седло

Деревушка Длинное Седло - не более чем ряд домов по обеим сторонам Долгого Пути, находящаяся на полдороги из Трибоара в Мирабар. Здесь от дороги отходит тропа, ведущая в Особняк Плюща, большой дом волшебников из семьи Харпелл. С того момента, как Харпеллы основали поселение около четырех веков назад, они не терпели всякого вздора или беспорядков в поселке. Их собственное поведение при этом граничит со странностью и может даже быть пугающим - как, например, когда они превратили две враждующие секты Маларитов в кроликов за то, что те потревожили Длинное Седло своими разборками, и так и оставили этих культистов в такой форме на съедение хищников, которым те поклонялись до этого. При этом нельзя не признать, что Харпеллы - одно из самых сильных собраний магов на Севере.

Харпеллы обычно веселые, но при этом несколько необщительные. Все они - волшебники, и в основном женятся на представителях той же профессии. Старшая женщина, принадлежащая к семейству (по крови или по браку) полностью управляет всеми делами в Особняке. Семейство также принимает волшебников в ученики, используя их для разного рода мелких заданий и базовой защиты Длинного Седла. Некоторые из подмастерьев иногда сами того не желая становятся подопытными при проведении экспериментов с заклинаниями, но таков уж удел подмастерья Харпеллов. Скорее всего, этот дух экспериментаторства заставил Харпеллов основать их городок так далеко от других поселений. Молодые волшебники с конечностями странного размера и формы, волосами необычного цвета, или меняющие обличье на ходу - обычное дело в Длинном Седле, и местные жители уже привыкли к такому зрелищу,

хотя чужеземца оно может сильно удивить. Харпеллы заработали репутацию могущественных волшебников, и, учитывая само их количество, в Длинном Седле и его окрестностях ошивается много желающих найти заначку волшебников, спрятанную, как игрушки в детском тайничке. Конечно, таких тайников очень немного, если они вообще существуют, но местные жители не устают потешаться над горе-клоискателями и ворами, отправляя их в погоню за кольцами, волшебными палочками, и прочими магическими предметами, по поводу которых любому разумному человеку было бы ясно, что их просто не существует. В конце концов, если бы среднестатистический житель Длинного Седла знал, где зарыт такой клад, то, вероятнее всего, он бы за все эти годы удосужился сам его добыть.

Основное занятие жителей Длинного Седла - животноводство, и окрестности деревни в основном заняты сотнями ранчо и ферм разного типа и размера, от крошечных конных ферм до огромных пастищ крупного рогатого скота. В дни, когда животных приводят в деревню для продажи, Длинное Седло становится пыльным и шумным из-за голосов торговцев, старающихся перекричать мычание коров в попытке продать свой товар.

В остальное время это тихий, практически сонный поселок, за исключением моментов, когда грохот одного из заклинаний Харпеллов сотрясает воздух. Семейство постоянно исследует магические заклинания, как новые, так и старые, и всячески модифицирует заклинания и ритуалы в поисках интересных (по их мнению) инноваций. Этот интерес заставил их установить вокруг Особняка Плюща столько защитных заклинаний, сколько они могли, чтобы защитить местное население от случайного взрыва, ужасной иллюзии или проносящихся мимо странных электрических коней.

Несколько заведений в поселке привлекают путников остановиться в Длинном Седле, хотя бы потому, что путешествие по удачно названному Долгому Пути может быть изнурительным. Одно из них - Золоченая Подкова, старая гостиница на западной стороне дороги, в которой подают хорошую еду и напитки, предлагают удобные кровати, и которая расположена достаточно близко к Особняку Плюща, чтобы особо не было желающих беспокоить постояльцев. Владельцы гостиницы закупают отборнейшее мясо в городе, поэтому подаваемые здесь стейки и жаркое восхитительны.

Через дорогу находится мясницкая лавка семейства Остевер, которая предлагает свой товар путешественникам, предпочитающим увезти из Длинного Седла мясо, а не живую скотину. По слухам с годами их сосиски стали значительно лучше, но путешественникам местные жители по-прежнему советуют «беречься бивней» - отсыпка к старой шутке которую уже никто и не помнит.

Если вы никуда не спешите, Остеверы могут за вас завалить, освежевать, разделать и упаковать тушу купленного вами в городе животного, однако время, требующееся для этого, путешественники обычно не могут себе позволить провести в ожидании завершения этого процесса.

Развлечься можно в Азартном Големе, откуда шулеров в карточные игры или в игры с костями вышвырывают на улицу, и где популярна местная игра в шарики под названием «разброс щитов». В магазинах можно купить бакалею, свечи, фонари, сёдла, веревки, колеса для телег и так далее.

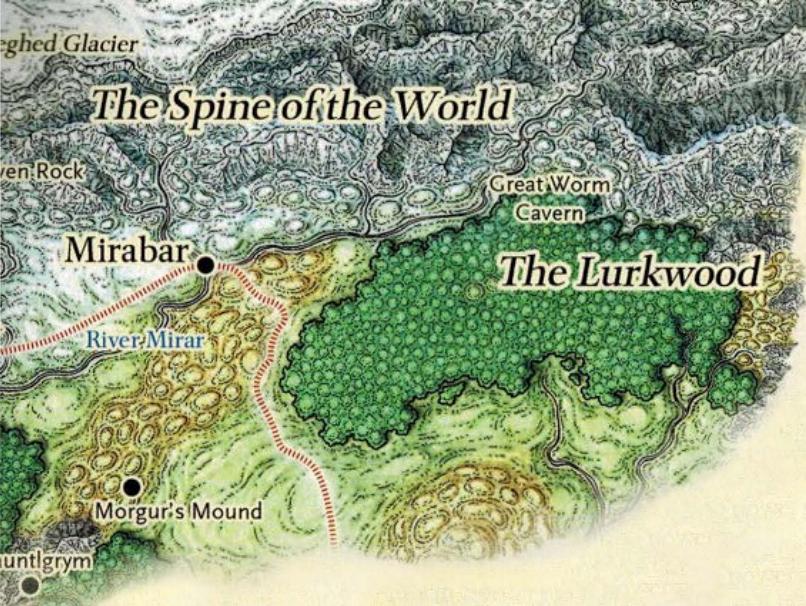
Нельзя не подчеркнуть еще раз, что, хотя Харпеллы проявляют мало интереса к повседневным делам Длинного Седла, нет сомнений, что это на самом деле их город. Они редко сносят оскорблении, и никогда не терпят насилия против них, их семьи или местных жителей. Если в конфликт вовлека-



ются Харпеллы, то он обычно кончается быстро и кроваво, и (если только виновник не раскаивается особо убедительно, находится без сознания, мертв, или прощен за проступок) привлечет других членов семьи Харпелл на помощь вовлеченному в конфликт родственнику. Один Харпелл всегда поддержит другого Харпелла в публичных делах, и никто не будет считать или запоминать тех, кто забыл об этом факте.

Кроме Харпеллов есть и другие семейства, имеющие определенную власть в Длинном Седле - это семейства скотоводов: Кадраш, Эммерт, Кромлор, Маммлар, Шарнилд, Салдиввер, Зеллоргош. Эти семьи разводят скот в окрестностях Длинного Седла уже многие поколения, и имеют влияние на повседневные дела в нем. Они организуют ярмарки, помогают разрешать споры между семьями, и управляют аукционами, когда фермер или бизнесмен умирает, не оставив наследника. Они решают мелкие вопросы и поддерживают мир в городе как могут, четко зная, что, если придется вовлечь в решение проблемы Харпеллов, всегда есть вероятность, что от виновника ее возникновения заклинанием не будет оставлено и мокрого места.

Как раз эти семьи с наибольшей вероятностью будут искать помощи приключенцев в решении какой-нибудь проблеме в городе или на фермах, будь то нападение орков или появление оборотней в окрестностях (относительно последних ходит слух, что они - потомки одного из Харпеллов). Эти семейства могут нанять приключенцев не только для решения подобных задач, но и чтобы помешать или нанести имущественный ущерб конкурирующему семейству. Если в ходе такой миссии приисленцы зайдут слишком далеко, всегда можно списать такое поведение на глупость чужеземцев, и, если приисленцы станут докучать Харпеллам и будут взорваны посреди дороги, ведущей в Особняк Плюща, вряд ли кто-то станет задавать вопросы. Мой совет - всегда чуять запах магии в воздухе и действовать соответственно.



МИРАБАР

Мирабар - человеческий город, построенный поверх dwarfийских пещер. На поверхности население состоит в основном из людей, встречается определенное количество dwarfов, а также гномов и халфлингов. Верхние уровни подземной части города населены преимущественно dwarfами и небольшим количеством людей. Такое смешение рас объясняется предпочтением каждой расы к определенным занятиям и различиям в навыках между расами: как среди людей встречаются те немногие, кому нравится работать в шахте, пить крепкие dwarfийские напитки и работать под землей, так и среди dwarfов есть небольшая доля тех, кому приятно жить под открытым небом, работать в порту, строить корабли или даже работать в качестве их экипажа. Нижние уровни подземной части Мирабара населены исключительно dwarfами, так как даже наиболее схожий по нраву с dwarfами человек может прожить на такой глубине только ограниченное время. Почти все граждане Мирабара поклоняются Морадину и другим божествам dwarfийского пантеона, что делает Мирабар dwarfийским по духу и этике, даже если его население и не полностью dwarfийское. В этом отношении город похож на мой родной Сильверимун, в котором все говорят об эльфийских идеалах природной красоты.

Давным-давно великое dwarfийское королевство Гаррагор, находившееся к западу от Делзун, начало прокладывать шахты около реки Миар и обнаружило огромные, практически неиссякаемые залежи драгоценных камней. Как и многие dwarfийские государства, Гаррагор пал под нападениями орков, которые уничтожили королевство и его столицу, но не сумели воспользоваться их сокровищами. Почти тысячелетие нижний город стоял пустым, пока около восьмисот лет назад Принц Эрескас из Амна не основал на том же самом месте город Мирабар (случайно соблюдая dwarfийскую традицию наименования цитаделей Севера с окончанием «бар»). И только когда сюда стали возвращаться dwarfы, чтобы снова начать работу в шахтах под городом, Мирабар стал богатеть вновь.

Мирабар управляет наследным маркизом Селином Роримом, который подписывает эдикты, подсываемые ему под нос Советом Блестящих Камней. Совет состоит из группы dwarfов и нескольких людей, который избраны направлять политику города и определять, где будет продано добытое в шахтах богатство.

Вечное Сияние

Dwarfы первыми открыли секрет обработки металлов вечным сиянием. Эта технология впоследствии имитировалась другими расами с разной степенью успешности. Броня, оружие и прочие металлические предметы, обработанные вечным сиянием, сохраняют яркость без периодической полировки, а также устойчивы к природным (а также в некоторых случаях магическим) ржавчине, коррозии и побежалости.

Хотя совет долго поддерживал союзничество Мирабара с Альянсом Lordovs, непосредственные переговоры с другими лордами ведут именно маркиз. До настоящего момента Селин Рорим показал значительно большую способность принимать выгодные для города решения, чем его предшественники, и совет предоставляет ему большую свободу в переговорах от имени города за пределами его стен.

Его угроза выйти из Альянса ввиду неспособности последнего помочь северным городам в борьбе с последними нашествиями ордов орков многие посчитали пустым жестом, однако это позволило существенно улучшить отношения с Глубоководьем и Вратами Балдура, что не оставил без положительной оценки совет Мирабара.

Городская стража, Секира Мирабара, существует в основном для предотвращения саботажа в шахтах, без которых экономика города рухнет. Стража также обеспечивает быструю и умелую оборону и защиту правопорядка в городе. Богатство Мирабара настолько велико, что город владеет доками, кораблями и укрепленными гаванями на многих островах Моря Мечей, ввиду чего город постоянно в поиске военной и магической защиты этих своих анклавов.

Другие города могли бы использовать такие огромные горы золота, как те, что есть в сокровищницах Мирабара, на демонстрацию своего процветания, но мирабарцы используют их на более практические нужды, например, чтобы быть в уверенности, что оборонительные постройки находятся в состоянии новых, что ворота закрываются достаточно плотно, и что здания и стены города крепки и надежны. С учетом недавнего уничтожения надземной части Сандабара орками, такие затраты вполне оправданы, потому что никому бы не хотелось увидеть опустошенной надземной части Мирабара - это было бы просто плохо для бизнеса. Мирабар не жалеет денег на защиту своего богатства, и нанимает столько волшебников и приключенцев для своей защиты, сколько потребуется, чтобы держать в безопасности дороги, расследовать акты саботажа и прочими способами защищать жизненно важное горнодобывающее производство города.

С выходом на арену Мирилового Зала в прошлом столетии, и, теперь, Гонтлгрима, Мирабар опасается, что его роль кузницы Севера под угрозой. Рудокопы, литейщики и кузнецы Мирабара работают с увеличенным усердием, чтобы увеличить свою производительность и улучшить качество продукции, а ювелиры и эмалировщики изучают способы соединения древних dwarfийских, эльфийских и людских технологий в едином производственном процессе, подобно тому, как это делалось в древнем Фалорме.

Мирабарские dwarfы любят отращивать длинные и широкие (в отличие от клиновидных или заостренных) бороды, а остальные волосы завязывать в тугие косы, и этой моде также подражают некоторые местные люди.

Они любят использовать полированные, обработанные вечным огнем листы металла, в частности, меди, как двери или как зеркальные вставки в деревянные панели. Они любят вставлять драгоценные камни в рукоятки или нерабочие концы инструментов и оружия. Мирабарские dwarfы

обычно довольно богатые, и у них часто имеются коллекции необычных или редких драгоценных камней. Драгоценные камни часто используются в их перстнях-печатках. Также они часто инвестируют в дело (а не в собственность) о всему Побережью Меча. Мирабарские дварфы - искушенные и мудрые, и им чуждо ксенофобское или изоляционистское поведение некоторых других дварфов. Эти свои более широкие взгляды они демонстрируют, становясь дипломатическими и коммерческими посредниками в переговорах и соглашениях между двумя дварфами или между дварфом и кем-то еще в Фаершире и Невервинтере, а также в любом другом месте, куда они смогут пролезть.

Для других дварфов мирабарцы - переводчики и «люди, которые знают нужных людей» в преимущественно человеческих городах Побережья Меча и в большой части Сердцеземья. Большинство взрослых мирабарцев заключают сделки с самыми разными торговцами-людьми, таким образом избегая эксклюзивности и риска создать слишком узкую клиентскую базу, от которой они могут оказаться в зависимости. Таким образом они сохраняют свою бизнес-свободу и финансовую самостоятельность. Им отвратна мысль о том, что у людей может быть даже слабый шанс доминирования над ними.

Богатство, проходящее через Мирабар не только расширило для всех мирабарцев знания о внешнем мире, но и дало возможность заниматься такими хобби, как коллекционирование предметов искусства, в частности, картин и статуэток. Жилища большинства мирабарцев могут похвастаться удобной мебелью, разного размера картинами, изваяниями и подвесными колокольчиками, звук которых всегда мягок и приятен, и никогда не громок или груб. В мирабарских семьях много драгоценных камней, которые используются и как валюта, и как персональные украшения, вместо того, чтобы быть упакованными подальше. Полудрагоценными камнями украшены некоторые улицы Мирабара, а на важных углах и перекрестках могут красоваться восхитительные инкрустации некоторые из них такие новые, что с них едва сдули пыль после окончания работы ювелира.

И все же, несмотря на общий высокий уровень состоятельности горожан Мирабара, в нем есть богатые и (относительно) бедные жители. Не все находятся в доле от продажи ресурсов города, и рабочие, трудящиеся за зарплату, не могут надеяться на процент от удачной сделки, заключенной владельцем бизнеса. Богатые купцы и бизнесмены достаточно осторожны, чтобы не кичиться своим успехом: их одежда может быть сделана из более дорогих тканей, но цветовая гамма и фасон примерно такие же как у более бедного населения. Прихожие и гостиные в богатых домах обставляются примерно так же, как и в более бедных домах. Поддержание внешнего впечатления равенства граждан очень важно, потому что если кто-то, способный в принципе на преступление, например, кузнец, располагающий арсеналом оружия, выкованного для владельца кузницы, узнает, насколько богаты наиболее состоятельные мирабарцы, то очень вероятно, что произойдет кровопролитие.

НЕВЕРВИНТЕР

Совсем недавно Невервинтер подвергался самым разным напастям. Теперь же когда-то угрожавшие городу орки ушли на восток, чтобы присоединиться к своим соплеменникам и быть сокрушенными тамошними дварфами. Зиявший в земле Разлом был запечатан мощной магией. Главный Тракт был расчищен и отремонтирован, а торговля с Глубоководьем и другими королевствами к югу возобновлена. Таким образом, Невервинтер, который всего

десять лет назад стоял растерзанным, превратился в восхитительное оживленное место, а его жители одолели трудности, с которыми им пришлось столкнуться, и идут в новое, светлое будущее своего города.

Около полувека назад гора Хотну (близлежащий вулкан, который постоянно подогревает текущую через город реку) изверглась, в процессе разрушив значительную часть города, убив тысячи его жителей и оставив после извержения огромный зияющий разлом, разделивший город на части. Невервинтер лежал в руинах, и самые разные внешние силы, включая Нетерил, Тэй, Лорда Дагульта Неверэмбера из Глубоководья и даже посланников нижних планов, попытались заполучить контроль над городом. Многие приняли участие в борьбе с этими угрозами, и в итоге в Невервинтере наступило некое подобие мира.

С тех пор, как Дагульт Неверэмбер был свергнут с позиции Публичного Лорда Глубоководья, он сконцентрировал свои усилия и внимание на восстановлении города, который якобы является его родиной. Что бы ни думали люди о его претензиях на Невервинтерский трон, трудно поспорить с тем, что за последние годы он продемонстрировал незаурядные лидерские способности, и население в итоге приняло его как Лорда-Зашитника. Он организовал запечатывание Разлома и ремонт Главного Тракта и теперь разрабатывает прочие меры по восстановлению и улучшению города. Теперь даже если ему не удастся доказать свое происхождение из рода Лорда Нашера Алагондара, люди Невервинтера и так принятли его руководство городом. (Моя якобы имеющая место личная неприязнь к Лорду Неверэмберу не имеет отношения к моей оценке его компетентности как руководителя; просто я считаю его невыносимой кокеткой).

Влияние Неверэмбера проистекает из Анклава Зашитника с центром в Зале Правосудия. С тех пор, как Тир вернулся к жизни и его учение стало восстанавливать былую популярность, Лорд-Зашитник переехал в скромную частную виллу. Такая жертва, а также восстановление храма Тира в предыдущем месте жительства Лорда для многих является еще одним доказательством, что Неверэмбер достоин править Невервинтером. Пока что Замок Невер остается опасными руинами, но Неверэмбер планирует расчистить его и отстроить заново, как символ возрождения города.

Последователи Огмы прибыли в Невервинтер, чтобы восстановить Обитель Знаний в ее былом величии, а кроме этого разные часовни всевозможным божествам стали появляться во всех уголках города.

По мере восстановления города неизбежно возникнут запросы на произведение в ранг дворянства и на привилегии, которые оно с собой несет, и, конечно, возникнут торговые интересы. Но Лорд-За-





щитник Неверэмбер, конечно скажет, что он всего лишь протектор, а не король, так что у него нет права никого возводить ни в какие ранги. Возможно, возникнут гильдии, но разрастание какой-либо из них до такой степени, что она сможет подавлять конкурентов, точно займет годы, а то и десятилетия.

Все чаще звучат призывы населения заменить наемников из Минтарна своей собственной, уважаемой, стражей, у которой будет личная заинтересованность в защите Невервинтера. Эти общественные настроения привели к тому, что в некоторых районах было создано местное добровольное ополчение, и Лорд-Зашитник старается избежать конфликтов между своими наемниками и такими отрядами. Как результат, Неверэмбер постепенно снижает количество солдат из Минтарна, по мере того, как горожане, выросшие защищая самодельную Стену от угроз из Разлома, раз за разом доказывают свою способность быть полноценной вооруженной силой. И Врата Балдура, и Глубоководье предлагали свою помощь по подготовке и обучению новой стражи Невервинтера, но Лорд Неверэмбер предпочитает лучше пригласить опытных приключенцев, чем унижаться, принимая помощь от своего бывшего города.

С восстановлением соседствующего Гонтагрима Невервинтер надеется обрести близкого союзника, который сможет обеспечить его крепкой броней и сильным оружием. Хотя городу в настоящий момент есть мало, что предложить, торговая деятельность Невервинтера развивается бурными темпами по мере того, как слухи о его возрождении привлекают

корабли из Моря Мечей, товары с севера и золото с юга. В город прибывают приключенцы в поисках работы или следуя за слухами о сокровищах, которые заодно часто вовлекаются в зачистку опасных уголков города или охрану многочисленных караванов, идущих по Главному Тракту. Лорд-Зашитник надеется, что с ростом бизнеса и, соответственно, доходов, и возвращением талантливых ремесленников, Невервинтер когда-нибудь снова станет достоин эпитета «Город Умелых Рук».

Оппозиция власти Неверэмбера все еще существует, но без единого лидера и без какой-либо другой власти в городе, к которой можно бы было апеллировать в отношении действий Лорда, повстанцы постепенно переходят от сопротивления к активной помощи в восстановлении города. Многие из Сынов Алагондара, повстанческой группировки, которая первоначально была против Лорда Неверэмбера, начала добровольно замещать минтарнских наемников, патрулирующих город. Если Неверэмбер сможет объединить свои цели с намерениями Сынов Алагондара, для него это может стать возможностью подать сигнал богатым глубоководским аристократам, которые до сих пор не горели желанием связываться с падшим Публичным Лордом, которого, по факту, изгнали из Глубоководья, что они могут безопасно инвестировать в город и, возможно, заново отстроить некоторые из вилл в регионе, в которых эти аристократы могли бы останавливаться, когда будут пребывать в Невервинтере по своим коммерческим делам.

Теперь, когда Разлом запечатан и стена, отделявшая от него ужасов остальной город, снесена, на ее

месте образовалась большая полоса пустого пространства, никем не заселенного и богатого здоровенными кусками камня, притащенного из руин в других частях города. Любой желающий теперь может занять здесь участок земли и построить на нем здание для жилья или работы. Пока что не сформировалось гильдий, которые бы ограничивали бы занятия ремеслом или строительство, и нет никаких дворян, которым бы надо было подавать петиции или просить разрешения.

Желающим построить дом или основать свое дело ничто не мешает в этом, и даже те, у кого нет навыков или денег на это, могут использовать свои руки и спины пока не подберут себе подходящее место.

Вдоль реки многие купеческие виллы присваиваются и восстанавливаются людьми, которые наслышаны чем когда-то был Невервинтер, и чем он может стать вновь. У некоторых нет ни навыков, ни средств, зато у всех есть желание работать и разбогатеть в процессе работы. Новые магазины и мастерские появляются каждую неделю, и безработные без каких-либо навыков предлагают свои услуги в качестве рабочих или подмастерьев; те, у кого не выходит на одном месте работы, переходят к следующему, пользуясь огромным количеством возможностей, которые сейчас предлагает город. Если нет других вариантов, люди идут чистить городскую канализацию или наносить на карту ее схему для Лорда-Задачника - необходимость в этой работе возникла в результате катализма, образовавшего Разлом.

Как и любого другого города у Невервинтера есть свои недостатки. Хотя большинство жителей честно трудятся, есть среди них и те, кто зарабатывает на жизнь воровством, зачастую грабя тех, у кого и взять-то особо нечего. Иногда случаются перебои с едой, если владельцы таверн и гостиниц недооценивают количество посетителей, которое им предстоит принять, или если у торговцев просто закончится их товар. Думаю, потребуется еще несколько лет, чтобы город преодолел эти проблемы, и для многих именно они делают Невервинтер таким привлекательным. Для купцов, особенно тех, кто торгует продовольствием, которое так необходимо городу, это шикарная возможность помочь в его восстановлении и одновременно с этим сколотить себе состояние.

СИЛЬВЕРИМУН

Сильверимун давно уже стал участником Альянса Лордов, и был участником Серебряных Пределов Луруара в течение всего существования этого союза. Сильверимун таков, каким стремится стать другие города: тихое, мирное королевство, где разные расы разделяют общие радости, знания и защиту. Город населен преимущественно «добрьими» расами: людьми, дварфами, гномами, эльфами, халфлингами и полуэльфами - но принадлежность к другой расе не означает, что вас не впустят в Сильверимун, хотя дроу или орк, ведущие себя в соответствии с зовом крови, понесут полную ответственность за нарушение мирной жизни города. Не буду скрывать своей любви к моей родине в нижеприведенном описании, но постараюсь быть в нем как можно более объективной.

От вида Жемчужины Севера захватывает дух: изгибы его построек, взмывающие ввысь башни и здания, встроенные в живые деревья, поражают воображение. Многим эльфам город служит напоминанием о древних эльфийских городах, некоторые даже называют его Миф Драннором Севера, даже теперь, после восстановления и падения легендарного города. Даже там, где при строительстве использовался камень, плющ и прочие растения прорастают сквозь, поверх и вокруг большинства структурных элементов постройки, придавая всему городу зеленоватый оттенок.

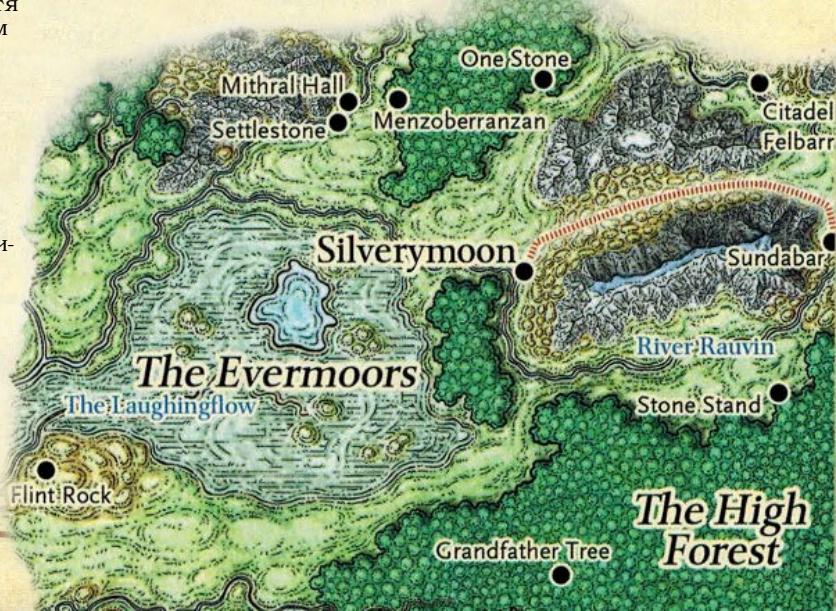
Несмотря на свою диковинную архитектуру, Сильверимун вполне цивилизован, и может похвастаться школами музыки и магии, большой библиотекой, институтом бардов и часовнями или храмами Майликки, Огмы, Сильвануса, Суни, Тиморы и Мистры. Знание, и его получение и мудрость, приходящая в прилежном учении, - это истинные сокровища Сильверимуна, ровно в той же степени, в которой ими могут быть деньги или магия.

Можно долго и с удовольствием бродить среди городских деревьев, но настоящее благование охватит вас тогда, когда вы приблизитесь к реке Рорин и увидите Лунный Мост - огромную арку серебристой энергии, нависающую над водой. Даже жителей города вид этого великолепного явления не оставляет равнодушными, и некоторые уверяют, то видели богиню Лурью (в честь которой назван город) танцующей над пролетами моста, когда не было других свидетелей.

Ввиду красоты Сильверимуна путешествие в него может стать одним из самых запоминающихся впечатлений для большинства тех, кто живет не в нем. Даже для тех, кто регулярно сражается с чудовищами или использует магию, Сильверимун с его тихой, задумчивой красотой предлагает роскошные возможности для обучения и отдыха от суровой действительности Севера.

Те, кто ищут утерянные или скрытые знания, часто приходят в Сильверимун в поисках средств получения таких знаний, будь то обучение в Своде Мудрецов или работа в Хранилище Карт в поисках месторасположения затерянного города или рощи. Это всего лишь два из многих образовательных и научных учреждений в Конclave Сильверимуна, центре знаний и мудрости, занимающем значительную долю южной части города. Если карта, книга или заклинание существует где-либо в Фаэрунке, здесь наверняка можно найти информацию о них, хотя это может быть всего лишь упоминание в одном из фолиантов или воспоминание одного из мудрецов. Кэндалл может быть и является крупнейшим собранием письменных знаний в мире, но в конечном счете он олицетворяет коллекционирование информации как самоцель. В Сильверимуне же знания и мудрость находятся в почете. Если ваша задача - перевести древний том с мертвого языка, понять правильную тональность исполнения сложной песни, или лучше понять смысл загадочных письмен давно умершего мудреца, то искать помощи в этом стоит именно в Сильверимуне.

Легко прийти в Сильверимун в поисках знаний о каком-то одном конкретном предмете, и оказаться захваченным процессом изучения на всю жизнь или просто понять, что на самом деле вы хотели именно погрузиться в процесс обучения, а не собственно узнать первоначально требовавшийся факт. Хотя в Сильверимуне можно найти учителей и экспертов практически в любой области, взаимодействие с ними редко настолько просто, чтобы задать вопрос и тут же получить на него ответ. Обучение конкретному заклинанию, поиск древних руин или обретение понимания конкретного секрета может потребовать месяцев обучения, чтобы учитель убедился, что знание доверяется достойному ученику.



В восточной части города находится Высокий Дворец, капитолий города и погибшего государства Луар. Лорд Метраммар Эйрасам живет в этой высокой постройке с изящными шпилями. Зубцы его крепостной стены вырезаны так, что напоминают головы единорогов. Солдаты Высокой Стражи, закованные в сияющие серебряные доспехи, защищают резиденцию правителя и трон и не позволяют входить тем, у кого нет дел внутри.

Сильверимун долго управлялся высшими магами. Одно из наиболее длинных из их правлений, и, конечно, наиболее повлиявшее на город, - правление Аластриэль Сильверхенд, закончилось более сотни лет назад, когда она покинула трон и стала Высокой Леди Лууара, а на ее пост взошел Таерн Хорнблейд. Хотя в последнее столетие он управлял мудро, недавно Таерн уступил правление городом Высокому Маршалу Метраммару Эйрасаму, сыну-полуэльфу Аластриэль и лидеру вооруженных сил Сильверимуна. Таерн при этом по-прежнему выступает от имени Метраммара на собраниях Альянса Лордов, так как новый правитель слишком прямолинеен и нетерпелив, чтобы напрямую общаться с другими лордами в Альянсе.

Сильверимун защищен несколькими силами. Одна из них- Рыцари в Серебре, воины в сияющих доспехах, патрулирующие город и окрестности. Офицеры Рыцарей хорошо обучены тактике и военной истории, и у них высокое мнение о собственных способностях и способностях их соратников - мнение, которое часто подтверждается на практике. Рыцарей поддерживает Магическая Стража - контингент могущественных волшебников и колдунов, обученных боевой магии. И, наконец, городской мифал, огромное магическое защитное поле, которое препятствует колдовству обитателей города. В частности, заклинания, которые вызывают огонь, призывают существ, или производят эффект телепортации не работают, если их цель находится внутри мифала. Если враг попытается перейти Лунный Мост, его магический пролет может быть отключен (правителями города и некоторыми другими лицами, сонастроенным с мифалом), и нападающие упадут в реку.

Престиж ни одного другого города не пострадал так, как престиж Сильверимуна, в результате недавней войны и последующего распуска Серебряных Пределов. Хотя жители Сильверимуна и пытались помочь соседним городам, были обвинения в адрес сильверимунцев, что поддержка, которую они оказали Сандабару, чье наземное население было полностью уничтожено, была недостаточной и некомпетентной. Как результат, все дварфийские города вышли из альянса, и без лидерства Аластриэль, которое поддерживало его с момента основания, конфедерация развалилась. Таерн Хорнблейд уже не является таким уважаемым голосом и в Альянсе Лордов, каким была Аластриэль, частично, потому, что уважение, которым пользовалась его предшественница, перешло к ее сестре Лаэраль, теперь являющейся Публичным Лордом Глубоководья.

Несмотря на сообщения о ее смерти десятки лет назад, до города недавно доползли слухи, что на самом деле Высокая Леди Аластриэль жива и ведет активную деятельность в южных землях. Похоже, она не выходила на связь ни со своим сыном, ни с бывшим соратником, Таерном Хорнблейдом, хотя учитывая, как сильна была его широко известная безнадежная любовь к Высокой Леди, и сколько времени потребовалось ему, чтобы пережить горе её утраты, неизвестно, как бы он отреагировал, получив доказательство, что она жива.

Сильверимун давно известен как прибежище Арфистов, потому что город не видит конфликта между целями Альянса Лордов и Теми, Кто Играет. Правители других городов могут считать присутствие Арфистов угрозой своей власти, Сильверимун желает покончить с тираниями так же горячо, как Арфисты. В то же время, некоторые сильверимунцы считают толерантное отношение города к другим членам Альянса (при этом некоторые имеют ввиду Мирабар, некоторые - Врата Балдура) несколько наивным.

Районы Глубоководья

Глубоководье давно уже разделено на несколько больших участков, которые местные жители называют районами. Для местных это деление довольно важно, но чужестранцы часто путают, в каком районе они находятся, или что обозначает название каждого района. Названия районов говорят о типе заведений и характере деятельности, ведомой в каждом из них, но при этом законодательных ограничений по поводу характера занятий или классовой принадлежности жителей района не существует.

Район Замка. Как и следует из названия, в Районе Замка находится Замок Глубоководье, Дворец Пиргейрона и многие другие государственные здания города. Здесь проживает богатое или влиятельное население, которое не может отнести себя к дворянству. Прочие здания заняты в основном образовательными или религиозными учреждениями, которые обслуживают город в целом, а не только этот район.

Портовый Район. В Портовом Районе находится большая часть вновь отстроенной гавани города, а также склады и прочие учреждения, существование которых связано с ней. Это людный район с извилистыми улочками, где люди смело совершают такие сделки, на которые в других местах стражи закона посмотрели бы очень недобро.

Район Полей. Этот относительно новый район расположен между внутренней и внешней северными стенами города, и раньше он использовался как стоянка караванов. Район возник и разрастался беспорядочно и неопрятно, и сейчас в нем живут беднейшие обитатели города.

Северный Район. Здесь расположено множество вилл аристократии Глубоководья, ее особняков, а также большое количество гостиниц. В целом, Северный Район - место проживания состоятельных граждан Глубоководья.

Морской Район. Те, у кого дела идут в гору, предпочитают строиться в Морском Районе, таким образом присоединяясь ко многим живущим здесь дворянским семействам с длинной историей. Этот расположенный в северо-западной части города район - дом наиболее богатых граждан и месторасположения наиболее шикарных вилл в городе.

Южный Район. Здесь преобладают конюшни, склады и магазины, относящиеся к сухопутной торговле. Население района в основном состоит из низкооплачиваемых рабочих, разгружающих и загружающих повозки и выполняющих другую подобную работу.

Торговый Район. Торговый Район - узкий участок земли между Районом Замка и Городом Мертвых. Этот район - центр коммерции города, здесь заключается большая часть не оптовых сделок и расположены соответствующие мастерские, лавки и прочие подобные заведения.

Город Мертвых. Окруженное стеной городское кладбище - единственное в городе место, где по закону можно хоронить умерших. Днем многие горожане используют его как парк из-за обилия зелени и красивых мавзолеев и статуй, чтобы вырваться из повседневной суеты большого города.

Андерклифф. Многие не считают районом города маленькие деревеньки и фермы к востоку от города, однако они официально вошли в состав Глубоководья, когда там разместились городские казармы и тренировочные лагеря.

ГЛУБОКОВОДЬЕ

Поднимаясь с берегов глубокой гавани и окольцовывая высокую гору на берегу Моря Мечей гордо стоит Глубоководье, Город Роскоши и Корона Севера. Для всего Фаэруна этот огромный мегаполис олицетворяет вершину того, чем может стать город с точки зрения богатства, влияния и стабильности. Здесь горожане работают, аристократы надменно ухмыляются, великие лорды в масках интригуют,

а торговцы пляшут между ними всеми, собирая деньги и по мере возможностей получая прибыль. Магазины и лавки Глубоководья предлагают самые разнообразные товары со всех концов Торила, и здесь можно найти даже самые редкие вещи при должном терпении и имея достаточно денег. Если у искателей приключений недостает того или другого, они могут найти здесь самую разнообразную работу, начиная с простого эскорта караванов, до охраны дворянина, исследования руин или расследования слуха о монстре где-нибудь на Севере.

Хотя городу уже много столетий, только сейчас Глубоководье возвращается к тому статусу, который был у него полтора века назад. Последние проблемы начались, когда боги ходили по Королевствам и убивали друг друга на глазах у смертных, пока не отправились обратно в свои божественные чертоги прямо через улицы Глубоководья. Спустя десятилетия умерло еще несколько богов, магия перестала работать, и самые разные катастрофы стали менять саму сущность города. Лорд Неверэмбер пустил коту под хвост городской флот и вместо того, чтобы отстроить его заново, нанял моряков из Минтарна (от чего сам лично получил большую прибыль).

Сейчас Город Рокосхи восстанавливается. Гавань была очищена от разбитых кораблей, ранее формировавших район Туманного Берега, и у Глубоководья снова есть собственный флот. Городская Гвардия (армия города), Стража (полиция), Флот и знаменитая Кавалерия Грифонов проходят процесс реформирования, который может занять годы. Чума выгнала из Муравейника и Темнот их обитателей, и теперь проживание или проведение раскопок под поверхностью города считаются незаконными для всех, у кого нет особого разрешения от лордов на это. Почему-то даже воздух теперь стал казаться чище. Выражаясь словами одной мудрой лунноэльфийской матроны (чей статус моей тети не сказался на ее мудрости), «Глубоководье снова стал таким, каким он был, когда я была девчонкой».

Возможно, наиболее удивительная из недавних новостей - возвращение Лаэраль Сильверхэнд в Глубоководье. Долго считавшись погибшей, она снова появилась только совсем недавно и быстро снискала поддержку тайных лордов в смещении Дагульта Неверэмбера с поста Публичного Лорда Глубоководья. Очень немногие помнят Леди Лаэраль со времен ее прошлого пребывания в городе, но те эльфы, которые жили здесь последнее столетие, утверждают, что она стала более закрытой, чем раньше. Новый Публичный Лорд не говорит про свою семью, и любое упоминание о ее детях, ее покойном муже (знаменитом Чёрном Посохе, Келбене Арунсане), или какой-либо из ее прославленных сестер будет означать быстрое завершение любой беседы. Её взаимоотношения с текущим Чёрным Посохом, Ваджрой Сафхар, дружественные, но их двоих редко можно застать за беседой один-на-один. Многие полагают, что Леди Лаэраль попросту нечему поучиться у волшебницы, которая ей явно не ровня.

Как и всегда, Публичный Лорд выбирается и получает поддержку от нескольких тайных лордов, которые носят маски, робы и амулеты, чтобы сохранять анонимность во время публичных слушаний суда или заседаний совета, и которые определяют политику Глубоководья. У каждого горожанина есть свои подозрения, что тот или иной влиятельный житель города является тайным лордом, и некоторые из горожан даже делают свои догадки достоянием общественности. При этом ни один из людей, о ком были такие слухи ходили, не признавался, что является лордом, и никто никогда не мог предоставить каких-либо доказательств своих догадок.

Не носят масок другие лорды города - аристократы Глубоководья, чье заносчивое поведение и обильные траты задают моду в городе, заодно задавая модные тенденции для всего Севера в области одежды, оружия, украшений, музыки или любом другом вопросе личных предпочтений, где актуальное течение может моментально поменяться теми, у кого достаточно денег. В Глубоководье более семидесяти пяти знатных семейств, и у каждого из них свои бизнес-интересы, соперники и внутренние проблемы.

Статус дворянина дает множество преимуществ. Находясь на вершине социальной иерархии, дворянин может с легкостью вытащить из безвестности среднего ремесленника, разрушить надежду богатого купца когда-либо в будущем заключить выгодный контракт в городе, или предоставить поддержку амбициозному отряду искателей приключений в их стяжательстве славы и богатств. Единственное настояще соперничество для аристократов создают другие аристократы. Такая конкуренция - постоянный источник слухов и сплетен, так как в своих интригах знать Глубоководья всегда старается сохранять хотя бы видимость цивилизованности.

Среди них мало согласия, но в одном взгляды всех благородных домов сходятся: их статус дворян не должен быть дискредитирован какими-то новичками, уж точно не теми, кто может позволить себе купить этот статус за деньги. Когда во времена Лорда Неверэмбера стала законной продажа дворянского титула, и многие обнищавшие семейства воспользовались такой возможностью, многие главы старых благородных домов были в ярости, особенно, когда эти новые покупатели через пару лет тоже разорялись и продавали титулы вновь.

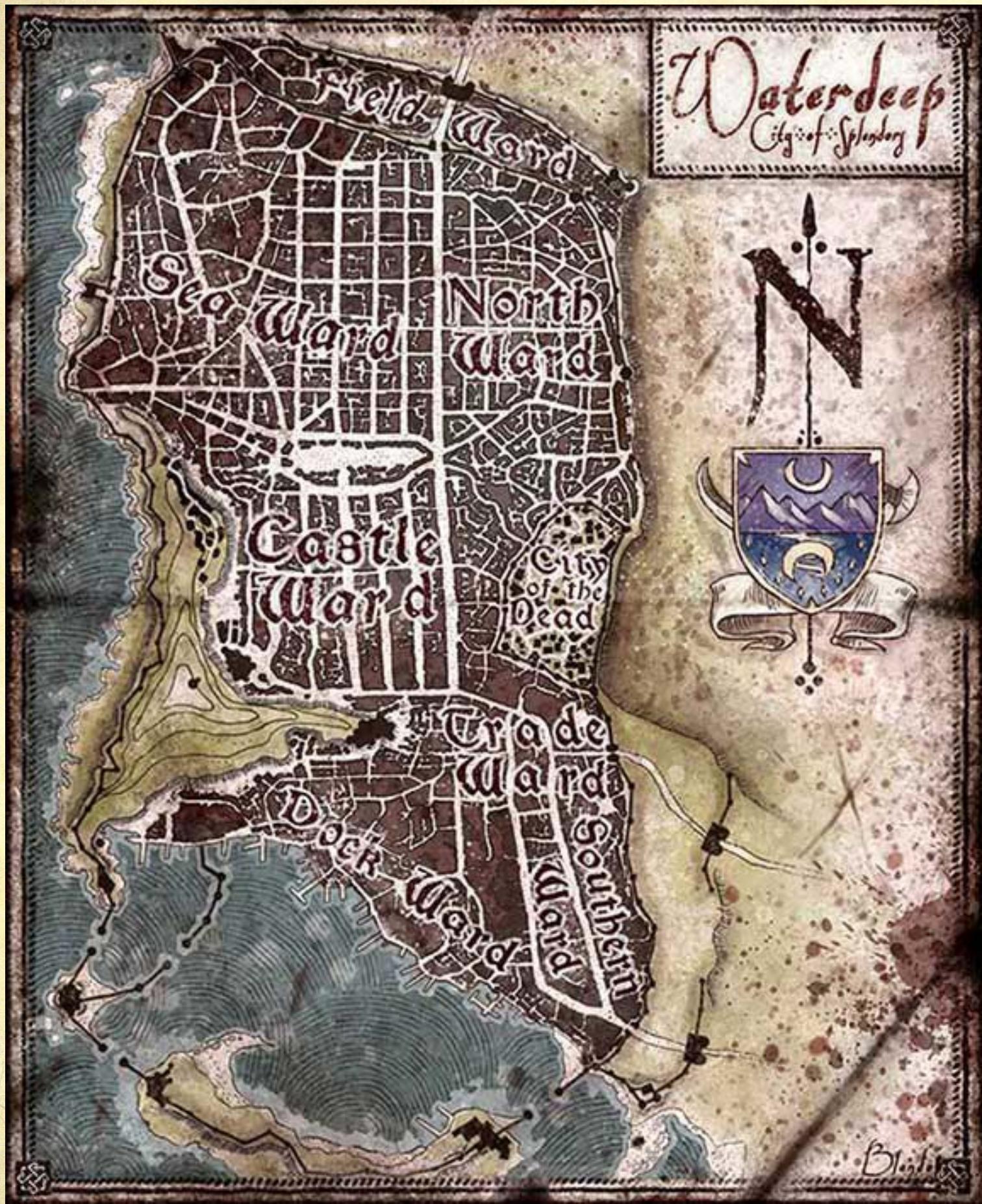
Публичный Лорд Лаэраль Сильверхэнд, к облегчению многих из вышеупомянутых глав семейств,



Waterdeep

City of Splendor

N



осознала ошибочность такого решения, и собрала достаточно поддержки среди Лордов Глубоководья не только, чтобы отменить это решение, но и чтобы вернуть титулы и земли тем благородным домам, которые потеряли их таким образом. Эта отмена создала ей дополнительную популярность среди дворянства. Теперь жентильцы, тэйцы и балдуранские купцы могут купить собственность в городе, если хватит денег, но это не будет причиной получения титула или дополнительных законных прав и привилегий.

ЯРТАР

Расположенный на месте слияния рек Сарбрин и Дессарин возле Эвермурского Пути, Яртар - это укрепленный город, который, если бы не его собственные мелочные внутренние разборки, мог бы по влиятельности соперничать с другими городами Севера.

В настоящее время он наиболее примечателен своим баржестроительным производством (и важностью этой индустрии для коммерческих операций других поселений) и своими ежегодными ярмарками.

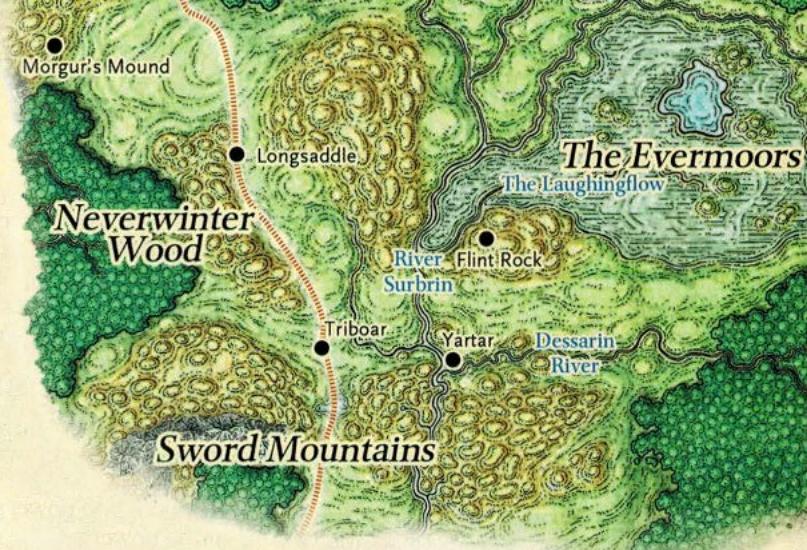
Каждое лето, за исключением тех годов, когда случается Шилдмит, в Яртаре случается громадная Ярмарка Вакансий, во время которой разного рода нежелательные социальные элементы собираются к северу от города, пытаясь найти работу охранника, шахтера, помощника на ферме, проводника или какого-нибудь другого низкоквалифицированного рабочего. Большой частью посетители ярмарки представляют собой дебоширов, бандитов, фермеров, чьи участки земли больше не могут их прокормить, или Утгардцы, решившие побывать среди «цивилизованных» людей некоторое время, но иногда среди них можно встретить искусного воина.

Во время этого события Яртар кишит незваными гостями, которые воруют разные товары, торгуют чем-то (часто, только что украденным), встречаются с не брезгующими сомнительными контактами работодателями, чтобы передать друг другу награбленное имущество, деньги, информацию или, иногда, вступить в магическую дуэль. Нередко новые партии приключенцев возникают как раз во время ярмарки, когда посетители, у которых действительно есть навыки, стоящие реальных денег, и которые тем самым выделяются из общей массы, неизбежно притягиваются друг к другу и решают сформировать команду.

Будь то во время Ярмарки Вакансий или празднования Щитового Схода, похоже, каждый год по крайней мере один отряд приключенцев начинает свою историю в Яртаре. Большинство из них канут в бессмертность, но вот, например, Смеющаяся Компания - все еще активная часть более крупного отряда воинов, собравшегося в Яртаре около десяти лет назад, по-прежнему довольно успешно и делает ежегодные пожертвования в Счастливый Зал.

Яртар управляемся Речным Бароном, которого избирают на пожизненный срок. В настоящее время Речная Баронесса - Нестра Рутиол, страшно расчетливая женщина с горячим нравом; хотя она допускает много вольностей со словами и выражениями, она редко предпринимает какие-либо действия против соперников, если не уверена, что они будут убийственно эффективны.

Во время моего последнего визита в Яртар в ее адрес выдвигались обвинения, что она убила человека, Кайдрода Палира, который, как позже оказалось, был ее любовником. Его тело было найдено в реке вместе с вымокшим остатком того, что оказалось любимым плащом Нестры Рутиол.



Её репутации или попыткам оправдаться нисколько не помог вскрывшийся вскоре после появления обвинений факт, что она громко и прилюдно ругалась с женой Палира, Тиарше. Когда обвинения с нее были наконец сняты, Речная Баронесса ясно дала всем понять, что никогда не хочет больше разговаривать об этой истории, и что она позабочится, чтобы тот, кто упомянет её в официальных делах, сильно пожалел об этом. В результате, хотя об этих событиях и шепчутся, в её присутствии об этом никто не упоминает. Некоторые винят в убийстве Руку Яртара, местную воровскую гильдию, но я лично считаю, что Кайдрод был убит, и Речная Баронесса была обвинена, чтобы освободить её пост для одного из ее соперников в городе.

Такие конфликты и интриги препятствуют становлению Яртара одной из сил Севера. Если город сможет преодолеть свои внутренние проблемы, воспользоваться преимуществом того, что предлагают его коллеги по Альянсу Лордов, и найти способ использовать свое выгодное расположение на пересечении крупных торговых маршрутов, делающее его воротами на дороге ко всем городам северо-востока, Яртар может вскоре вырасти в размере, богатстве и влиянии. Географический рост потребует расчистки территорий для строительства и строительства еще одной стены для защиты горожан, а также дополнительных стражников.

Ввиду своего расположения на двух крупных реках с третьей неподалеку (Смеющийся Поток, вместе с двумя другими образующий троицу, которые местные изобретательно назвали Три Реки) Яртар - рыбакский город, за что приходится платить присутствием рыбы на столе при каждом приеме пищи. Здесь можно купить или заказать в ресторане свежих крабов, угрей и другую речную живность, которая служит главным источником дохода местных рыбаков.

В те годы, когда случается Щитовой Сход, в городе в этот день происходит большой фестиваль, спонсируемый в основном местным храмом Тиморы под названием Счастливый Зал Нежданной Удачи. На этом посвященном Щитовому Сходу фестивале играют в различные игры на удачу, мастерство и смелость, начиная с костей и дротиков и заканчивая пьяными забегами, борьбой и прочими физическими соревнованиями.

Иногда жрецы Тиморы используют этот праздник для обнаружения приключенцев, которых богиня призвала для выполнения какого-то задания, избрала для благословения или каким-либо еще образом отметила предназначением им особой, неведомой судьбы.

Другая существенная индустрия в Яртаре - строи-

тельство барж. Большинство речных барж в регионе построены, или, по крайней мере, впервые спущены на воду в Яртаре, и качество работы его мастеров-баржестроителей известно по всей реке Дессарин и её притокам. Именно жизненная важность барж Яртара для коммерции Севера завоевала ему место в Альянсе Лордов, заинтересованном, чтобы Яртар не попал в руки врагов, что могло бы вызвать полную парализацию речной торговли.

Что не может быть привезено в или увезено из Яртара на барже, то приходит и уходит караванами, и расположение города делает его ключевой остановкой для большинства караванов, двигающихся из Глубоководья в Сильверимун и обратно. В Яртаре караванам могут организовать быструю починку, замену колес, кузовов или целых повозок, или пополнить запасы гвоздей и прочих нужных в дороге материалов для быстрой починки.

Из-за того, что в Яртаре так немного видов производств, и совсем мало соседей, его торговцы часто оказываются в прямой конкуренции друг с другом, и у них не хватает ресурсов ни чтобы искать новых клиентов, ни места и средств, чтобы осваивать новые занятия. В результате большая доля сплетен, воровства и нападений в Яртаре имеет своей причиной попытки одного торговца избавиться от другого посредством нанесения урона его товару, запугивания его рабочих или воровства у посетителей или клиентов.

Павшие дварфийские королевства и их знаки

Север усеян остатками разных дварфийских государств. Хотя большая часть их скровищ была уже разграблена монстрами и приключенцами за века, свидетельства о существовании поселений и их границах остались в резьбе в стенах пещер, путевых знаках и на рассыпанных монетах. Некоторые из этих королевств, а также знаки, говорящие об их присутствии, описаны ниже.

Хогданнар. Древнейшее свидетельство о дварфийских поселениях Севера происходит с бывшего местоположения Хогданнара. Это небольшое прибрежное королевство возникло около шести с половиной тысяч лет назад в северной части Гор Меча и вдоль Побережья Меча, а затем исчезло быстро и загадочно полторы тысячи лет спустя. Некоторые записи говорят, что его жители, сведенные с ума морем, отправились на запад и больше не вернулись.

Знак: гора с обращенной влево рыбой, увенчанная семиконечной звездой.

Гаррагор. Дварфы Гаррагора были исконными подземными обитателями пещер под нынешним Мирабаром. Королевство было основано вскоре после основания Хогданнара, но просуществовало не так долго - спустя двенадцать веков оно пало под атаками бесчинствующих орков.

Знак: Четыре вертикальных брильянтовидных камня, три из них формируют треугольник, а самый крупный расположен по центру.

Бесилмер. Около шести тысяч лет назад щитовые дварфы основали в долине Дессарин наземное государство, названное Бесилмер. Они были строителями двух известных достопримечательностей Побережья Меча: Каменного Моста и Залов Охотящейся Секиры. Менее чем через триста лет после основания Бесилмер был завоеван и уничтожен ордой гуманоидов и гигантов.

Знак: Колесо над плугом.

Делзун. Великое северное королевство дварфов Делзун было вырезано в камне под местом, до недавнего времени называвшимся Серебряные Пределы. Делзун был основан вскоре после падения Бесилмера и оставил значимой силой свыше четырех тысяч лет, пока орды орков и подземные монстры не сделали свое дело. Многие из лучших произведений Делзуна, такие как Сандбэр и Адбар, живут и процветают и сегодня.

Знак: Горизонтальный молот с двумя бойками в треугольнике из трех сияющих самоцветов.

Чтобы контролировать разгул буйства, Речной Барон прибегает к помощи Щитов Яртара, кавалерийской стражи, которая патрулирует город, поддерживает порядок и периодически отваживается Утгардских рейдеров, которые время от времени появляются в окрестных землях. Щиты расквартированы в Башне Щита, укрепленной структуре на западном берегу реки Сарбрин (город расположен преимущественно на восточном берегу), внешняя стена которой часто сносилась и отстраивалась вновь. По слухам, стражники-скелеты встают, когда посторонние люди ходят по участку земли между стенами, но никто из рассказчиков не проверял, работает ли все еще эта магия; даже если и нет, то сотня сердитых воинов, на полном скаку вылетающих из башни в сторону нарушителей - достаточная причина, чтобы отказаться от идеи попытаться проверить работоспособность этого волшебства. От башни в сам город ведет укрепленный мост.

Баржа Речного Барона впечатляет даже больше, чем Щиты или Башня Щита. Это массивное судно способно нести двести солдат или семьдесят пять Щитов Яртара и их коней. Надводная часть его бортов бронирована железом. За стенами находятся арбалетоподобные приспособления, выстреливающие по дюжине болтов за раз. Когда возникает необходимость использовать баржу против врага на берегу, Щиты вначале выпускают два залпа в противника, а потом швартуют баржу и скачут на врага. Никакие бандиты не выдерживали такой атаки.

В центре города находится Дворец Речного Барона, роскошная постройка, в которой барон и живет, и принимает посетителей. Здесь частенько бывают пираты, однако обычно основная активность происходит в боковых комнатах Дворца, где в комфорте и спокойствии могут проводить переговоры торговцы, заключающие сделки с большим количеством това-ра или заключающие крупные соглашения, которые могут повлиять на весь город.

ДВАРФИЙСКИЕ КРЕПОСТИ СЕВЕРА

Кто я? Сынок, да у меня на спине щетина гуще этой твоей жиценькой бородки. Я дрался бок о бок с Эмерусом, чтобы вернуть Фелбарр, и ходил со всеми дварфийскими королями Севера, чтобы вернуть Гонтагрим. Один орк отсек мне ноги, но по дороге домой я отсек башку каждому из этих отродий, что попались мне под руку. А что до того, что я не встаю перед тобой, - так я скажу следующее: я хочу просто спокойно встретить старость теперь, когда мы выбили орков, и я встречу ее сидя, так что к черту этикет. Если твоему маленькому лордёнку это не по нраву, то пусть сам придет и скажет. Я не встану пока не долью свой эль.

Дрорн Варанвил посланнику Маркиза Мирабара

Долгая и кровопролитная история существования дварфов на Севере насчитывает более шести тысячелетий. Появлению Стоячего Камня в Долинах, Глубоководья и Миф Драннора предшествовал краткий (в понимании дварфов) период славы Бесилмера и королевств Хогданнара и Гаррагора. И хотя сейчас они лежат в руинах, они продержались дольше, чем любое ныне существующее человеческое королевство, даже если их деяния забыты как людьми, так и дварфами.

Величайшим и одним из последних дварфийских королевств был Делзун, также называемый Северным Королевством. Он простирался от западного края тогдашнего Узкого моря (позже - Великой Пустыни Анороха), к западу - почти до современного

Сильверимуна, от Ледяных и до Нетерских гор. Цитадели Адбар и Фелбарр были крепостями Делзун; Мирабар, Мифриловый Зал и Сандбарр также обязаны своим существованием этому древнему королевству или его потомкам. Легендарный Гонтлгрим, как утверждается, осенённый присутствием самого Морадина, был построен дварфами Делзуна - вначале как шахта, а затем и как город. Именно дварфы Делзуна когда-то построили Айронмастер, и все крупнейшие шахты и наиболее известные кузницы Севера находятся в залах дварфов.

Когда щитовые дварфы произносят «Делзун», они взывают к славе всех их прошлых достижений: к каждому шедевру архитектурного мастерства, каждому превосходному клинку или сокрушительному боевому молоту, который они выковали, каждому королевству и каждой битве - выигранной или проигранной - в защиту их народа и всех, кто их

окружает. Это имя не просто историческое напоминание, оно стало также боевым кличем и символом чести, ибо, хотя у каждого дварфийского поселения теперь есть свои собственные предводители, короли и королевы, все они чтут память о великом молоте Делзуна и славном королевстве, символом которого он был.

Сведения, предоставленные в этом разделе, взяты из обширных трудов Дрорна Варанвила, длиннобородого (старейшины дварфов), отставного ветерана Железной Гвардии Цитадели Адбар и Стражей Цитадели Фелбарр. Дрорн сражался с орками в войнах как этого, так и прошлого века, он участвовал в освобождении Цитадели Фелбарр (дважды) и Гонтлгрина прежде чем, несколько лет назад, отложить свой боевой молот и стать летописцем, дабы обратить свой опыт на пользу молодым дварфам, стремящимся узнать больше о своем наследии и о современном мире из первых рук от одного из своих старших соотечественников.

ЦИТАДЕЛЬ АДБАР

На крайнем севере Фаэруна, поблизости от Холодного Леса, лежат Ледяные Горы. Там, окружённая лютым холдом, стоит древняя крепость Цитадели Адбар - последнее величественное напоминание о Северном Королевстве и славе павшего Делзуна. Уже почти восемнадцать столетий Адбар мужественно и стойко отражает любые угрозы со стороны всевозможных врагов - к огромной гордости её жителей и всего дварфийского народа Севера.

С поверхности Цитадель Адбар больше похожа не на замок или человеческий город, а на гору, обработанную каменотёсами таким образом, чтобы сделать её пригодной для живущих там дварфов. Две огромные башни, возвышающиеся над крепостью, окружены ужасными драконьими шипами, не позволяющими крупным существам совершить посадку и сразу же атаковать строения. Между ними расположена гигантская труба центральной литейной города, выбрасывающая в воздух клубы дыма, подобно извергающемуся вулкану. Цитадель окружена множеством защитных платформ, зубчатых стен и бойниц, откуда защитники могут вести арбалетный огонь по любому, кто был достаточно глуп, чтобы напасть на город.

На протяжении веков Адбар стояла живым памятником Северного Королевства. Всегда бывшая главной крепостью Делзуна, она стала особенно важна для населявших эти места дварфов после того, как империя пала и другие поселения были опустошены орками, подверглись нападению гоблинов или просто исчезли. Орды орков в надежде

взять Цитадель Адбар тщетно бесновались под её стенами, пока великолепный неподатливый гранит не становился для них наковальней, о которую они были сокрушены. Огромный подъемный мост не позволял пройти никому, кроме действительно желанных гостей, а таких гостей было очень мало. Стоя непокоренной, Цитадель Адбар была оплотом дварфийской надежды, славы и торговли.

Но сейчас, впервые на моей памяти, мои товарищи адбарцы кажутся действительно напуганными при мысли о том, что Цитадель будет открыта для посторонних. Возможно, виноваты недавние военные потери, или недостаточно умелое руководство нашего нового короля, или просто оказывается усталость от войны, но, так или иначе, ворота Адбар всё неохотнее открываются перед сладкоречивыми чужеземцами, и всё меньше торговых караванов покидает город в наши дни.

Последние орочьи войны дорого стоили королевству, мы потеряли множество воинов и утратили лидерство. В скором времени наш долго правящий король Харбромм умер. Его неподготовленные сыновья-близнецы правили сообща, пока старший из них - Бромм сам не был убит драконом, оставив молодого короля Харнота править древней цитаделью.

Последующие события обескровили королевство.

Потребовалось немало усилий, чтобы прорвать долгую осаду, в которой удерживали Север орки Много-Стрел. Поговаривают также, что король Харнот выводил своих Рыцарей Мифрилового Щита в поле лишь для того, чтобы дать выход своему горю и ярости, и его опрометчивые нападения на орков сильно проредили некогда могучих Рыцарей, сократив их количество менее чем до двух дюжин бойцов. Железная Гвардия, армия Адбара выглядит столь же сильной, как и раньше, но, учитывая масштабы потерь в боях с орками, вполне может оказаться, что среди новых рекрутов больше кузнецов, чем воинов, и на службу королевству их привела не жажда битв, а чувство долга. Я служил в Гвардии на протяжении столетия, и я еще проверю новичков, чтобы разобраться, чего они стоят.

Если вам посчастливилось получить доступ в Цитадель Адбар, остерегайтесь бродить по ней в одиночестве. Внутри цитадели в самых разных местах спрятаны ловушки, западни и другие опасности, поджидающие того, кто не сумеет правильно пересечь охраняемую ими зону. Для безопасного перемещения внутри Цитадели понадобится проводник, если, конечно, вы сумеете его найти.

Многие мили каверн высотой в рост дварфа, лежащие под цитаделью, образуют запутанный лабиринт, который производит крайне неприятное впечатление на большинство посетителей недварфийской расы. Эти туннели остались от более ранних горнодобывающих работ внутри горы. Под ними лежат огромные современные рудники, где постоянно трудятся бригады инженеров и рабочих.

По закону шахты закрыты для посетителей - даже для неадбарских дварфов - кроме как во времена чрезвычайных ситуаций. Таким образом, учитывая неприступный характер крепости, никто, кроме самих адбарцев, не удостоен чести быть свидетелем того, что происходит внизу. Великое Колесо цитадели - весьма впечатляющее зрелище даже для дварфа, представляет собой бесконечно вращающееся водяное колесо, котороерабатывает энергию, необходимую для непрерывной работы литейных,



Погребальная песнь Делзуна

Погребальная Песнь Делзуна - это сказание о великом Северном Королевстве щитовых дварфов, и даже целого дня не хватит, чтобы спеть её полностью. Песня рассказывает историю Делзуна, от его основания тысячелетия назад до тех времён, когда его города стали самостоятельными дварфийскими королевствами – наследниками империи. Она исполняется только на Дварфийском, и до сих пор не известно о существовании хотя бы одной её письменной копии. Очень немногие представители недварфийской расы когда-либо удостаивались чести услышать Погребальную Песнь от начала и до конца, а дварфийские барды, желающие исполнять эту эпическую поэму, должны продемонстрировать высочайшее мастерство как в пении, так и в знании истории.

Нынешний хранитель Погребальной Песни - Оллин Гrimтанг из Цитадели Фелбарр был назначен столетие назад королем Эмерусом Варкроуном и является единственным дварфом, которому позволено добавлять новые строки к балладе. Предполагается, что теперь, когда Эмерус ушёл в Чертоги Морадина, Гrimтанг создаёт строфу, прославляющую его бывшего государя как героя, равного великим воителям Старого Делзуна.

ЦИТАДЕЛЬ ФЕЛБАРР

Одна из старейших и величайших крепостей Делзуна, Цитадель Фелбарр была построена более трех тысяч лет назад - срок, который молодым расам даже представить себе сложно. Богатства, полученные от прибыльной торговли с Нетерилом и старыми человеческими поселениями Севера, позволили дварфам создать могучую крепость.

Как и большинство дварфийских поселений, Фелбарр была построена вблизи шахт. После того, как Нетерил пал, торговля вдоль Нижней Дороги сократилась, а шахты под городом оскудили, дварфы Фелбарра почти на два тысячелетия покинули Цитадель, которая вскоре была занята военными силами Сильверимуна. Через полвека орки убедились в слабости значительно уменьшившихся гарнизонов, и, после четырехмесячной осады, Фелбарр была захвачена дикарями. Орки дали этому месту своё племенное имя, и Цитадель Много-Стрел более чем на триста лет стала их крепостью.

Современная история Цитадели Фелбарр - это история моего погибшего друга, короля Эмеруса Варкроуна. В 1367 DR предводитель войска дварфов Эмерус Варкроун искусно воспользовался тем, что, к величайшему нашему удивлению и радости, другая орочья орда атаковала орков, засевших внутри Цитадели Много-Стрел. Выждав, пока захватчики не сломали ворота, Эмерус разбил оба клана орков и вернул Цитадель дварфам. По прошествии первой суворой зимы Цитадель Фелбарр была восстановлена: её кузницы вновь зажглись, а залы снова наполнились звоном дварфийских молотов. Мы по праву гордились, встречая следующее лето с крепостью Фелбарр, вновь находящейся в руках дварфов.

В последней войне орки снова захватили Цитадель Фелбарр, но с помощью Короля Бруенора Батлхамера и альянса дварфов Севера, Король Эмерус вновь вернул Фелбарр, убив каждого орка, которому удалось проникнуть в город и лежащие под ним туннели. После этого благодарный король и его преданные воины согласились сопровождать Бруенора к Гонтагриму и, в свою очередь, помогли ему вернуть этот древний город, но Эмерус был смертельно ранен в этом бою. Бруенор вознаградил Короля Эмеруса, назвав его вторым королём восстановленного Гонтагрима (после Короля Коннерада, который был посмертно удостоен чести именоватьсь первым королём), но это было слабым утешением

шахт и других нужд Цитадели.

Рядом с колесом расположен Зал Кузницы Морадина - храм, который напоминает каждому дварфу о силе Кователя Душ и о его неизменном покровительстве. Любой почувствует себя в безопасности в его присутствии, ведь истинный дварф чувствует себя дома в теплой тени Морадина. С учётом нынешней ситуации на поверхности земель, окружающих цитадель, не удивительно, что адбарцы еще подозрительнее, чем раньше встречают караваны и посетителей, прибывающих к городу подземными путями. Одна из таких дорог расположена на западе, проходя сквозь древние тунNELи Старого Делзуна, она связывает Адбар с Мифриловым Залом и Мирабаром. Другой туннель ведет на юг от Адбар, к Нижней Дороге, которая соединяет руины Аскора на востоке и Цитадель Фелбарр на западе.

Где бы они не брали своё начало, все дороги, ведущие к Адбар, сходятся в одной точке, так что любой путешественник оказывается стоящим перед гигантскими двустворчатыми железными дверями, известными как Караванные Ворота.

Ещё никому не удавалось пробить брешь в защите этих ворот, как, впрочем, и всей остальной Цитадели Адбар. Если вы хотите насмешить адбарского дварфа, предложите ему обсудить возможность этого события.

для большинства фелбаррцев, потерявших своего любимого героического правителя.

В настоящий момент Цитаделью Фелбарр правят дальние родственники короля Эмеруса - король Моринн и королева Титмел, которые недавно вступили в брачный союз, предназначенный объединить их права на престол внутри одной семьи. Титмел имеет больше прав на престол вследствие более близкой степени родства, но Моринн более спокойный и благородный правитель. Королева Титмел всегда была бойцом, и некоторые фелбаррцы боятся, что она может сломя голову броситься не в ту битву, прежде чем пара подарит королевству наследника, поэтому они надеются, что смягчающее влияние короля Моринна поможет умерить ее буйный нрав и сохранить город сильным в трудные времена, последовавшие за недавними конфликтами. Хотя два монарха делят управление городом и оба повелевают с абсолютной властью, их граждане достаточно мудры, чтобы внимательно выслушать их обоих, прежде чем решить, как именно им действовать, исполняя королевские указы.

Большинство людей знают Цитадель Фелбарр лишь издали. Они видят только большую, поднимающуюся вверх дорогу, вьющуюся в долине между обломками скал, и две возвышающиеся над ней навесные башни, известные как Молот и Наковальня. Вдали над дорогой смутно виднеется еще одна пара укреплений, построенных высоко вверху, на стоящих у дороги скалах. Это Северный Пост и Южный Пост. Далеко за их пределами, в самом конце дороги расположены массивные Рунные Врата, открывающие доступ в Фелбарр, но они редко пропускают посетителей.

Как и большинство дварфийских городов, Фелбарр почти целиком находится под землей. Она не раз подвергалась набегам орков, поэтому полной и точной карты внутренних районов города не существует, дабы воспрепятствовать потенциальным врагам в получении этой информации. Дварфы, даже гости из других королевств, приходящие по Нижней Дороге, не испытывают особых проблем с поиском нужного пути, передвигаясь внутри Цитадели, но людям, особенно тем из них, кто не умеет читать на Дварфийском и незнаком с руническими обозначениями, вырезанные по всему городу, приходится гораздо сложнее.

После войны большинство фелбаррцев горячо одобрили расформирование Лиги Серебряных Пределов. Во времена величайшей нужды представители других рас не предприняли ни малейшей попытки помочь Цитадели Фелбарр в тот момент, когда военная помощь союзников и совместные действия могли бы предотвратить падение не только крепости Фелбарр, но и Сандабара. Фелбаррские торговцы по-прежнему готовы торговаться с городами Севера и, если это будет необходимо, помогать другим дварфийским королевствам, но сомнительно, чтобы королева Титмел когда-нибудь сочла возможным союз с людьми вроде того, в котором был создан Алуаром, даже если король Моринн и согласится на это.

ГОНТЛГРИМ

История Гонтлгрима запутана и противоречива, а её содержание сильно различается в зависимости от того, кто её рассказывает. История, известная людям, ограничивается событиями последних лет, но для нас, дварфов, Гонтлгрим - древнее место, изначально являвшееся шахтой времён первых дней Старого Делзуна. Существует множество самых разных мифов о великих мифриловых воротах города, но в начале своего существования Гонтлгрим был обычной шахтой. Прокопав слишком глубокий туннель и обнаружив там присутствие гигантского огненного существа, дварфы опечатали шахты и покинули их. Сам же город возник гораздо позже, когда люди обратились к дварфам Делзуна с просьбой построить его, если это возможно. На этот раз дварфам удалось обуздать примитивное создание огня из глубин, создав таким образом Великую

Кузницу, которая и сделала возможным появление города. По крайней мере, так говорят предания.

Несмотря на все старания, предпринимаемые авантюристами на протяжении веков, в действительности никому не удавалось найти древний Гонтлгрим, пока призраки его бывших обитателей не возвзвали к ныне живущим дварфам, заклиная отыскать город. И некоторые последовали этому зову - или, по крайней мере, попытались. Вскоре после этого возобновилась война с орками, и внимание подавляющего большинства дварфов обратилось на действующие дварфийские твердыни и опасности, которые угрожали им в настоящий момент. Но постепенно, по мере того, как орки были отброшены и дварфийские города вновь оказались в безопасности, эти искатели стали вспоминать об обещаниях, которые они дали собственным предкам. Кроме того, когда война закончилась, король Бруэнор Баттхаммер из Мифрилового Зала пообещал возглавить войско дварфов в походе на Гонтлгрим и вернуть его дварфам Севера.

Потребовалось немало ожесточенных боёв, чтобы изгнать подземных существ, которые претендовали на город, и никто точно не знает, кем или чем - кроме дроу - были эти существа, пытавшиеся завладеть Гонтлгримом, но, в конце концов, дварфийские армии взяли верх и Бруэнор одержал победу.

Король Эмерус Варкроун из Цитадели Фелбарр был тяжело ранен в бою, и в последние часы его жизни Бруэнор провозгласил его вторым королём Гонтлгрима. Когда достопочтенный Эмерус скончался, Бруэнор принял правление Гонтлгримом, сложив с себя полномочия правителя Мифрилового Зала.

Некоторые думают, что Король Бруэнор рассчитывает восстановить великую империю Делзун и принять присягу вассальной верности от дварфов всего Севера - от Айронмастера до Адбара и Сандабара. Другие опасаются, что он покарает поселения, не приславшие своих бойцов для похода на Гонтлгрим, но этого боятся лишь те, кто не слишком хорошо знает короля. Если он действительно желает возрождения Делзуна - да пошлют ему Морадин и его дети мудрости, чтобы сделать всё правильно, и стойкости, чтобы довести дело до конца. Ибо этого престола я не пожелал бы никому.

Песнь о Гонтлгриме

Песнь о Гонтлгриме, передававшаяся дварфами Севера из поколения в поколение в течение многих столетий, теперь является чем-то вроде гимна отвоеванного города. Ее часто поют в дороге дварфийские путешественники, направляясь на постоянное место жительства в залы Бруенора.

﴿ Мифрильные двери, из серебра галереи,
Стены из камня для защиты каверны,
Виды, чем когда-либо прежде, пышнее -
В кузнце, шахте и, конечно, таверне,

В вечной ночи тяжкий труд
Эль по кружкам с тостом льется!
Без выпивки не сдюжиши тут,
В горне, где дракон спечётся.

Навсегда, Делзун, вернись!
Скорей веди друзей с собой,
И с ними вестью поделись,
Что Гонтлгрим их ждет домой. ﴿¹

1 Silver halls and mithral doors
Stone walls to seal the cavern
Grander sights than e'er before
In smithy, mine, and tavern

Toil hard in endless night
In toast, oh, lift yer flagon!
Ye'll need the drink to keep ye right
At forge that bakes the dragon.

Come Delzoun, come one and all!
Rush to grab yer kin
And tell 'em that their home awaits
In grandest Gauntlgrym!



Появление дварфийского города в непосредственной близости от прибрежных владений Невервинтера и Глубоководья предполагает как свои уникальные возможности, так и специфические проблемы. Безусловно, как только их кузницы будут приведены в порядок, дварфы начнут продавать оружие и броню, подобные великолепным образцам, выкованным в восточных городах Старого Делзуна, и это может понизить спрос на товары из более отдаленных дварфийских поселений. В частности, Сандабар обеспокоен тем, что его оружие уже не будет столь востребовано на Побережье Меча, и ищет новые рынки сбыта на юге, в Эльтургарде и других странах.

За огромными мифриловыми воротами города находится великий Железный Храм - священный центр Гонтлгрима, который старательно восстанавливается совместными усилиями священнослужителей всего Морндинсаммана во славу богов. Каждая часть города имеет дорогу или проход, которые в конечном итоге приводят сюда - в обширную пещеру пересекающих проходов, к гигантским ступеням. На нижних уровнях Храма находится последнее пристанище бесчисленных мертвцев Гонтлгрима. Ученые уже приступили к каталогизации записанных здесь родословных, чтобы дать королю Бруэнту более полную картину дварфийских родов города и определить, принадлежат ли покоящиеся тут герои к какому-то из ныне существующих кланов.

Еще глубже находится Великая Кузница Гонтлгрима, где в минувшие времена звенели об адаманти-

новые наковальни дварфийские молоты, создавая чудеса из всех мыслимых сортов металла.

Теперь кузница может быть возвращена к жизни, и довольно скоро - священники и заклинатели города работают над возможностью контролировать жар, исходящий от Огненной Ямы, где содержится создание чистого пламени, чтобы, подобно дварфам прошлого, получить власть над неугасимым огнем.

АЙРОНМАСТЕР

Мне самому не приходилось бывать в Айронмастере, но я сражался бок о бок со Стормом Скулдарком, молодым воином-священником Клангеддина, отпросившимся в своего рода «отпуск», чтобы помочь вернуть Гонтлгрим. Его описания жизни в Айронмастере подтверждают многое из того, что я слышал об этом месте, поэтому то, что я вам сейчас скажу, есть истина прочная, как наковальня Морадина.

Дварфы Айронмастера не желают вас видеть, и им не нужно от остального мира ничего такого, что не могли бы доставить их торговцы. Подходы к долине, в которой лежит их город, ясно обозначены символом Айронмастера - ромбом с наковальней внутри него. Такой знак станет вашим единственным предупреждением, а те, кто не поймет его смысла, навлекут на себя смерть от рук дварфийских патрулей, атакующих любого, кто нарушил границу. Случалось, что некоторых невиновных щадили и позволяли им уйти, но никому не стоит полагаться на милость двардов Айронмастера.

Если вам удастся перейти границу и попасть в сам Айронмастер, вы сможете узреть одно из чудес природы. Великая река Шенгарн несется через глубокий каньон из камня и льда серией каскадов и водопадов; выбрасывая ледяную пену она разбивается о массивные каменные шпили вырастающие из дна реки. Айронмастер встроен в эти шпили и стены каньона; его туннели и башни соединяются высокими мостами и прилегающими к скале переходами. Послушать рассказы Сторна об этом месте - так получается, что для дварфов разгуливать на открытом воздухе по такой высоте - это такое же обычное дело, как для барсука нору рыть, но, признаюсь, эти его рассказы заставляли меня оставить эль в сторону.

Айронмастер обязан своим существованием Илгострого Стару, который покинул Цитадель Адбар в давние времена почти с четвертью населения Северного Королевства и отправился в то место, где теперь находится Мирабар. По всем свидетельства он был безумен и надеялся продлить империю дварфов в море. Придя на место и основав поселение, он снова вскоре впал в беспокойство и двинулся дальше на запад со своим войском, наконец, успокоившись при виде реки Шенгарн, впадающей в море. Там дварфийский лидер умер, и его наследник потребовал, чтобы народ, который за ним следовал, построил поселение в честь мечты Кланмастера Стара о дварфийской империи. Дварфы нашли богатые залежи железа в холмах, окружающих долину реки, и поэтому назвали город Айронмастер.

Айронмастер оправдал свое название, и века дварфы прокладывали туннели своих шахт под тундрой, разрабатывая металлические жили. Это привело к контакту с дуэргарами Глубинного Королевства около поколения назад, и с тех пор Айронмастер находится в состоянии войны с ними. Сторн сам был ветеран многих битв за туннели, и несмотря на настолько юный возраст, что в его бороде не было ни одного седого волоса, его знание тактики туннельных битв могли посоперничать с моими собственными. Война с дуэргарами - не единственный их секрет. Мой друг Сторн брал в битву две посеребренные секиры, как полагается любому преданному последователю Клангеддина Сребробородого, но, когда я вернулся ему секиру, которую он метнул в пылу битвы, я заметил ее необычный вес, и Сторн сказал мне, что внутренняя часть секиры сделана не из железа, а из адамантина. Позже я еще раз спросил его об этом, и его готовность рассказать мне о происхождении оружия свидетельствовала и о распространности адамантина среди дварфов Айронмастера, и о наивности моего друга в отношении внешнего мира.

Оказывается, люди-драконопоклонники с удаленного острова Туэрн давно привозят адамантиновую руду, добытую в шахтах их острова кузнецам Айронмастера, а те взамен отдают Северянам готовые изделия, изготовленные из этой руды. Конечно, не весь адамантин возвращается к Северянам, но так как люди совершенно не разбираются в процессе ковки из него, они ничего не замечают. Какие, должно быть, залежи оружия и доспехов лежат за стенами Айронмастера! Ну, конечно, им находится применение в битвах с дуэргарами. Не думаю, что Сторн будет против, что я рассказываю обо всем этом. Если хотите, можете сами его спросить. Без сомнения, он будет рад еще одному небольшому «отпуску» от туннельных сражений.

МИФРИЛОВЫЙ ЗАЛ

Во времена своего основания в эпоху Старого Делзуна Мифриловый Зал, наследный дом Кланы Баттхаммер, был местом, обещавшим большое богатство. Дварфы Кланы Баттхаммер покинули Цитадель Адбар и направились на запад в надежде найти залежи мифрила в южных отрогах Хребта Мира. Залежи действительно нашлись, и так началось заселение Мифрилового Зала, а Клан Айроншилд основал город Сеттластон, который служил буферным рынком для продукции, изготавливавшейся из добытой в Зале руды.

В течение столетий Мифриловый Зал богател, пока ведущиеся разработки шахт не позволили темному дракону, Шиммерглуму, вырваться наружу из заточения. Поселение с населением в несколько тысяч уменьшилось до менее чем трех сотен дварфов, которые были слишком молоды, слишком стары, слишком слабы или больны, чтобы сражаться, - все они ушли в Сеттластон. Там они многие месяцы ждали сообщения от Короля Гарумна, что их земли были снова безопасны. Когда посланники в город не вернулись, стало ясно, что Мифриловый Зал потерян, и его жители направились на север, вначале в Айронмастер, где их встретили с таким недоверием, что оставаться было невозможно, а потом в Долину Ледяного Ветра.

Когда внук Гарумна, Бруенор стал достаточно взрослым и уверенным в том, какой путь его ждет, он собрал союзников и решил вернуть свою родину, в своих путешествиях попав во многие приключения вместе с группой, позднее ставшей известной как Компаньоны Зала. В конце концов Бруенор убил дракона Шиммерглума и вернул Мифриловый Зал Клану Баттхаммер спустя почти два столетия.

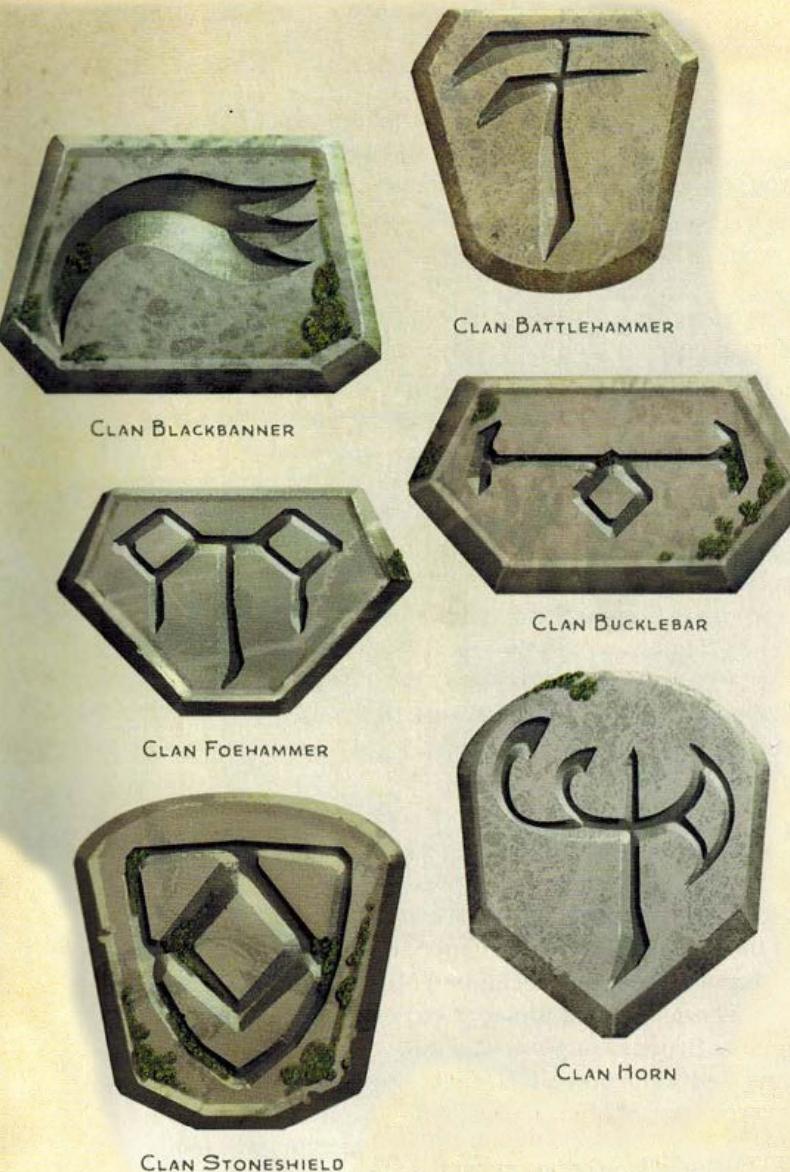
После того, как Бруенор взошел на трон, его близкие друзья навлекли на Мифриловый Зал могущественных врагов, включая дроу Мензоберранзана. Это, как говорят, одна из причин, почему Бруенор отрекся от трона в пользу своего предка Гандолга Баттхаммера: чтобы защитить свой народ от своих личных врагов. Некоторые недоброжелатели утверждают, что уйти его заставила тяга к перемене мест, но никто не утрудился (или не осмелился) спросить его самого. В любом случае, когда Гандолг умер, Бруенор исполнил свой долг и принял трон обратно.

Пока он был жив, он играл важную роль в заключении и поддержании в силе Договора Теснины Гарумна, который принес мир в отношения между дварфами и орками Королевства Много-Стрел. Когда со временем орки нарушили договор и пошли войной на Север, он вернулся из мертвых, как будто его специально призвали сплотить дварфов для обороны страны и уничтожения врагов. Некоторые говорят, что он отказался от чести находится в Доме Дварфов Морадина, чтобы вернуться в мир смертных и помочь своим товарищам и родственникам. Такая жертва и такая верность определенно делают его достойным короны.

Бруенор Баттхаммер, Восьмой, Десятый и Тринадцатый король Мифрилового Зала, больше не возглавляет Зал и живущих в нем дварфов.

С момента возвращения к жизни, он сосредоточил свое внимание на Гонтлгриме и не предъявляет претензий на престол в своем бывшем королевстве. Вместо него корона была предложена Генералу Дагнаббет Вэйбирд, внучке союзника Бруенора, великого генерала Дагны.

Когда я навещал Мифриловый Зал пару лет назад, я проходил через застроенные заново руины Сеттластона, в котором гарнизон из двухсот воинов охраняет подходы к Мифриловому Залу. Подойдя к воротам, я обнаружил, что тяжелые гранитные



САНДАБАР

Как Мирабар, Сандабар был дварфийским поселением, над которым люди построили свой город. Недавнее падение Сандабара должно послужить для моих собратьев дварфов примером того, что происходит, когда баланс сил смещается в сторону поверхности и в пользу людей.

Город произошел от цитадели Сандбара, крепости Делзун, построенной две тысячи лет назад вокруг странного вулканического разлома, который впоследствии стал известен как Вечный Огонь - таинственный источник неиссякаемого жара для городских кузниц и литейных, который позволял Сандбару производить работы уникального качества. Сандбарром руководил Мастер Наковальни, кузнец, наиболее искусный в работе с Вечным Огнем. Когда один Мастер Наковальни умирал или, когда его по мастерству превосходил другой кузнец, руководство городом переходило из рук в руки.

Так было до того момента, когда остатки Аскалхорна, преследуемые врагами, не прибыли к порогу цитадели. Тогда Мастер Наковальни Сандбара помог людям отбиться от демонов и прочих монстров, которые их преследовали. В знак признательности человеку, спасшему его жизнь во время битвы, Мастер Наковальни позволил беженцам поселяться на поверхности вместо того, чтобы отправить их восвояси по окончании сражения. Партнерство, в результате выросшее между дварфами и людьми, стало известно на весь Север, и поверхностная часть Сандабара выросла в мощную торговую крепость.

Тем не менее, в то время, как люди на поверхности процветали, популяция дварфов сокращалась, и в какой-то момент Правящий Мастер Сандбара, говорящий от имени человеческих гильдий и торговцев поверхностной части города, превзошел в престиже Мастера Наковальни. Один такой Правящий Мастер, Хелм Друг-Дварфов, был так любим иуважаем, что его потомкам удалось короноваться, чего не осмеливался сделать ни один дварф Сандбара ни до, ни после.

Король Фаэрхелм, внук Хелма, был королем Сандбара, когда город пал под нашествием орды орков. Сам король не выжил. Помимо этой трагедии, недавняя война нанесла ужасающий урон Сандабару и людям на поверхности. Дракон скидывал огромные камни на многие здания в городе, и значительная часть внешней стены города была разрушена. Большая часть военного руководства Сандбара погибла, когда здание, в котором они держали совет, было раздавлено каменной глыбой.

Несмотря на все усилия Алейны Брайтлэнс из сильверимунских Рыцарей в Серебре и доблесть гарнизона Сандбара, орки устремились в город, уничтожив человеческое население на поверхности и загнав немногих выживших защитников в пещеры, из которых многие бежали в Подземье. Дварфы подземного города забаррикадировались в пещерах Вечного Огня и стали ждать. Когда орочий вождь Хартуск ушел, оставив в городе лишь небольшой гарнизон, чтобы замедлить возможных преследователей, дварфы вышли наружу и уничтожили всех до единого орков и гоблинов в Сандабаре.

Сейчас Сандабар - полностью дварфийский город; человеческое население исчезло. Работа по расчистке завалов и руин идет медленно, так как большинство дварфов остается в подземной части города, а те, кто несет службу наверху, заняли здания с наименьшими повреждениями, перетащив камни из полностью разрушенных построек, чтобы усилить те, которые еще можно спасти.

До войны улицы на поверхности Сандабара

представляли собой гладкую мостовую, но многие из дорог были уничтожены падающими глыбами, разобраны на снаряды или на ремонт стен или просто испортились от времени и отсутствия ухода. Сегодня поверхность города - это пустые руины. Некоторые полагают, что верхнему городу будет позволено уянуть и впасть в забвение, за исключением прочной двойной стены, которая его окружает (и которую дварфы уже починили). Храмы человеческих божеств стоят заброшенными. Стены патрулируются несколькими зоркими стражами, чей долг - сообщать обо всем, что они видят, и отправлять восьсяи нежелательных посетителей.

В центре верхнего города вокруг Зала Мастера все еще существует Круг, готовый принять караваны, стада скота, торговцев. Тем не менее, немногие такие посетители приходят сюда в наши дни, и еще меньше их пропускают в город, так как Сандабар теперь предпочитает торговать только с другими дварфийскими городами через Подземье. Будь на то воля Мастера Наковальни, он бы распорядился осуществлять абсолютно все движение в и из города через подземные туннели, чтобы большинство путей на поверхности были полностью заброшены.

Уровень доверия сандабарцев к чужакам низок, а их мнение о людях еще ниже. Из всех человеческих городов во время войны только Сильверимун сделал какую-то попытку помочь Сандабару, и эта помощь (по мнению дварфов) была слишком маленькой и слишком запоздалой. В результате после распуска Серебряных Пределов Сандабар недолго думая вышел и из Альянса Лордов, официально разорвав все отношения с человеческими городами Севера за исключением тех, которые все еще жизненно важны с точки зрения торговли. Учитывая, что такая торговля теперь очень редка, большинство человеческих королевств видят Сандабар как жадно оберегающий свое богатство город, трусливо прячущийся под поверхностью, пока остальная часть региона делает все, что может, пытаясь восстановиться после недавних конфликтов.

Потери Сандабара в зданиях и населении никак не уменьшили содержимое его ломящихся от драгоценностей сундуков, и несмотря на свое нынешнее состояние, город остается одним из самых богатых на Севере, хотя все эти драгоценности теперь редко покидают пределы города.

В нижнем городе вновь возникли разговоры о монархе, но Мастер Наковальни отверг эту идею. Дварфам, конечно, нужно заботиться о себе и самостоятельно принимать решения, и в Сандабаре не будет короля. Уж я не знаю, чем является упрямство Флэймстокера - ложной скромностью или истинной мудростью, возможно он ждет, когда появится король-воин, который присоединит Сандабар и сделает его частью большего королевства.

ТОРНХОЛД

К западу от Главного Тракта на побережье рядом с Топью Мертвцевов лежит то, что люди называют Торнхолд. Когда-то здесь был форт мелкого военачальника из глубоководского семейства Маргастер, который в ходе Второй Войны Троллей был захвачен и присвоен паладином. Многие годы Рыцари Самулара, орден паладинов Тира, основанный Самуларом Карадуном, использовали Торнхолд как свою базу, хотя формально форт оставался собственностью семьи Маргастер. На короткое время немного более столетия назад Торнхолд попал в руки Жентарима. Когда Жентаримские войска шествовали по Подземью в сторону Торнхолда, они проходили через пещеры Клана Стоуншафт, который жил здесь с тех времен, когда города и форта на поверхности

еще не было.

Хотя Жентарим убил или захватил в рабство многих дварфов, полностью уничтожить клан не удалось. Выжившие вскоре бежали, перегруппировались и отбили Торнхолд под руководством своего лидера, Эбенезера Стоуншафта, и при поддержке наследницы Самулара, Арфискитки Бронвин Карадун. После захвата крепости в качестве жеста уважения и благодарности, Карадун завещала право пользования фортом Клану Стоуншафт.

Все дварфы Торнхолда происходят из клана Стоуншафт, и так как туннели их дома соединены с замком, они называют это место Крепость Стоуншафт; термин «Торнхолд» они используют только когда в общении с не-дварфами возникает путаница и требуются объяснения. По своей натуре и привычкам дварфы Клана Стоуншафт скрытные (даже по дварфийским меркам), но тем не менее они всегда охочи послушать, что происходит в Глубоководье, особенно если дело касается семейства Маргастеров, которых они расценивают как врагов, которые однажды нападут на новый дом клана, чтобы захватить его или уничтожить, если захватить не получится.

Для большинства людей Торнхолд - это просто надземная крепость, замок из серого камня с толстой, извилистой стеной и центральной цитаделью из двух башен. Они не знают о подземных ходах под замком, ведущих в вотчину клана Стоуншафт. Скала, нависающая над морем, на которой стоит замок, настолько крутая, что в стене, защищающей эту сторону замка, не было необходимости. Замок выстроен абсолютно без каких-либо украшательств, и единственное, что разнообразит ровную серую стену - это бойницы. Внутри замка по периметру его внутреннего двора расположены небольшие здания из дерева и гипса, где содержатся животные, и которые используются как кузница, прачечная, свечная мастерская, столярная мастерская для ремонта по дереву (включая повозки и так далее), и пивоварня.

Когда-то давно, Торнхолд был прибыльной остановкой для караванщиков, приключенцев и прочих путешественников, которые путешествовали на север по Главному Тракту или через Топь Мертвцевов. На десятилетия движение по этой части Тракта было почти полностью прервано расширением Топи и катастрофическими событиями Магической Чумы. В течение этого времени Стоуншафты жили в относительной изоляции, делая запасы руды, очищенного металла и изделий собственного изготовления. Стоуншафты известны своей работой по металлу и драгоценным камням, которую многие считают произведениями искусства и носят как личные украшения.

Маргастеры в Глубоководье все еще считают, что имеют законное право на Торнхолд. Крепость находится на восстановленной дороге, ведущей в Невервинтер, так что неудивительно, что эти дворяне будут не прочь воспользоваться ее выгодным расположением. Рыцари Самулара тоже проявляли интерес в восстановлении своего форта в Торнхолде, что было бы подготовкой к их походам в Топь, и ходят разговоры, что эти желания могут привести к любопытному альянсу между алчными дворянами и праведными паладинами.

Стоуншафты опасаются, что политика сильного в военном плане Глубоководья приведет к атаке на Торнхолд. Ввиду этого они делают приготовления к осаде, запасаясь разного рода продовольствием и так далее, и усиливая защиту замка.

Дварфы Клана Стоуншафт чувствуют богатство, бурлящую энергию и постоянное веселье сосед-

ствующего с ними Глубоководья, и хотели бы быть частью всего этого. Они не хотят быть изолированными и лишенными доступа к обществу Глубоководья и к его богатствам. Стоуншафты вполне в курсе амбиций Дома Маргастеров, и понимают, что требуется резко разбогатеть, чтобы противостоять их влиянию. Дварфы проявляют большую осторожность, чтобы их не застали в одиночестве и не похитили агенты Маргастеров, чтобы под пытками узнать секреты обороны замка. По той же самой причине только старейшины Клана Стоуншафт знают и составляют детальные планы этой самой обороны, так что ни один другой отдельновзятый дварф не знает ее полностью и не может раскрыть врагам.

Стоуншафты любят и проявляют интерес к разнообразной одежде и моде, музыке, юмору, последним новостям и слухам, а также бытовым товарам и инструментам, которые предлагает Глубоководье. Они предпочитают палицы и моргенштерны, а также другое дробящее оружие, простую броню со шлемом, закрывающим лицо, чтобы нельзя было узнать личность владельца, и с пластинами, закрывающими жизненно важные части тела поваленного на землю дварфа, а также острую еду.

ОСТРОВНЫЕ КОРОЛЕВСТВА

Что делает меня экспертом в навигации вдоль Побережья Меча? Ну, во-первых, опыт. Во-вторых, факт выживания. Я занималась этим ремеслом дольше, чем большинство моих читателей жили на свете, и это уже третья версия моей книги. Я пишу новую версию каждые полвека, и если ты считаешь, что ее цена не окупится горой денег, которую за нее заплатят твои клиенты, то ты просто глупец. Не хочешь - не покупай.

Гардорра Бурр, глубоководскому книготорговцу.

К западу от Побережья Меча лежит Море Мечей, а за ним - Бесследное Море, обширное пространство, отделяющее Фаэрун от того, что находится далеко на западе. Между побережьем и неизвестностью находятся острова, как большие, так и настолько маленькие, что у них даже названия нету. Эти островные государства торгуют (и воюют) с Фаэруном и между собой, как и континентальные государства.

Информация, приведенная ниже, почерпнута из книги «Пятьдесят лет в море, том третий», за авторством Гардорры Бурр, гномской мореплавательницы, проведшей большую часть из своих двухсот лет в путешествиях по Морю Мечей.

МИНТАРН

Уж я не знаю, что делали люди Минтарна, чтобы навлечь ярость Бешабы, но им это уж точно удалось. Сколько я помню, Минтарн жил в тени дракона Хундаррха, которого называют еще Красная Ярость Минтарна, и который живет на соседнем острове, но все это время людям Минтарна удавалось оплачивать милосердие дракона. Теперь же череда свершившихся событий поставила под сомнение их способность дальше платить дракону и прочие их планы.

Минтарн долго был нейтральной территорией для разных сил как место, равнодушное к конфликтам городов-государств побережья и соперничеству северных островов. Любой корабль, будь то пиратское, капрское или торговое судно, могло причалить в Минтарне и воспользоваться его гостеприимством. На берегах Минтарна было заключено много соглашений между странами и так далее, а когда мир был недостижим, солдаты и корабли Минтарна могли пойти в наемники к различным силам региона

без боязни навлечь возмездие на сам Минтарн.

Не так давно Минтарн купался в деньгах. Дагуль Неверэмбер произвел значительные инвестиции в остров, основав кораблестроительную компанию, тренировочные лагеря для солдат, и даже давая в долг собственные средства, когда Минтарну не хватало золота, чтобы произвести очередной ежегодный платеж Хундаррху. Компания Белых Парусов, в которую он инвестировал, выросла в основного поставщика наемных кораблей и солдат.

Дела пошли еще лучше, когда Глубоководье потеряло свой флот в погоне за пиратами северных островов. Тогда Неверэмбер, действуя как Публичный Лорд Глубоководья, воспользовался своими связями в Минтарне, чтобы набрать для города новый наемнический флот. Более того, Неверэмбер взял на себя восстановление Невервинтера из руин, и нанял дополнительных наемников из Минтарна, чтобы они помогли ему выполнять его функцию Лорда-Протектора города.

Приток денег из двух крупнейших городов Побережья Меча принес Минтарну процветание, о котором его жители никогда не смели и мечтать. Конечно, этот приток денег также означал и отток молодых и активных людей из Минтарна, но по крайней мере те, кто оставался, знали, что их родные и близкие отправились не воевать на войне, а заниматься существенно более безопасным делом.

Неприятности начались, неудивительно, с Хундаррхом. Хотя Минтарн исправно платил ежегодную дань и никогда не задолживал ни медяка, старый Хундаррх мог проспать по десять лет, и народ Минтарна уже принимал свое соглашение с драконом за нечто само собой разумеющееся. Но несколько лет назад что-то пробудило его раньше времени; было похоже, что старый ублюдок почуял поток золота, идущий на остров. Хотя Минтарн платил установленный размер дани, Хундаррх приземлился на Замок Минтарн, враз обрушив две из его башен своим весом, и проревел требование уплатить больше сокровищ прямо сейчас и во всех будущих платежах.

Конечно, народу Минтарна ничего не оставалось, как только попытаться наскрести достаточно, чтобы удовлетворить запрос нетерпеливого змея. В конце концов, даже если бы все уехавшие в Невервинтер и Глубоководье солдаты были дома, что бы они смогли сделать страшному Хундаррху?

Ситуация ухудшилась, когда Неверэмбер был смещен с поста Публичного Лорда Глубоководья. Лорды Глубоководья решили восстановить свой собственный флот, и велели солдатам Минтарна либо возвращаться к себе домой, либо поступить на службу во флот города или его другие вооруженные силы. Переехав в Невервинтер, Лорд Неверэмбер решил перестать пользоваться услугами наемников и там. Он обосновывал это тем, что хотел создать среди невервинтерцев чувство гражданской гордости, но многие минтарнцы посчитали это предательством. Неверэмбер - хитрый человек, и я думаю, что с учетом активности Хундаррха он решил таким образом просто минимизировать свои будущие убытки. В конце концов, свое прозвище «кинжал» (dagger) он получил не просто потому, что оноозвучно с его именем Дагульт.

Минтарн играл свою партию так хорошо, как только мог, но теперь он оказался загнанным в угол и ходов у него осталось не так много. Приток денег в его гавань остановился, а многие из его лучших сынов решили не возвращаться назад. Ходят разговоры, что разыскиваются наемные приключенцы, чтобы убить Хундаррха, но если размер его и так уже громадной сокровищницы до сих пор не



привлек охотников на драконов, то глупо рассчитывать, что кто-то полезет в драку с ним из-за гораздо меньшей суммы, которую теперь может предлагать Минтарн.

Мне нравится Минтарн. У него уютные постоянные дворы, и на острове делают чудесное зеленое вино, которое больше нигде не делают. Но во времена нынешнего шторма есть бухты и спокойнее. Может быть, через пару десятков лет, я и навещу Минтарн вновь.

Если вы решите посетить его, вот пара вещей, которые следует знать о Минтарне.

Каждые пять-шесть лет новый тиран (да, так они сами себя и называют) появляется на Минтарне. Тиран всегда держит курс на сохранение статуса острова как нейтральной территории и свободного порта. Несколько лет назад Ее Тиранским Величеством стала Блоэт Эмбуирхан, якобы правнучка тирана, правившего около века назад. Она правила островом во времена его наибольшего процветания, но теперь народ Минтарна (да и, возможно, она сама, если ума хватит) может захотеть видеть на троне кого-нибудь другого.

Несмотря на его открытые гавани и прекрасные заведения на острове, Минтарн остается скучно населенным. Конечно, имеются фермы, но между ними хватает и незанятых открытых просторов, так что вполне хватит земли, если кто-то захочет здесь поселиться и обрабатывать ее.

СКАДАУРАК

Красная Ярость Минтарна живет в этой горе, подымающейся из моря к северу от Минтарна. Я никогда не слышала, чтобы кому-нибудь из охотников за сокровищами удавалось выбраться из нее живьем, но те, кто доставляют дань дракону, рас-

сказывают, что заплывают в пещеру и оставляют сокровища на песчаном пляже внутри нее. Из этой бухты, по рассказам, ведет несколько пещер, одна из них даже уходит прямо вверх в потолок. Иногда доставщики дани слышат дыхание Хундаррха в одной из пещер: глубокие вдохи, выдохи и низкий рык сквозь сон. Когда этих звуков не слышно, я бы ожидала, что минтарнцы воспользуются возможностью исследовать Скадаурак, но, как мне объяснили, отсутствие храпа может означать, что он где-то охотится, но также может и значить, что он рядом, и смотрит из укрытия, затаив дыхание.

ОСТРОВА МУНШАЕ

Укутанные туманами скалистые утесы Островов Муншае возвышаются высоко над прибоем Моря Мечей, а их вершины одеты в древние леса. Муншае находятся к западу от Минтарна, а также Врат Балдура, Кэндлкипа и даже Амна: эта цепочка островов достигает в длину почти половины Побережья Меча, окружая Море Муншае.

На южных островах живут ффолки - люди, которыми правит Высокий Король Дерид Кнедрик из крепости Каэр Каллидир на Алароне. Ффолки поклоняются Матери-Земле; ее друиды собираются в священных рощах на разных островах. В некоторых из этих рощ находятся лунные колодцы - волшебные пруды, которые, по словам друидов, богиня использует как окно в мир.

Северные острова принадлежат Северянам, которые распространялись к югу от Руатима и осели здесь, периодически воюя с ффолками в течение тех веков, когда им приходилось нехотя делить



острова друг с другом.

АЛАРОН

Крупнейший и наиболее густонаселенный остров Мунша - Аларон. Крепость ффолков Каер Каллидир смотрит на залив к югу от Светлых Вершин на северном краю леса Дорнналл. Лес - опасное место, населенное гоблинами, воргами и им подобными существами. Чем дальше зайдешь в лес, тем страннее он становится, а феи сбивают идущего с пути и уводят на верную погибель. Даже следопыты Высокого Короля ходят по лесу с опаской.

По слухам, Рукоатские дварфы из Светлых Вершин с помощью клана Растифаэр с острова Гвиннет и приключенцев из Каллидира одерживали победы над местными орками и их хозяином - теневым драконом. Высокий Король Дерид надеется заключить альянс с дварфами, но они пока отказываются от помощи короны.

Китисс, портовый город на Большом Южном Мысе Аларона, ищет наемников в охрану караванов, идущих на север к Каллидиру. Караванщикам всегда нужна помощь, если вам вдруг вздумается какое-то время провести в опасной дороге.

ГВИННЕТ

В течение моей жизни остров Гвиннет стал еще более загадочным и таинственным, чем был. Здесь находится эльфийское королевство Сарифал, кото-

рым правит Высшая Леди Ордальф.

Сарифал делит остров с затворническим горным королевством Синнория, в котором живут эльфы из народа Алевирр, несколькими небольшими поселениями щитовых дварфов, и руинами Каер Корвелла, который когда-то был поселением ффолков на Гвиннете. Высокий Король Дерид хочет вернуть цитадель и перестроить ее как посольство, но ему пока предстоит получить разрешение Леди Ордальф на это.

На Гвиннете также находится Мирлохов дол, покрытая буйной растительностью долина между горных хребтов, к югу от которой сверкают на солнце воды озера Мирлох. В долине активны друидические круги, которые хорошо ладят с местными эльфами и феями.

На севере острова сын Высокой Леди Ордальф, Принц Арайт, ведет тяжелую борьбу с темными феями леса Зимней Лощины. Принц довольно pragматичен и принимает помочь в борьбе против его врагов, так что он не раз позволял партиям приключенцев пересечь Аларонский Пролив и высадиться на Гвиннете, если они обещали помочь в его деле.

АРХИПЕЛАГ КОРИНН

Архипелаг Коринн представляет собой несколько дюжин скалистых, дождливых и ветреных островов, населенных преимущественно Северянами, которые разводят овец, рыбачат и иногда отправляются в набеги или попиратствовать. Десятки мелких поселений представляют собой отдельные мини-королевства, которых объединяет мало что, кроме их общей культуры Северян.

Для пришельцев извне здесь нет безопасных бухт - никогда не знаешь, с кем придется иметь здесь дело. Для других Северян поселение Вестхэйвен на острове Пандира служит нейтральной территорией, в порт которого Северяне всех сортов, бороздящие воды Моря Мечей, заходят, когда им требуется переждать штурм или пополнить припасы.

МОРИ

К западу от Гвиннета расположен Мори, остров, находящийся в состоянии войны сам с собой. Ффолки из Каер Мори с трудомдерживают порт города открытым, чтобы город Диннегалл, находящийся на острове на удалении от моря, мог получать жизненно важные припасы и товары. В составе этих поставок иногда прибывают подкрепления, которые необходимы для борьбы с опасностями острова, которых здесь в разнообразии и в изобилии: племя поклоняющихся Малару оборотней Черная Кровь, гиганты с Хребта Когти Тролля к северу, а также орки и огры с гор Череп Орка на юге.

Ффолки с Мори верны Высокому Королю. Они надеются на возвращение объединенных под флагом Кендрика Мунша, и намерены продержаться сколько потребуется, чтобы дождаться этого.

Валкур, Герой-Бог Северян

Северяне поклоняются разным богам: Ориль, Амберли, Талосу и Темпусу, но могучего Валькура они считают самым важным из них. Этот бог-герой униклен для Северян и воплощает качества, которые Северяне уважают больше всего: ярость, хитрость, смелость, силу и навыки мореплавателя.

НОРЛАНД

К северу от Мори находится Норланд, бастион Северян островов Муншае. В последнее время норлов постигло много бед, ослабивших их хватку на Муншаэз, но, боюсь, у Высокого Короля Кендрика не хватит сил, чтобы воспользоваться этим.

В последние годы женщина-Северянка, называющая себя Дева Бури, стала их боевым вождем, что очень необычно, поскольку Северяне не позволяют женщинам участвовать в налетах или рыбной ловле. Дева Бури, по слухам благословленная и Амберли, и Валькуром при рождении, собрала под свои знамена множество Норлов, и было похоже, что она может соперничать с королем за контроль над Норландом. Но вместо этого около десяти лет назад она как будто стала одержима Амберли и повела своих последователей в безумный поход за установлением контроля над Морем Мечей. Когда в одной из морских битв она, наконец, была повержена, она исчезла в волнах вместе со своим кораблем. Известно, что она не может утонуть, поэтому многие опасаются ее внезапного возвращения.

Раульт Мудрый, король Норлов, потерял своего старшего сына Ольфгота и внука в битвах с Девой Бури, так что вопрос наследования престола сейчас открыт. У него есть внучка, сильная духом и умом, но в патриархальном обществе Северян, да еще и так скоро после катастрофического восхождения Девы Буре ко власти, просто немыслимо, чтобы трон достался ей.

ОСТРОВ ОМАНА

В последний раз моя нога ступала на Остров Омана вскоре после объединения Муншае, и тогда он был мыслью мирным местом. Там были овцы, фермы, рыбачьи лодки, и много местных жителей охотно обменивало добытое ими в шахтах золото на товары с материка и других островов.

Теперь остров в руинах, и контролируют его гиганты, особенно фоморы, которые швыряют огромные камни в корабли, которые подплывают слишком близко к берегу. Если вы решите все-таки высадиться на берег, то берите с собой побольше вооруженных друзей - место это опасное, но риск может окупиться. С трудом могу вообразить награду, которую Ярл Раулт или Высокий Король Дерид предложат приключенцам, которые захватят руины Железной Твердыни, которая когда-то была домом правителей острова.

СНЕЖНАЯ ПАДЬ

Маленький остров Снежная Падь к югу от Аларона - владение Амна, которым управляет Леди Эрлиза и Каэр Вестфала. Она - вторая правительница с таким именем, и известна удивительным сходством со своей прабабушкой, первой амнийской правительницей острова.

С момента получения острова под контроль оккупанты Снежной Пади вырубали леса, опустошали шахты и перегораживали водные пути сообщения силами эксплуатируемых ффолков, находящихся под их правлением. Леди Эрлиза и ее солдаты безжалостно подавили несколько восстаний, и местные ффолки называют ее не иначе, как Кровавая Эрлиза. Некоторые амнийцы полагают, что от сохранения острова начинает поступать больше головной боли, чем доходов от уменьшающегося экспорта с него, и очередные восстания почти наверняка назревают среди ффолков притайной поддержке Аларона.

ОСТРОВА СЕВЕРЯН

Далеко к северу от Муншае и к западу от Фаэруна находятся родные острова Северян, существующих так же, как и века назад. На самом крупном из островов, Руатиме, находятся старейшие поселения Северян, и отсюда произошли самые разные северные королевства и легенды.

Острова Северян обдуваются сильными ветрами и омываются большими волнами, а также большую часть года на них свирепствует пробирающий до костей холод. В середине зимы фьорды замерзают, а туманы висят до середины дня, если вообще рассеиваются. Большинство жителей для защиты от холода носят меха, а воины подбивают доспехи более толстыми шкурами, а в шлемах делают шерстяную или меховую подкладку. Они пренебрегают магией и славят битву до такой степени, что если у какого-нибудь поселения нет врага, с которым можно сразиться, оно становится неспокойным.

Так как Северяне хорошие бойцы и мореходы и охотно нападут на корабль, заплыvший близко к их берегам, следует быть осторожным, находясь поблизости от любого из Островов Северян, особенно, если вам никто не обещал, что пропустит ваш корабль без битвы, да, собственно даже если и обещал.

Северяне поклоняются нескольким божествам, но сильнее всего они почитают Валькура, их собственного бога-героя, олицетворяющего все качества, которые сильнее всего уважают их воины. Постарайтесь не усомниться в величии божества и не оскорблять его в присутствии Северян.

ГУНДАРЛУН

Рыбаки и торговцы Гундарлуна больше всех других Северян похожи на своих коллег с континента.

В отличие от прочих Северян, они не так склонны завязывать драку с первыми встречными чужеземцами, которых они не узнают. Благодаря их более миролюбивой натуре, можно больше надеяться пополнить запасы воды и провизии на Гундарлуне, чем на других Островах Северян, однако надо быть готовым, что за время стоянки придется сильно потратиться.

Более дюжины поселений находятся в подданстве у короля в Гундбарге. Они зарабатывают на репутации острова как безопасной остановки. Хотя Гундарлун и не предложит лучших из лучших морских воинов, зато если требуется отремонтировать корабль, набрать моряков или воспользоваться услугами парусных мастеров, или оставить на хранение крупногабаритный груз, всё это можно сделать здесь.

СИРЕНЕВЫЕ СКАЛЫ

Если требуется найти убежище от бури, это можно сделать на одном из многих островов Сиреневых Скал. Однажды мне посчастливилось найти прибежище в портовой деревне Ульф Тугерийский. Местные встретили меня почти с таким же гостеприимством, как гунды, и, как оказалось, они были еще и прекрасной публикой для моих рассказов о путешествиях и приключениях. Тем не менее, кое-что заставляет меня думать, что лучше туда не возвращаться.

В день, когда штурм прекратился, я вышла из длинного дома, в котором меня поселили, и увидела ухоженное и организованное поселение с зелеными пастбищами иuvwешанные рыболовецкими сетями. Меня и команду приняли со всем радушiem, и корабль был уже починен и подготовлен к нашему отплытию - похоже, местные работали всю ночь,

чтобы подготовить его.

Мы тепло попрощались, и уже отплыв мы поняли, что все из нас заметили нечто странное. На острове мы не видели женщин, что вполне ожидаемо, так как Северяне обычно селят гостей поодаль от домов, ферм и кузниц, где хозяйничают женщины-Северяне. Но мы не видели и детей или молодежи, как, собственно, и стариков. Сомневаюсь, что видела хоть один седой волос в шевелюре или бороде встречавшихся нам Северян. Этот странный факт, а также то, что у них есть странный обычай всем изображениям людей делать руки их тотемного животного - осьминога - делает для меня перспективу возвращения сомнительной.

РУАТИМ

Остров Руатим - исконная родина всех Северян, которые ныне живут на островах Моря Мечей, и людей, которые в старые времена основали Иллуск, нынешний Лускан, и распространились как народ Иллускан. Воинственные жители Руатима помнят об этом наследии и считают право повелевать другими Северянами и городами побережья своим от рождения.

Торговцы могут торговать с Руатимом, приехав в его одноименную столицу, но я бы лично не рисковала делать там остановку, если можно этого избежать. Никогда нельзя сказать, когда Руатим окажется в войне, в случае чего любой корабль в поле видимости может стать прекрасным военным трофеем.

ТУЭРН

На приличном расстоянии к западу от ближайшего соседа находится остров Туэрн - дом жестоких людей, которые в любой момент могут сорваться грабить и убивать, и которые захватывают в рабство любого, кто оказывается рядом с их островом или на нем. Они не доверяют никакой магии, и платят дань красным драконам и гигантам, которые живут в высокогорных пещерах на острове. У них пять королей, из которых Верховный Король вроде бы сидит на троне в их столице, Уттерси, но, как и любой другой мореплаватель, не прощающийся еще с остатками здравого смысла, я обходила остров далеко стороной, так что не могу точно сказать, кто из этих кровожадных разбойников сейчас правит их шайкой.

Китовые Кости

Крошечные утесы, из которых состоят Китовые Кости, настолько многочисленны, что их практически невозможно нанести на карту с какой-либо точностью. У каждого из них есть свои легенды и свой собственный (часто самопровозглашенный) король, и они без конца сражаются друг с другом в мелких стычках, жертвы в которых исчисляются, максимум, дюжинами.

Китовые Кости называются так из-за скелетов этих величественных морских созданий, часто встречающихся на пляжах большинства из этих островов. Эти кости - единственный стоящий ресурс на этих островах, так что, если кто-то собрался по-быстрому проехать сюда и набрать полный трюм костей, он сильно недооценивает ярость, с которой местные жители будут защищать свое имущество.

ОРЛУМБОР

Если вы хотите купить или отремонтировать корабль, то по всему Побережью Меча для этого нет места лучше Орлумбора. Здесь живут лучшие корабельные в мире, и корабли их постройки - одна из причин, по которой Глубоководье остается таким сильным столько лет.

Даже когда большая часть городского флота лежала в нерабочем состоянии в его гавани, мощные корабли Орлумбора оказались достаточно крепкими, чтобы народ мог жить на и в них, пока город восстанавливается.

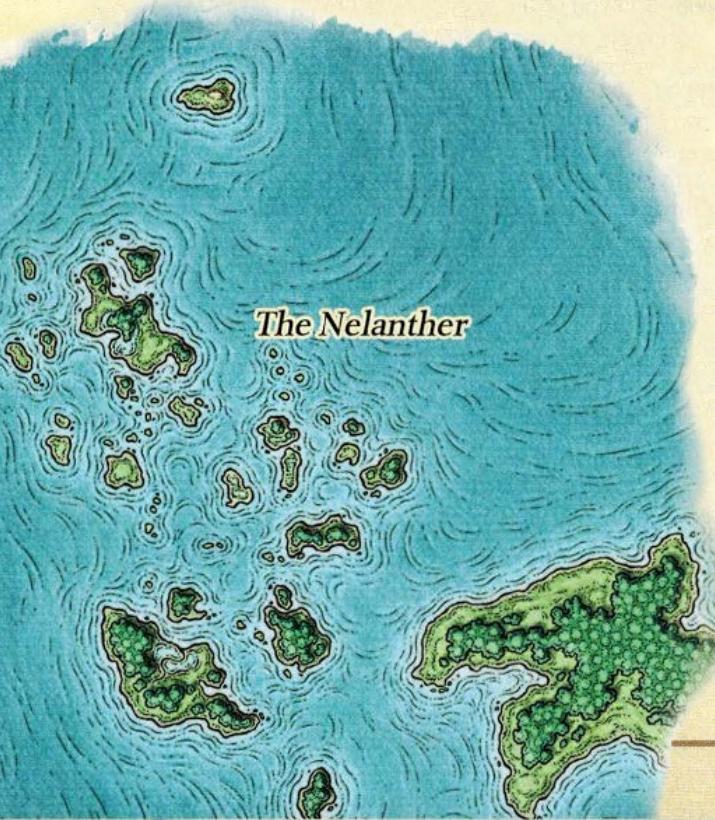
Орлумбор когда-то был простым островом корабелов, который поставлял города-государствам Побережья Меча корабли для их флотов. В частности, Глубоководье полагалось на Орлумбор относительно производства кораблей, взамен делая остров богатым и хорошо защищенным. Когда Лорд Неверэмбер потопил городской флот в сражении с пиратами, он организовал работу наемнических кораблей в качестве замены вышедшего из строя флота, при этом направив денежные потоки, которые должны были идти в оплату найма, себе в карман, и оставил и доки, и сундуки Орлумбора пустыми. После изгнания Неверэмбера заказы от Глубоководья вернулись, а с ними вернулось и процветание острова.

Плавание в Орлумбор непростое из-за скалистого и пещеристого подхода к его гавани. Если корабль проходит верным маршрутом, то пространства для маневра становится больше, и мелкие повреждения корабля с радостью (и дешево) починят докеры Орлумбора. Эти люди были рождены работать с кораблями. Дома на острове построены в его пещерах и защищены не хуже, чем его порт, являющийся сердцем острова.

За все эти годы защита Глубоководья не раз предотвращала попадание острова в руки Минтарна, Лусканы, Амна, Врат Балдура - все они хотели захватить остров и его корабельные мастерские. При этом никто из них не думал о том, что Орлумбор мог просто отказаться строить для них корабли, но к счастью, до этого не дошло. Теперь Орлумбор вновь работает с Глубоководьем в обмен на золото, провизию и прочие товары с Фаэруна.

ЮЖНЫЕ ОСТРОВА

В стороне от побережий южных королевств Фаэруна, к югу от Муншае, находятся меньшие по размеру и влиятельности островные государства. Нелантер, находящийся через Асавиров Канал от Тетира, - это земля пиратов. Далее к югу, примерно в трех сотнях миль от Муншае, находится легендарный остров Лантан, родина многих странных изо-



The Nelanther

бретений. А еще далее к югу, за джунглями Чульта, лежит таинственный остров Нимбран.

ЛАНТАН

Я в последний раз была на Лантане за год до этого происшествия, но по рассказам, когда магия полностью перестала работать на нем, все волшебные ингредиенты и приспособления на Лантане рванули один за другим, как будто по острову прокатилась волна. За ужасающее короткий промежуток времени Лантан перестал существовать.

Ну или по крайней мере так говорят истории тех, кто выжил. Сейчас похоже, что Лантан был перенесен в другой мир, почти как Халруаа, только Халруаа предвидело катаклизм и приняло подготовительные меры, а Лантану не так повезло.

Лантанцы очарованы, или даже, как некоторые говорят, одержимы, созданием механических приспособлений. Хотя при этом иногда и магия используется, весь остров пах опилками, машинным маслом, жженым металлом оттого, что каждая мастерская улучшала свое наиболее недавнее и сложное изобретение. Среди таких изобретений были крошечные заводные рыцари, которые ходили, дрались и валили друг друга на пол, замысловатые шкатулки с самозакрывающимися замками, или механические руки, которые копировали то, что пишет автор, на второй лист пергамента. Во время прошлых визитов на остров я видела всё это и многое другое.

Помогли ли эти приспособления и безделушки Лантанцам, когда весь мир ушел у них из-под ног? К кому они обратились, когда в том, другом мире их молитвы их любимому богу Гонду оставались не услышанными? Что произошло с ними за век их отсутствия, и теперь, когда они вернулись, рады ли они этому, или при возвращении мир снова ушел у них из-под ног?

Корабли, заявляющие, что они с Лантана, стали появляться в портах по всему Побережью Меча, но из того, что я слышала, Лантанцы, сходящие с них, очень немногословны и мало что говорят про свою родину. Эти торговцы покупают большие количества сырья, такого как разные виды древесины или металлов, расплачиваясь необычными драгоценными камнями или странными золотыми монетами. Из их изобретений мало кто видел, но то, что удалось разглядеть, дает пищу для слухов, что Лантан разрабатывает оружие на основе дымного порошка (сноска), и что теперь его жители гораздо охотнее смешивают механику и магию. В самом деле, Лантанские торговцы по слухам предлагали большое количество механических стражей на частных аукционах по всему Побережью Меча, а такие големоподобные работы - обычно удел волшебников, а не механиков.

НЕЛАНТЕР

Если по-простому, то Нелантерские Острова - это сеть грабителей и разбойников, зарабатывающих на жизнь нападениями на всех, кого только можно.

Никто никогда не озабочился сосчитать или перечислить все племена на этих островах, и сомневаюсь, что кто-нибудь когда-нибудь возьмется за это. Для начала, это будет мартышкин труд: эти племена множатся и исчезают с такой скоростью, что к моменту, когда закончишь пересчет, придется тут же начинать заново. Да и потом, это грязная и опасная работа, и разборки с пиратами лучше предоставить быстрым кораблям, хорошо вооруженным флотам и всяким дуракам, которые изначально предлагали заняться этим пересчетом.

Если вам станет известно название какого-нибудь племени Нелантера, осторожнее упоминайте его



Знамя
Рыцарей Нимбрала

при встрече с Нелантерским кораблем, особенно прежде, чем узнаете, что этот корабль принадлежит племени, дружественному с известным вам. И даже в таком случае, помните, что здесь альянсы также мимолетны, как летние штормы, и вполне вероятно, что за время нахождения здесь вы увидите не раз, как они создаются и распадаются. Заявления о вашем союзе с каким-нибудь из племен может разозлить то племя, с которым вы в данный момент разговариваете.

Все же, если вы ищете сильные руки по низкой цене, то Нелантер может быть подходящим местом для этого, только не особо надейтесь на верность или ум местных обитателей. нанять слишком большую часть команды из Нелантера - это все равно, что просить, чтобы твой корабль был отобран у тебя, угнан к островам, и превращен в пиратское судно.

Послушайте совета старого морского волка, и обходите стороной пиратские острова Моря Мечей, Нелантер. Здесь можно встретить самых разных существ-мореплавателей или обитателей глубин, от людоедов и минотавров до орков и огров, как и людей и прочих существ. Некоторые пираты придерживаются собственного кодекса поведения, но Нелантерским обитателям совершенно наплевать на правила, честь, или добрососедство: они атакуют друг друга так же часто и жестоко, как и любой проплывающий корабль или конвой.

НИМБРАЛ

Видели когда-нибудь, чтобы остров просто исчез? Именно это, видимо, и произошло с Нимбрамом примерно в то же время,

Когда затонул Лантан, по крайней мере, так гово-

рят. Четверо моих знакомых капитанов утверждают, что в один момент видели его, а в следующий он исчез без следа. Они проплыли через место, где он был раньше, и ощущение было такое, что там никогда ничего и не было. Некоторые говорят, что мощная магия передвинула остров или закрыло его огромной иллюзией. Это я нахожу вполне правдоподобным, потому что Лорды Нимбрала давно славятся иллюзиями и обманом. Если какой-то остров и мог раствориться в воздухе, то именно их. Точно также и возвращение Нимбрала было вполне в их силах, и возможно это событие стало завершением такого длинного и сложного фокуса, что даже гномы могли бы позавидовать размаху этой иллюзии.

Нимбран сегодня такой же, что и был: обширный и скрытный. Куда исчезал остров, что на нем было за время отсутствия, и почему он вернулся - все эти факты Лорды Нимбрала предпочитают хранить в секрете.

Нимбран по-прежнему управляет таинственными лордами, семьей архимагов и мастеров иллюзий. Они назначают геральдов, которые объявляют законы и указы, и Рыцарей Нимбрала, знаменитых всадников на гиппогрифах, закованных в броню, прозрачную, как стекло, но крепкую, как сталь. Не позволяйте тому, что они называются рыцарями, ввести вас в заблуждение. Рыцари Нимбрала всегда действовали как пираты во время патрулирования моря, нападая на корабли, которые забрели слишком близко к их острову.

Что мои друзья-капитаны делали в водах так близко к Нимбрану, они не сказали. «Дела» - все что от них можно было услышать, но никаких дел так далеко к югу, рядом с Нимбраном, быть не может, если ты не собираешься зайти в его порт. С того момента, как мы говорили, все они умерли, так что не представляется возможным расспросить их о том, что они знают о Нимбране.

Если у вас будет причина заплыть к югу от Чульта, поглядывайте на небо почаше. Не факт, что это поможет, так как Рыцари Нимбрала обычно появляются из ниоткуда, очевидно, находясь в невидимости перед атакой, но будет разумным вести себя осторожно, если уж ты предпринял что-то глупое.

ЭВЕРМИТ

То, что я вам сейчас поведаю, - правда, чистая как самородок Гарла, и единственная причина, заставившая меня рассказывать об этом во всеуслышание, состоит в том, чтобы никому больше не пришло в голову повторять этот подвиг: я спряталась на корабле направляющемся в Эвермит, и мои ноги коснулись его благословенной земли!

Любой, кто хорошо осведомлен об этом месте, может от души посмеяться над моим заявлением, те же из вас, кто пребывает в неведении, вероятно не видят в моём поступке ничего героического, поэтому позвольте мне объяснить сомневающимся, что такое Эвермит и почему по окончании моего рассказа вы позавидуете моим башмакам.

МАЛЕНЬКИЙ КУСОЧЕК РАЯ

Легенда гласит, - и это верит каждый эльф, которого я когда-либо встречала - что остров Эвермит не является частью этого мира и никогда ей не был. В древние времена, так давно, что даже для самих эльфов это стало мифическим прошлым, эльфы разных племён искали идеальную страну для своего народа. (Определённо, в этом и была проблема. В постоянных поисках безупречного драгоценного камня, легко не заметить множество красивых вещей.) Не найдя подходящей им земли в этом мире,

некоторые эльфы (готова поспорить, что солнечные!) обратились мыслями за его пределы, решив создать её. Их Высшие Маги собрались вместе, чтобы сотворить могущественное волшебство, которое свяжет Торил с Арвандором - да, эти сумасшедшие действительно хотели перенести в наш мир некоторые из земель, в которых жили их боги!

Разные истории расходятся в том, позволил ли это Кореллон или был просто бессилен предотвратить это, но это случилось и в результате бедствия охватили Торил. Это был первый Раскол, и эльфы всегда говорят, что он отдался эхом в веках. Недавние потрясения лишь подтверждают их правоту.

Когда всё улеглось, эльфы осознали безрассудность их затеи. Тысячелетиями, ни один эльф не дерзал ступить на Эвермит. Но со временем Кореллон должно быть простило своих заблудших детей, так как старейшие эльфы начали слышать зов на запад.

Возможно вы видели лунную радугу над Селунэ и слышали, что это значит, что эльфа призывают на Эвермит. В общем-то, это всё не сказки. Вы когда-нибудь встречали старейшин эльфов? Ну и как бы вы узнали бы об этом, а? Ну так вот, если вас почитят встречей старейшина эльф в такое время, вы сможете разглядеть похожую дугу над зрачками глаз этого эльфа. Так богиня Сеанин Лунный Лук приводит эльфов в их посмертие. Дуги эти могут сделать эльфа слепым к этому миру, но они исчезают, когда эльф переходит в следующий, позволяя видеть эльфийский рай. Именно и это происходит на Эвермите, а эльфу для этого не надо умирать. Не верите мне? Ну я-то видела то, что видела.

Некоторые эльфы последовали со своими старшими родичами на Эвермит, и вскоре царство эльфов расположилось в райском уголке Торила. Веками Эвермит защищали могучие звери, магия и мощь самого Сельдарина. Эльфы всех видов и со всего мира отправлялись на Эвермит в поисках покоя. И когда эльфы объявили свой Исход из мира, куда вы думаете они отправились?

Во времена Магической Чумы некоторая часть древней Высшей Магии эльфов распуталась. Эвермит ничто более не удерживало на месте, и он очутился в море необычной Страны Фей, которая касается мира в некоторых таинственных местах. Столетие казалось, что Эвермит потерян для мира. Почтенные эльфы старались не выказывать беспокойства, в надежде, что это эхо первого Раскола может также эхом вернуть связь мира с Эвермитом, когда закончится время потрясений.

И их терпение (да уж, его эльфам не занимать!) наконец было вознаграждено, когда корабль с Эвермита вновь пристал в порту Побережья Мечей.

ПЛАВАНИЕ НА ЗАПАД

Зная всё это и встретив только что почтенного эльфа, готовящегося к путешествию, как я не могла не воспользоваться возможностью увязаться за ним? Я почувствовала себя немного неловко воспользовавшись слепотой эльфа и заставив его оставить часть своего багажа, но такая возможность выпадает лишь раз в жизни!

Я услыхала, как он говорил капитану корабля, что Эвермит сейчас колеблется между всеми тремя планами: нашим миром, Страной Фей и Арвандором. Он соприкасается с каждым из них, но не находится ни на одном из них. Чтобы найти его, надо будет следовать звёздам, пока те не поменяются, а после следовать новым созвездиям (Клянусь самородком Гарла, он сказал именно так!). Те, кто, заблудятся по пути - будут потеряны.

Как бы я хотела спросить капитана о том, куда

попадают те затерянные корабли! Но я не могла выдать себя.

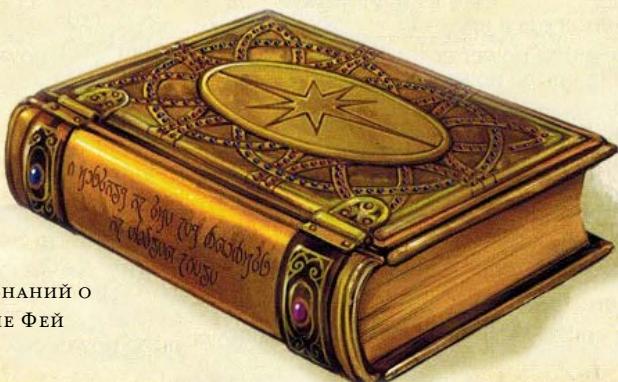
Я взяла с собой немного еды, так как не знала, сколько мне придётся прятаться на корабле. С начала путешествия, я вострила уши от каждого скрипа палубы и от каждого эльфийского слова, но потом, убаюканная плеском волн, я уснула. Путешествие после проходило как будто в полудрёме. Я знаю, что просыпалась, ела, спала,правляла нужду - во всяком случае, моя еда была съедена к концу путешествия - но я не могу припомнить подробностей. Я лишь знаю, что в определённый момент корабль остановился, и кто-то, взяв корзину, в которой я пряталась, поставил её на песчаный пляж.

ЧТО Я УВИДЕЛА

Я почувствовала прежде, чем увидела это. С первого же, мимолётного проблеска золотого луча, пробившегося через плетение корзины, от представшего предо мной Эвермита у меня перехватило дух. Свернувшись змеёй в корзине, с коликами в каждой части тела, я изо всех сил старалась не выдать себя, но почувствовала, как магия Эвермита пропитывает моё тело, успокаивая ноющие конечности и облегчая тяжесть совести. Вздохнув, я перевела дух, и тем самым выдала себя эльфам. Слепой эльф, чьи вещи я заменила собой чтобы попасть туда, вытащил меня из корзины, и глаза его были чисты как бриллианты, и сверкали также холодно. Я была уверена, что уже мертва, но оглянувшись, чистосердечно забыла об этом напрочь. Убей меня эльф на том самом месте, моя душа отправилась бы к Гару и потребовала бы корабль, чтобы я могла отплыть назад на Эвермит. Моё отсутствующее выражение лица заставило эльфа также осмотреться, и он также остался заворожён.

То что перед нами открылось сложно описать - представьте место ошеломительной природной красоты и невозможных эльфийских произведений, чуждое царство, отдалённое и прекрасное, как звёзды, но которое есть частью вас самих и ваших мечтаний - частично рай, частично дом.

Можно сказать, что мы разделили тот момент - тот эльф и я. Возможно из уважения к этому, он не убил меня тогда. Впрочем, для меня всё закончилось слишком быстро. Меня усадили назад на корабль и вернули в мир, предупредив больше не быть столь глупой - под страхом смерти. Я и сама не думала такое делать - во всяком случае, пока не постарею. Вот тогда я буду внимательно присматриваться к эльфам с туманным взором на запад! Слушайте? А вам бы не хотелось стать, к примеру, гномыми сапогами и, пускай лишь на пару ударов сердца, но дотронуться до Эвермита?



Том Знаний о
Стране Фей

НЕЗАВИСИМЫЕ КОРОЛЕВСТВА

Я бродила по этим землям дольше, чем ты живешь на свете, хозяин каравана. И я говорю это не чтобы подавить тебя своим опытом, а чтобы ты прислушался и понял: я говорю, что этот твой «краткий путь» приведет только к кровавой гибели тебя и твоих рабочих, потому что я видела, как другие караванщики делали точно такое же предположение и заканчивали жизнь точно таким же образом.

Эйдин Грейманта, эльф, Вандриту Парру, глубоководскому владельцу каравана.

Несмотря на большое количество государств, королевств и городов-государств, рассеянных вдоль и по перек по всему Фаэрну, было бы опасной ошибкой полагать, что земли между ними такие же одомашненные. Отъехав немного в сторону от цивилизованных земель, оказываешься посреди дикой глуши, кишащей злобными и смертоносными существами.

Нижеприведенная информация взята из «Вдали от Туманных Холмов», произведение об отдаленных районах Севера, созданное Эйдин Грейманта, следопытом - лунным эльфом из Эверески. За ее годы странствий по глуши, Эйдин была гидом, охранником караванов, телохранителем, исследователем-первооткрывателем.

МОСТ БОРЕСКИРА

Мост Борескира находится на Торговом Тракте и является единственной безопасной переправой через реку Извилистую более чем на сотню миль в обе стороны. Это само по себе делало бы его примечательным, но в дополнение, здесь, на этом самом месте, смертный, на величие которого ничто не указывало, убил Баала, бога убийств. И это не пустые рассказы. Даже спустя век после того, как здесь пролилась кровь Баала, вода реки на мили вниз по течению к западу от моста из-за нее черная и смердящая.

Сакральное значение этого места дополняется тем, что Цирик - человек, который убил Баала, вознесся в божественный ранг. Хотя он оказался злым божеством, статуи их обоих - и Цирика, и Баала, были установлены на разных концах моста лицом друг к другу (хотя говорят, что Цирик ударил Баала в спину). Около века назад фанатичные последователи Мистры свалили статуи и выбросили их осколки в реку, однако опасаясь возмездия за это богохульство, купцы, которые регулярно пользуются мостом, собрали денег и отстроили статуи заново, сделав их еще величественнее, чем прежде. Теперь каждый бог стоит на резных арках, служащих входами на мост.

Мост Борескира назван в честь приключенца из далекого прошлого, который построил мост и использовал его как центр своего маленького королевства, также носившего его имя, располагавшегося к северо-востоку от Торгового Тракта, и просуществовавшего всего несколько десятков лет перед тем, как пасть под нападениями из Полей Мертвых. Мост служит соединением земель Севера и Западного Сердцеземья.

Огромный мост из черного гранита достаточно широк, чтобы на нем смогли разъехаться две телеги, а его борта, высотой по пояс, толще иной крепостной стены. В большинство летних дней, и даже в менее пригодное для путешествий время года, торговые караваны пересекают мост, а пилигримы приходят совершить обряды поклонения, и все это под зорким взором паладинов Элтургарда, расквар-

тированных в Форте Тамал неподалеку.

ФОРТ ТАМАЛ

Многие годы руины укрепления на южном берегу, прозванные Бриджфортом, служили стоянкой караванов, проходящих через мост. Вне зависимости от того, двигались ли они на юг или север, караванщики могли рассчитывать на безопасный отдых на травянистой площадке, окруженной разрушенными стенами, чередуясь в охране ночлега с другими путешественниками.

В один прекрасный день во время кризиса власти в отдаленном Элтуреле одна из претенденток на пост Верховного Смотрителя, паладин по имени Тамал Тент, пропала вместе со всей своей свитой около моста. Хотя было проведено расследование, не было найдено никаких следов Тамал или кого-либо из ее людей. Тавус Криг, соперник Тамал на пост Верховного Смотрителя, принял этот пост вскоре после, и одним из первых его приказов было отстроить Бриджфорт заново и дать ему имя в честь исчезнувшей Тамал.

Во время реконструкции Форта Тамал вокруг Моста Борескира кипела активность, а солдаты из Элтургарда усиленно патрулировали дорогу и ее окрестности. Сегодня же вокруг моста относительно тихо. Традиция караванов вставать на стоянку около моста и пилигримов посещать сам мост сохранилась, но теперь люди останавливаются в специально отведенных местах вокруг деревушки, которая выросла возле форта.

За здешними происшествиями наблюдает любопытная смесь Компаньонов из Элтургарда. Компаньоны, все из которых - паладины таких богов, как Тир, Торм, Хельм и Амонатор, обычно делятся на две группы: либо это молодые воины с горящими глазами и сердцами, либо прожженные ветераны, которые не прочь просто посидеть и погреться у этого огня. Многие из ветеранов были расквартированы в Форте Тамал с момента его постройки, и их семьи теперь живут в прилежащей деревне. Их более юные коллеги прибыли со всего Элтургарда, но, похоже, всех их приписали к Форту за какой-либо акт неповиновения. Вероятно, руководство рассчитывает, что, проведя какое-то время со своими более опытными коллегами в дикой местности, юные Компаньоны поумерят свой пыл.

Конечно, некоторые из молодых Компаньонов, с которыми мне удалось побеседовать, считают свое назначение сюда наказанием. Мост Борескира находится достаточно далеко от остального Элтургарда, и караванам, останавливающимся около форта, раньше никогда не требовалась такая охрана. Даже относительная близость Наджары вряд ли может быть основанием поручить такое тривиальное задание такому большому количеству сильнейших защитников Элтургарда. Более старшие же Компаньоны говорят о выполнении своего долга и следовании приказам, но как по мне, они выглядят слишком довольными.

У паладина должен быть внутренний импульс. Они наделены божественной силой по определенной причине, и уж конечно, такой причиной не может быть необходимость просто стоять на страже, охраняя сон торговцев. Но с другой стороны, Верховный Смотритель, бесспорно, мудрый и эффективный правитель. Возможно, он знает об угрозах в окрестностях Моста Борескира, о которых я не знаю. Несмотря на внешнее спокойствие, уверяю вас, Наджара стала более активной в последнее время. Замок Драконье Копье на севере сновстал источником демонических нашествий. И, возможно, нечто зловещее есть в самом месте, где умер бог

убийств, и где почитают бога лжи.

Лично мне более близки молодые воины, и я советовала тем, с кем из них я говорила, смотреть в небо. Во времена легендарной битвы Цирика с Баалом здесь водились пегасы. Эти магические существа, говорят, тянутся к чистым сердцам, и даже позволяют оседлать себя, если речь идет о правом деле. Может быть, молодым паладинам никогда и не выпадет такая честь, но мысль об этом, думаю принесет им немало приятных мечтаний.

КЭНДЛКИП

От вида этой великой крепости у меня каждый раз захватывает дух: она стоит на вулканическом кряже в ста футах или около того от берега, на каменном плато посреди бушующих волн. Представьте, если сможете, что это плато полностью обнесено высокой стеной. По кругу эта стена делится на отрезки башнями, а внутри находится пространство, из которого поднимаются еще более высокие башни. Те, кто имел возможность видеть эту картину сверху, говорят, что она очень напоминает торт, в котором слишком много свечей. Влага от морских брызг наполняет воздух ближе к западной стене, и зимой это приводит к образованию опасной наледи. Иногда целые башни на западной стене крепости приходится по этой причине оставлять необитаемыми на зимний сезон, настолько сильно их сковывает мороз.

В центре возвышается самая высокая и толстая башня Кэндлкипа. Если другие башни можно сравнить с ветвями и цветками дерева, то эта – определенно его ствол: мощная, массивная и гораздо более высокая, чем все структуры по периметру. Вокруг центральной башни ступенчатой спиралью извивается сад, и те, кому повезет войти в собственно библиотеку, идти к ее главным дверям будут как раз через него. Тем не менее, большинство гостей видят эту башню только снаружи, из восточного двора, где расположены заведения для приезжих ученых.

Единственный вход в Кэндлкип находится на окончании Пути Льва, единственной дороге, связывающей Кэндлкип со внешним миром. Дорога берет начало из Берегоста, во многих лигах отсюда, и, одиноко извиваясь по направлению к полуострову, на котором находится Кэндлкип.

ВЕЛИКАЯ БИБЛИОТЕКА

Кэндлкип – это крупнейший репозиторий информации и текстов во всех Королевствах (хотя мои ученые соплеменники в Эвереске и поморщатся при упоминании этого факта). Когда-то здесь жил великий пророк Алондо Провидец, и в этих стенах были записаны Пророчества Алондо. В его хранилищах, говорят, содержится столько сокровенных знаний, что любой, кто способен понять и усвоить эти знания, станет беспрецедентно могущественным. Проблема тут, конечно, та же, что и с любыми другими секретами в любом другом месте: надо знать, что секрет существует, чтобы отыскать его.

С этой точки зрения обширная библиотека Кэндлкипа сама по себе является своеобразной защитой: на каждую крупицу тайных знаний приходятся тысячи бесполезных рецептов, старых песен, отрывков истории, дневников давно мертвых странников и сотен прочих письменных источников, которым практическое применение могут найти только местные монахи или мудрецы, которые приходят сюда конкретно за этими кусочками информации.

Конечно, прежде, чем начать рыться в этой сокровищнице, необходимо изыскать способ попасть в священные залы Кэндлкипа. Монахи-затворники Кэндлкипа, называемые Признанными, охраняют это место и неустанно работают над защитой и сохранением библиотеки. Хотя в повседневном общении они вполне дружелюбны, они с подозрением относятся ко всем визитерам в библиотеку.

КАК ПОПАСТЬ В БИБЛИОТЕКУ

Я многим помогала попасть в библиотеку, так что хорошо знаю процедуру. Цена пропуска - какая-нибудь письменная работа, копии которой уже нету в Кэндлкипе. Хотя монахи называют эту плату «подарок на входе», ее всегда приходится платить, и ее цена может быть очень велика.

Для большинства это требование может быть трудновыполнимым или вообще невыполнимым. В конце концов, откуда потенциальному посетителю знать, что уже есть или чего еще нет в библиотечных лабиринтах? По этой причине многие посетители приходят сюда с набором книг, которых по их подозрениям здесь может не быть.

К счастью для некоторых, этот дар не обязательно должен быть абсолютно уникальным. Конечно, предпочтителен том, которого нет в архивах библиотеки, но монахи открыты и к другим вариантам, например, редким изданиям, книгам, с которыми связана какая-то особая история, даже тома с важными (или просто интересными) примечаниями на полях. Принимаются иногда даже журналы и дневники опытных путешественников или высоко образованных персон.

Большинство из приходящих к воротам Кэндлкипа уже в курсе цены входа. Тем, кто не в курсе, сообщают о ней прямо у ворот, и если подарка нет, то им вежливо отказывают в праве войти. Геральды; священники богов Гонда, Огмы, Денеира и Милила; некоторые архимаги и прочие признанные «друзьями Кэндлкипа» личности освобождены от необходимости делать такие подарки, однако они иногда все равно делают по собственной воле.

Огромные двойные ворота Кэндлкипа высотой в три человеческих роста сделаны из странного черного металла, который, кажется, отражает молнии и иммунен к магии прорицания - так говорил по меньшей мере один маг, которого я сюда сопровождала. В верхней части каждой из створок выгравирован символ Кэндлкипа: огонь и замок. Одна из створок днем открыта, чтобы пропускать путников, а вторая заперта. Пять монахов в сиреневом одеянии несут здесь дежурство.

По прибытии путников один из этих монахов выходит вперед, приветствуя их, обсуждая их цель прибытия и осматривая подарок, который они хотят сделать. В то время, как первый монах осматривает книгу, изучая ее название и происхождение, второй стражник ворот произносит заклинание послания. Глубоководский мудрец Валдроп говорил мне, что получателем этого сообщения будет Признанный, сидящий в комнате неподалеку с массивным томом, где каталогизируются книги в хранилищах Кэндлкипа. Этот архивариус, видимо, с помощью какой-то магии определяет, есть ли преподносимая книга в распоряжении Кэндлкипа, и дает ответ, принимается ли подарок, или нет.

Один из священников Денеира, которого я регулярно сопровождаю сюда, упоминал, что на этом пороге используется и магия определения истины.



Товарищи привратника стоят на чеку на случай не- приятностей, а другие монахи наблюдают с высоких башен по бокам от ворот, готовые вызвать помочь или оказать магическую поддержку в случае атаки.

Тех, кого впускают, называют «ищущий», либо, если монаху известно имя посетителя, то его могут называть и по имени, или просто «добрый сэр» или «добрая леди».

Когда визитера пропускают в Кэндакип, остальные стражи ворот расступаются, позволяя ищущему пройти вовнутрь во Двор Воздуха. Посетителей инструктируют пересечь эту зону и встать перед Изумрудной Дверью, где их принимает другой монах, предлагая еду, ванную и спальные места, а также организует прием у монаха, которые помогают ищущему спланировать работу в библиотеке и впоследствии будет контролировать ее.

ДВОР ВОЗДУХА

Двор Воздуха назван довольно точно - здесь нет ни колодца, ни дерева, а только собственно каменная мостовая. Его южная стена - это стена самого Кэндакипа, вдоль которой выстроено несколько покрытых плитняком зданий для пользования посетителей. Ближе к западной стене Двора стоят два здания: Дом Переплетчика - большой храм Огмы, рядом с которым достаточно места для стоянки и общения его последователей, и Бани, общественное заведение, которое использует воду из природного источника под крепостью.

На другой стороне Бань находится Очаг, прекрасное место для еды и общения ищущих, в которое встроены часовни Денеира, Милиа и Гонда. Очаг соединен с Домом Отдохновения, постройкой с четырехместными комнатами, в которой ищущих размещают по прибытии. И, наконец, рядом с Домом Отдохновения и напротив восточной стены Двора находятся конюшни, где размещаются и кормятся ездовые животные ищущих на протяжении их нахождения в Кэндакипе, а также амбар.

Северная оконечность Двора представляет собой стену с двенадцатью башнями. В этих башнях посетителям позволяет работать.

Знаменитая Изумрудная Дверь находится в западной части Двора. Здесь постоянно присутствует Хранитель Изумрудной двери в компании нескольких послушников, которые выполняют функции посланников и гонцов. Именно Хранитель официально приветствует вновь прибывших искателей и организует их пребывание в Кэндакипе. Только через эту дверь можно пройти дальше вглубь крепости: у башен есть входы, но из них нельзя выйти на другую сторону стены, дальше, вовнутрь библиотеки.

Эти обращенные во Двор башни в северной стене, называемые монахами «потребные» или «нессесариумы/пессессариям», - основное место, где посетители взаимодействуют с сокровищами Кэндакипа. Они как улей состоят из комнат для чтения и небольших залов для собраний, куда монахи могут приносить тома для чтения ищущими, и где ищущие могут консультироваться с монахами относительно дополнительных материалов, необходимых для их исследований. Несмотря на то, что потребные башни прилегают к другим башням и у них есть мосты, соединяющие их с более отдаленными башнями, из комнат в потребных, куда могут попасть гости, нельзя пройти дальше в крепость.

ВНУТРИ КРЕПОСТИ

К сожалению, вышеупомянутая информация - это все, что я могу рассказать из первых рук о Кэндакипе. Мой личный опыт в крепости ограничивался (как и для большинства других посетителей) посещением Двора Воздуха. Хотя в Очаге витает много историй о том, что находится в глубине крепости, почти все они - домыслы и пересуды, щедро сдобренные выдумками, в этом можно быть уверенными.

Из Двора Воздуха можно увидеть, что высокие башни за его северной стеной соединяются крытыми галереями и переходами. У многих из них есть крыша, но нет стен, так что частенько можно видеть, как по ним туда-сюда ходят монахи, часто груженые стопками книг. В переходах бывают винтовые лестницы, позволяющие подыматься с одного этажа на другой, а более крупные проходы могут быть расположены под небольшим наклоном, что также позволяет попасть с одного уровня одной башни на другой уровень другой башни.

Единственный другой достоверно мне известный факт о внутреннем устройстве Кэндакипа - это то, что он продолжается и под землей, а лестницы в подвалах некоторых из его башен уходят вниз к самому основанию каменной колонны, на которой построена крепость. Один монах уверял меня, что в тех пещерах находятся запасы на случай экстренных ситуаций и располагаются колодцы, что позволяет крепости выдержать многомесячную, если не многолетнюю, осаду.

ПРИЗНАННЫЕ

Монахи Кэндакипа все учёные-затворники. Большинство из них не владеют магией на каком-то существенном практическом уровне (хотя многие из них в теории магии вполне прилично разбираются), но при этом есть здесь и заклинатели - как правило, это либо жрецы богов знаний, либо волшебники. Среди Признанных известны и воины-монахи, и паладины, хотя их никогда не бывало много.

Признанные - принесшие обет слуги великой крепости, и каждый из них был тщательно проверен, чтобы исключить возможность обмана перед тем, как они принесут клятву ордену. Приоритетная задача монахов - защита знаний библиотеки от тех, кто захочет украсть или уничтожить их, а также от эффектов, которые могут сделать то же самое, например, плесень, гниение или сырость. Многие монахи владеют разными магическими приспособлениями, помогающими в такой деятельности, и в Кэндакипе достаточно скрипториев, где монахи могут переписать износившиеся книги, переплетных, где их могут отреставрировать, и даже магических хранилищ, где редкие древние книги берегаются от дальнейшей порчи.

Я никогда не делала попыток детального изучения Признанных, потому что у меня просто не было на это нужды, но из времени, проведенного во Дворе Воздуха Кэндакипа, и разговоров с Валдропом мне удалось узнать пару вещей.

Простые Признанные делятся на аколитов, которые только что вступили в орден, и писцов, которые выполняют большую часть работы в крепости. Аколиты представляют рабочую силу, занимаясь уборкой, переносом вещей и прочим физическим трудом, которые неминуемо требуются в таком большом месте, а также работают в своих кабинетах, надеясь быть принятыми в разряд писцов.

Писцы выполняют большую часть архивных

работ, требуемых от Признанных, а также могут участвовать в физической работе, когда возникает необходимость в очень большом количестве рабочей силы.

Мастера-чтецы - мудрецы и старшие по возрасту монахи, которые руководят писцами и обучают аколитов. Все они обладают огромным опытом и преданностью библиотеке, и именно из них выбираются специалисты для заполнения освободившихся позиций более высокого уровня. Выше мастеров-чтецов в иерархии располагаются Признанные, наделенные специализированными должностями, начиная от Хранителя Ворот, ответственного за безопасность в крепости, и заканчивая Гидом, который инструктирует Признанных и преподает им. Особого упоминания заслуживает Певчий, ответственный за продолжение постоянного пения пророчеств великолепного провидца Алондо, который когда-то жил здесь.

Помню первый раз, когда я услышала Бесконечное Пение. Оно начинается на границе вашего слуха (я была одной из первых во дворе, кто услышал его) и постепенно становится ближе и громче и по мере его приближения все остальное кругом затихает. Вскоре появляется процессия Признанных, и в этот момент единственный слышимый звук - это их звучное вторящее само себе пение. Певчий и один из его подчиненных (называемые «голосами») ведут процессию, и от каждого Признанного ожидается, что он периодически будет присоединяться к ней.

Благодаря своей дружбе с Валдропом мне удалось повстречаться с одной из восьми Великих Чтецов, составляющих совет старейшин Признанных, которые управляют функционированием Кэндлкипа. Она была очень высокой, и я помню, как поймала себя на мысли, что это, должно быть, была одна из самых эрудированных персон, с которой мне когда-либо доводилось разговаривать. У каждого из восьми Великих Чтецов есть своя зона ответственности в рамках ордена Признанных, обычно это какая-то важная область академических знаний, в которой соответствующий Великий Чтец является непревзойденным экспертом.

И наконец, надо всеми ними стоят двое: Хранитель Томов и Первый Чтец. Первый Чтец занимается поддержанием высокого уровня образованности в Кэндлкипе и расширением литературных ресурсов и базы знаний, а Хранитель управляет библиотекой. Слово Хранителя - закон во вполне буквальном смысле: эдикты каждого Хранителя записываются для обучения будущих Хранителей и соблюдаются как традиции, пока их не отменит один из будущих Хранителей. Валдроп рассказывал, что традиционно Первый Чтец и Хранитель Томов - антагонисты, один из них фокусируется на монахах-затворниках и просветительских целях библиотеки, а другой занимается повседневными аспектами образования в Кэндлкипе и взаимодействием крепости со внешним миром.

Хотя эти высокопоставленные монахи держат дистанцию с большинством посетителей, бывает и так, что они напрямую общаются с приключенцами, если им потребовались услуги последних. Хотя эти ученые и не располагают сундуками золота, которые можно было предложить в оплату услуг приключений, у них предостаточно другой драгоценной валюты Кэндлкипа - знаний. Я знаю несколько отрядов, которым рассказывали и показывали расположение древних затерянных руин, а потом просили отправиться в какое-нибудь опасное место и добить какие-нибудь предметы, которые есть только там. Если сами сокровища, которые в таких местах можно найти, будут недостаточной платой, то некоторые из Поклявшихся уполномочены предложить добавку

в виде информации о процессе создания каких-нибудь волшебных вещей или письменные копии редких заклинаний.

УСЛУГИ

Посетителям Кэндлкипа позволяет оставаться в нем на протяжении декады перед отбытием, после чего они должны оставаться вне крепости по меньшей мере месяц. В течение этой декады посетители могут запросить доступ к конкретным книгам, имеющимся в распоряжении библиотеки, или могут запросить монахов найти книги на конкретную тему. Эти книги будут доставлены в читальные комнаты в башнях, которые прилегают к Двору Воздуха. Гостям разрешается подняться в эти башни и читать книги (но не копировать их) там, всегда в сопровождении одного из монахов.

Один из основных источников дохода Кэндлкипа - это продажа книг. Существует три типа книг, которые здесь продаются: копии томов немагических знаний, копии книг заклинаний и других магических формул, и работы Признанных.

Копии Знаний. Копирование и переплет немагической книги из библиотеки Кэндлкипа может быть осуществлено за плату примерно в 100 золотых монет, хотя большие книги могут стоить больше. Этот ручной труд может занять несколько недель, особенно для толстых томов, так что нередко запрос на изготовление вместе с авансом отправляется загодя, чтобы потом лично забрать выполненный заказ у ворот либо за дополнительную плату организовать доставку в руки.

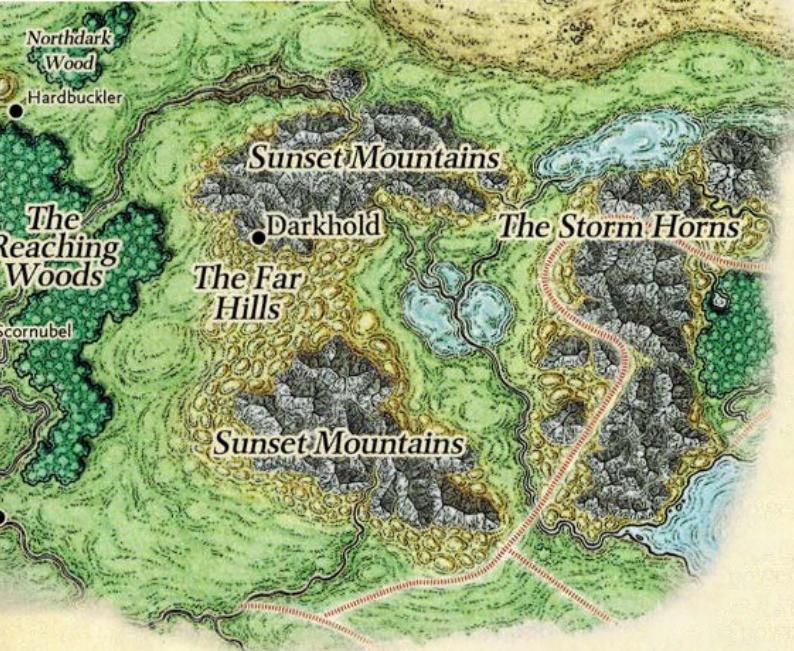
Книги Заклинаний. По сравнению с обычными книгами, изготовление магических стоит гораздо-гораздо больше: книга заклинаний может стоить тысячи или даже десятки тысяч золотых. Каждый простейший заговор или заклинание стоит от 25 золотых монет, а более сложные и мощные заклинания могут стоить от 150 и выше за каждое.

Работы Признанных. Каждый год монахи Кэндлкипа выпускают небольшую книгу с печатью в виде символа крепости за авторством «Признанных Кэндлкипа». Такие книги всегда фокусируются на какой-то одной теме и содержат короткие эссе, выдержки и прочие относящиеся к теме записи. Они продаются в Кэндлкипе и представительствами в крупных городах по цене обычно между 50 и 100 золотых, но частенько вследствии перепродаются существенно дороже.

Кэндлкип также и сам покупает книги или даже спонсирует экспедиции приключенцев с целью поиска утраченных знаний в Королевствах. Цена таких предприятий - конечно, предмет обычного договорного процесса между заказчиком и исполнителем.

ТЕМНАЯ ТВЕРДЫНЯ

Не думаю, что вы слышали о Темной Твердыне. Прошло много лет с тех пор, как народ со страхом шептал это название. В конце концов, Жентарим, организация, которая создала Темной Твердыне зловещую репутацию, уже определенно не то сбощице воров, убийц и злых волшебников, каким она была раньше. И что странно, согласно моему источнику в Жентариме, причина такого изменения кроется как раз в Темной Твердыне. Мне рассказывали примерно следующее. Жентильская Твердыня горела. Цитадель Воронов лежала в руинах. Лидеры Жентарима умерли, были захвачены Шадоварами вернувшегося Нетерила, или были в бегах. Хваленая Черная Сеть была разорвана на куски. Ячейки агентов Жентарима были оторваны от центра, и без руководства



или взаимосвязи они расформировались или были уничтожены соперниками. Жентарим перестал существовать.

Или казалось. Была одна крепость Жентарима, которая не пала, и чей лидер никогда не колебался в своей преданности организации. Темная Твердыня стоит глубоко в горах Западного Сердцеzemья, и здесь тихо собрались остатки Жентарима. Здесь они присягнули на верность лидеру, который пообещал возродить организацию в виде чего-то более сильного, чем когда-либо раньше.

Человек, которому дал обет верности новому Жентариму, был темным рыцарем, известным только как Перегост. Перегост долгое время руководил армией Жентарима, относившейся к Темной Твердыне, и его видение возрождения организации основывалось на армии. После некоторого времени набора новобранцев и их обучения Жентарим вновь возник из Темной Твердыни, но не как завоеватели или акулы капитализма, а как наемники, которые готовы служить другим, вместо того, чтобы заставлять других служить себе.

В последующие годы такая трансформация оказалась полезной для Жентарима. Организация заработала репутацию своей отличной службой и ее ряды росли. Те, кто знал о Темной Твердыне, считали ее штаб-квартирой этой новой версии Жентарима.

Численность Жентарима трудно оценить, но мои источники утверждают, что жентильцы теперь более многочисленны, чем до падения организации. Смена лидерства в этой разросшейся организации привела к смене приоритетов. Несмотря на то, что они все еще являются отличными наемниками, жентильцы теперь также стали заниматься торговлей. Военизированное устройство хорошо послужило организации в хаотичный период после ее падения, и мой источник частенько называет Жентарим «семьей» а его лидеров «моими добрыми друзьями».

Мой источник также в благоговейном тоне говорил про Перегоста, как будто эта фигура все еще жива и руководит Темной Твердыней. Перегоста никогда не видели без брони и закрывающего лицо шлема. И если конечно за этой маской не скрывается эльф, то это, вероятно, были несколько человек, сменявших друг друга в роли Перегоста в последнее столетие.

Долина Темной Твердыни

Мне было интересно происхождение этих историй, и я отправилась к темной Твердыне, когда меня в очередной раз занесло в этот регион. Огромный горный пик под названием Седой Страж Рассвета располагается к востоку от Темной Твердыни, отбрасывая на нее тень с рассвета и почти до полудня. Темная Твердыня находится в большой расщелине на склоне Седого Стража, а точнее в наивысшей точке этой расщелины, с которой просматривается относительно ровная и хорошо защищенная Долина, Темной Твердыни, занимающая остальную часть расщелины. В Долине Темной Твердыни находится небольшое одноименное поселение, в котором проживают в основном пастухи, водящие свои стада в высокогорные луга Гор Заката, и несколько фермеров, вкрадчиво убеждающих свои посевы все-таки вырасти на местных почвах. Основной источник дохода долины - это каменоломня на юго-восточной окраине долины. Тяжелые повозки, скрипящие под весом черных каменных плит, и большие мускулистые лошади, тянувшие их - обычное зрелище здесь.

Жители Долины недоверчивы и подозрительны к чужакам, однако они избегают оскорбительного поведения. Это поселение около ста жителей находится под полной властью Темной Твердыни, и это дает ему свои преимущества: здесь существенно более оживленное движение и торговля, чем мог бы создать этот маленький хутор сам по себе. До недавнего времени все караваны, следующие в Темную Твердыню, могли встать на стоянку только в тени самой крепости. Теперь же люди долины построили постоянный двор под названием «Гнездо Виверны» и отдельную таверну под названием «Лежбище».

Некоторые местные жители торгуют густой толстой шерстью своих овец, другие зарабатывают на жизнь продажей одуванчикового вина, которое всегда производилось в Долине, но только недавно стало поставляться на экспорт. В долине есть небольшое ополчение, формально находящееся под командованием Перегоста, но фактически подчиняющееся местному капитану по имени Салварн.

Для тех, кто вступал в конфликт с Жентаримом, жизнь в месте, находящемся под таким плотным его контролем, может казаться немыслимой, но на самом деле здесь довольно спокойно. Конечно, не стоит связываться с солдатами в замке, но, с другой стороны, они крайне редко участвуют в проявлениях бытовой жестокости, которые можно было бы ожидать от солдат какого-нибудь местного лорда. Те, кто неправильно понимают Жентарим, часто делают это потому, что ассоциируют его нынешних членов с опереточными злодеями, которыми принято считать жентильцев старых времен. А в реальности это pragmatичные люди, которые просто делают все, что нужно для достижения своей цели. Но у них нет нужды терроризировать население Долины по одной простой причине: долина и так уже под их контролем.

В прошлом здешнее население жило в страхе и подозрительности, сдобренных расовыми предрассудками. Во времена своего визита сюда около ста лет назад мне довелось услышать одни из самых гнусных эпитетов в адрес моего народа, которые я когда-либо слышала, - даже хуже, чем у орочных грабителей Севера. Но отношение местных за это время изменилось, и вне всяких сомнений это произошло благодаря приказам Перегоста, который велел Жентариму вести дела с самыми разными контрагентами со всего мира.

ЗАМОК ТЕМНАЯ ТВЕРДЫНЯ

Когда я в первый раз увидела высокие черные стены Темной Твердыни, я подумала, что легенды, должно быть, говорили правду. Во второй визит я решила проверить свои подозрения.

Согласно легенде, история Темной Твердыни началась более тысячи лет назад, когда она была известна как Крепость Дальних Холмов. Она была построена как летняя резиденция так называемых «империй гигантов». Расположенный на Дальних Холмах, замок имел хорошую возможность контролировать торговые пути к северу от Айриборской Долины. Также он контролировал движение по реке Теснина Желтой Змеи.

Роль так называемых Императоров Гигантов все еще является предметом догадок и дискуссий. Тем не менее, среди рассеянных племен гигантов Севера есть те, которые считают себя наследниками древних тронов. Но какой бы ни была правда о самих империях, замок был определенно построен для гигантов. Его размеры и конструкция не предполагают иного объяснения.

Легенда говорит, что Темная Твердыня была утрачена гигантами из-за внутреннего конфликта двоих братьев, споривших за наследство. С помощью яда, магии и наемников, братья уменьшили популяцию замка настолько, что в замки остались только они сами. Они подрались и смертельно ранили друг друга, а затем из последних сил оттолзли друг от друга и умерли в одиночестве. Говорят, духи братьев все еще бродят по замку, и все еще жаждут погибели друг другу.

Вслед за тем крепость переходила из рук в руки много раз, ее владельцами становились даже драконы, но свое нынешнее название Темная Твердыня получила только когда ее захватил лич. Лича звали Варалла, и она, вроде бы, призвала самых разнообразных злых существ себе на службу, отправляя их захватывать окрестные земли, создавая империю зла для своей хозяйки. Варалла правила замком, пока печально известные лидеры старого Жентарима - Маншун и Фузул - не услышали о ее богатстве магией и золотом. Приманенный обещанием такой богатой награды, дуэт одолел ее и присвоил замок себе.

По моему прибытию к воротам крепости я обнаружила, что меня ожидали, так как, видимо, за мной следили с самого момента моего входа в Долину, а может быть, и еще до того. После недолгого ожидания меня встретила сенешаль, открывшая женщина с крепким рукопожатием, которая тепло отзывалась о личности, сообщившей мне историю Жентарима. Это ошеломило меня, потому что я была убеждена, что разговаривала со своим источником наедине. Как вы без сомнения заметили, я всячески избегаю упоминания имени источника, пола, или описания внешности, так как поклялась держать их в тайне. После моего первоначального шока дальнейшее общение с представительницей Жентарима было приятным, и мне даже провели небольшую экскурсию по части этого громадного замка.

Когда я спросила о легендах о создании Темной Твердыни и ее обитателях, она рассказала мне примерно то же самое, что я описала выше, добавив несколько действующих лиц, о которых я прежде не слышала. В ответ на вопрос о призраках замка посланница только улыбнулась. Хотя улыбка была искренней, что она означала, я не поняла.

О защитных сооружениях замка я могу рассказать не так много, потому что моя экскурсия была довольно краткой. Тем не менее, мне удалось заметить, что, хотя многие вещи и были переделаны под человеческие размеры, например, лестницы и большинство дверей, некоторые по-прежнему оставались титанического размера. Например, понятия не имею, как они открыли ворота при моем приближении без использования магии.

ОБИТАТЕЛИ ТЕМНОЙ ТВЕРДЫНИ

Во время своего визита я сама не видела Перегоста, так что не могу о нем ничего подтвердить. Но посланница и все остальные, с кем удалось побеседовать, говорили о нем с благоговением. В чем бы ни заключалась правда об этом спасителе Жентарима, он слишком занят, чтобы развлекать посетителей. Находясь в Темной Твердыне, я слышала имя еще одного важного лидера, Манксама, но в ответ на мои вопросы об этой фигуре разговор всегда переводился на другую тему, и мне было неловко расспрашивать о нем посланницу.

Об оставшихся обитателях Твердыни остается рассказать не так много. У Жентарима здесь два военизированных отряда: Штурмовая Стража - жентильские солдаты-ветераны, действующие в роли тяжелой пехоты, и Серые Перья - лучники, в основном ответственные за оборону крепости.

Тем не менее, это не единственные силы, которые может выставить в бою Темная Твердыня. Годы, когда здесь жил контингент гигантов, ушли, но вместо них здесь теперь есть выводок виверн, натренированных защищать Твердыню и подчиняться Перегосту. Их дрессировщик - следопыт по имени Григарр, тело которого разукрашено множеством шрамов от жал виверн. Это жалкий фанатик, который утверждает, что после такого количества ран у него выработался иммунитет к яду. Он любит приходить в Лежбище и рассказывать истории о том, как он получил столько ран, и считает себя классным рассказчиком, потому что посетители слушают его байки и аплодируют. На самом же деле он на них просто наводит ужас, поэтому они из страха оказывают ему такое уважение, когда он заходит пропустить кружку-другую.

ЭЛТУРГАРД

Ах, Элтургард! Если и есть в мире место, олицетворяющее собой потенциал человечества к обретению величия, то это молодое государство и есть такое место. Кто может забыть великолепный вид отряда Компаньонов, паладинов, все как один, скачающих верхом через поле под развевающимися знаменами, в доспехах и со щитами с символикой Элтургарда, и каждый со священным символом своего бога - защитой духа воина. Среди моего собственного народа нет недостатка в справедливых и добродетельных, но вот явный фанатизм и напускная храбрость Компаньонов в их стремлении к праведности - это, похоже, нечто уникальное именно для людей. И ведь не только те, кто ощущает божественное прикосновение, ищут этих высоких идеалов: вооруженные силы Элтургарда кишат желающими вступить в Компаньоны.

Это - Владыки Ада, названные так потому, что когда-то давным-давно воины Элтургарда в буквальном смысле ворвались галопом во врата Девяти Адов в погоне за дьяволами, которые мучили их народ. С таким ярким примером перед глазами, удивительно ли, что простой народ Элтургарда тоже имеет тенденцию всем сердцем стремиться к справедливости и поклоняться своим богам?

Ах, как ярко сияет пламя Элтургарда! Если бы только оно могло гореть так ярко достаточно долго, ведь век людей по самой их природе довольно короток, как коротки их вера в сегодняшние идеалы и преданность им. Элтургард - это плод труда одного-двух поколений людей, и выглядит маловероятным, что он просуществует на протяжении более чем еще пары-тройки. С прискорбием я полагаю, что стану свидетелем угасания Элтургарда. С другой стороны, чудом было само его возникновение, так что, возможно, божественное пророчество поможет и сохранить его.

Как и во всех великих историях, начало этой истории лежало во тьме. Полвека назад город Элтургель



ЭМБЛЕМА
ЭЛТУРГАРДА

был незначительной силой. С течением времени он присоединил к себе соседствующие территории под разными предлогами, помещая их «под защиту Элтуреля». И вдруг, в какой-то момент, стало известно, что глава города, Верховный Всадник, - вампир. Размер его сети зачарованных слуг, союзников-мертвцев и старательных подхалимов стал сюрпризом для Всадников Ада. Нашествие нежити захлестнуло Элтурель, и, хотя днем Всадники Ада одерживали определенные победы, по ночам вампир и его приспешники наносили им тяжелый урон. Каждую ночь добрые люди Элтуреля молились богам, чтобы рассвет настал поскорее.

И тогда, в одну особенно зловещую ночь, когда, казалось, все было уже потеряно, рассвет пришел. Теплый золотой свет залил город и его окрестности, исходя из золотой сферы, неподвижно висящей в небе, с такой силой, что, казалось, наступил новый день. Застигнутый появлением этого света врасплох, Верховный Всадник и его вампирское отродье сгорели в пыль, а осталная нежить спасовалась и отступила. В одно мгновение, Элтурель был свободен.

И даже когда наступил настоящий рассвет, новое солнце не исчезло. Оно осталось в небе на следующую ночь, и в ночь после нее, и каждую ночь с тех пор. Хотя некоторые называли его Даром Амонатора, никто не мог с уверенностью утверждать, какое божество даровало людям это благо. Многие считали его новым компаньоном солнца и людей Элтуреля, так что его так и стали именовать - Компаньон. Это божественное чудо приводило в Элтурель самых разных паломников. Верующие, любопытные, страждущие - все приходили насладиться его теплом и увидеть его благословенный свет в夜里. Среди Всадников Ада до того было не так много паладинов, но с появлением Компаньона их сильно прибавилось за счет прибывших в город. Лучший из них был избран быть нареченным Верховным Смо-

трителем и править вместо Верховного Наездника.

Чтобы создать некое подобие порядка среди всего разнообразия веры, которым следовали многочисленные паладины, был создан специальный орден, названный в честь Компаньона. Паладины ордена приносили клятву соблюдать Кредо Непоколебимости - обет службы Элтургарду и всем добрым людям. Таким образом теперь в Элтургарде существуют и Компаньоны, и Всадники Ада.

Пост Верховного Смотрителя теперь занимает не паладин, а священник Торма по имени Тавус Криг, и это мне кажется уместным. Паладины должны ходить в мир и использовать свой божественный дар на всеобщее благо, а не сидеть за столами копаясь в пыльных бумажках. Верховный Смотритель Криг правил мудро и справедливо эти прошедшие сорок или около того лет, но людской век короток, и его годы подходят к концу. Когда он умрет или не сможет больше выполнять то, что требует его пост, надеюсь, Элтургард сможет спокойно и гладко передать пост другому такому же сильному лидеру. Ведь именно в такие времена перемен и борьбы за власть люди часто сходят с праведного пути. Возможно, путеводный свет Компаньона не позволит им сбиться с него.

Под защитой Элтуреля

Иногда называемый Королевством Двух Солнц, Элтургард включает в себя Элтурель, Триэль, Скорнубел, Соубар и Бердаск. Также он включает в свои владения и помещает под защиту множество мелких деревень и ферм, протянувшихся вдоль дорог и рек Западного Сердцеземья.

Эмблема Элтургарда - солнце и маленькое солнышко-компаньон в его ореоле - знакома тем, кто ездил по дорогам в Элтургард или сквозь него, так как она сияет на броне двух групп его стражей: Всадников Ада и Компаньонов.

Можно смело утверждать, что единственная причина, по которой Элтургард может существовать как государство, - эти рыцари, ведь угрозы Элтургарду исходят со всех сторон. В дикой местности к югу живут хищные чудовища, а змеиное королевство Наджара к северу регулярно посыпает агентов, и шпионов, и грабителей, чтобы проверить на прочность защиту Элтургарда. Рыцари не могут позволить себе терять бдительность, и к счастью для народа Элтургарда, они ее не теряют.

Я обычно перехожу границу Элтургарда с облегчением, так как обычно это обозначает начало безопасной территории, и во время ночлега дежурить может меньше часовых.

Многие приключенцы находят хорошие причины посетить Элтургард, будь то личные цели или поиск убежища от опасностей, окружающих маленькую нацию. Вдобавок, Верховный Смотритель, бывает, принимает группы приключенцев для государственных дел. Несмотря на большое количество паладинов и священников, внешняя помощь остается важной в деле защиты государства.

Форт Лорда Утра

Несколько лет назад весь личный состав паладинов Форта Лорда Утра просто исчез. В тот момент Верховный Смотритель приказал, чтобы форт, находящийся в дне езды от Элтуреля, был обложен кирпичом, а всем любопытным вход в него был запрещен, из опасений, что в мир вырвется зло. Сегодня форт так и остается опечатанным, и за ним из расположенного неподалеку укрепленного лагеря присматривает стражи. Лагерь служит перевалочным пунктом и местом остановки для паладинов, патрулирующих эту часть государства, а также предупреждением для приключенцев и всяких прочих бездельников, которые могут попытаться узнать, что находится в форте.

Компаньон

Второе солнце над Элтурелем сияет день и ночь. Все называют его Компаньон, но все приписывают его создание разным богам. Настоящее солнце восходит утром и заходит вечером, исчезая на ночь, а Компаньон всегда верой и правдой продолжает служить городу, оставаясь на своем посту и предотвращая нападения созданий тьмы на город. Второе солнце освещает город круглые сутки, и его свет так же губителен для нежити, как свет настоящего солнца.

Свет становится менее ярким по мере удаления от Элтуреля. На расстоянии пятидесяти миль от города он выглядит как свет начинающегося восхода. Если отъехать еще дальше, то Компаньон будет выглядеть просто как яркий маяк в небе.

Его можно увидеть ясно с расстояния, на котором от Элтуреля находится Бердаск или Мост Борескира, в которых он выглядит, как яркая неподвижная звезда низко над горизонтом.

Можно сказать, что любая земля, тронутая его светом, находится «под Щитом Элтуреля», но такие высказывания вызывают нервозность среди соседей Элтуреля.

Кредо Непоколебимости

В отсутствие ясности, кем из божеств был создан Компаньон, и с таким количеством праведных воинов, прибывающих в Элтургад каждый день, первый Верховный Смотритель собрал отряд паладинов и разработал Кредо Непоколебимости. Этот набор обетов и максим предусматривает, среди прочего, что те, кто принесут ему клятву, не будут причислять Компаньон к созданиям какого-либо конкретного бога, и не позволят религиозным разногласиям встать между ними и другими людьми. Те, кто приносят клятву Кредо Непоколебимости, также дают обещание служить Верховному Смотрителю и поддерживать закон Элтургарда, всегда при этом оставаясь на службе высшего добра. Первоначально Кредо было разработано для того, чтобы объединить разрозненных паладинов в Компаньоны, но с тех пор клятву ему принесли и многие Всадники Ада.

Теперь, если Всадник Ада или один из Компаньонов переступит грань закона или доброго поведения, часто его товарищу будет просто достаточно сказать: «Вспомни Кредо», и вскоре всё наладится.

Хотя некоторые из служителей Кредо могут показаться излишне строгими, народ Элтургарда относится к Всадникам Ада и Компаньонам с высочайшим уважением. Вне всякого сомнения, Компаньоны служат в первую очередь (и в основном) именно народу Элтургарда, и это вызывает любовь к ним среди людей.

Хотя из Компаньона бывает сложно выдавить улыбку, но я не раз убеждалась, что даже те из них, кто занимает самое скромное положение в их иерархии, без раздумий будет готов положить свою жизнь за народ Элтургарда, и люди прекрасно знают это.

Прояви неуважение к Кредо, и ты испытаешь на себе гнев не его служителей, а местного населения.

ЭЛТУРЕЛЬ

Элтурель находится на холме, освещаемом светом Компаньона, и смотрит на реку Чионтар у его подножья.

Элтурель - важный пункт на торговых путях, проходящих через Западное Сердцеzemье, и для путешественников по этим путям он и его окрестности представляют собой островок безопасности, как и для самих его граждан. Этой безопасностью город

в основном обязан усилиям Всадников Ада, чья кавалерия патрулирует дороги, ведущие в Элтургад, а также местность вдоль реки.

В центре города, прямо под Компаньоном, находится скалистых холм, на котором стоит Главный Зал. В этом замке, чьи стены окружают пик холма, живет Верховный Смотритель, и служит основная часть бюрократического аппарата Элтургарда. из центра замка проистекает поток, порождаемый мощными источниками в его подвалах. Поток течет на север через вершину холма и стекает с его утесов каскадом водопадов, называемых Девичьи Прыжки. Поток проходит по рву вдоль восточного Портового Района и впадает в реку Чионтар. на противоположной стороне потока пролегает длинный, узкий сад, полный цветов, тенистых тропинок под сенью деревьев, и изогнутых мостиков. Сад - любимое место встреч жителей Элтуреля, и он сохраняет свое дикое очарование и зимой. Богатая часть населения города предпочитает селиться поближе к саду на склоне холма, а остальные люди живут ниже, ближе к реке, в высоких узких домах со множеством окон и балконов.

Несмотря на все ее плюсы, к постоянной иллюминации в Элтуреле бывает сложновато привыкнуть путешественникам. Постояльные дворы и ночлежки обычно закрывают окна комнат своих постояльцев плотными шторами, не пропускающими свет, чтобы гости могли спать. Без восходов и закатов, служащих началом и концом рабочего дня, горожане полагаются на звон колоколов Главного Зала для этих целей.

Из-за отсутствия природной темноты в городе происходит меньше всего такого, что в других местах происходит под ее покровом. В Элтуреле низкий уровень драк и нападений в переулках вокруг постояльных дворов и таверн, а те, кто занимается воровством, должны быть особо осторожны и удачливы.

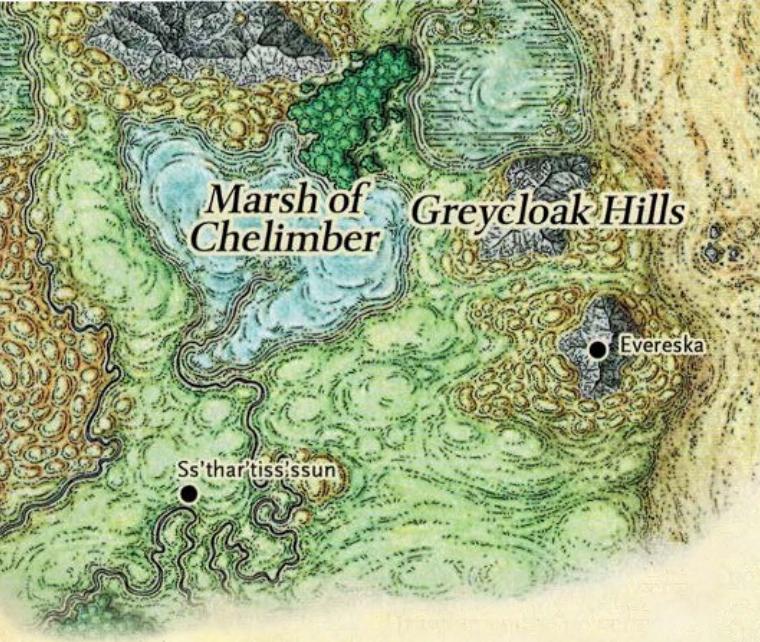
ПРОЧИЕ ПОСЕЛЕНИЯ

Несколько других крупных поселений находится в границах Элтургарда, я кратко расскажу о трех из них здесь.

Бердаск. В Бердаске проживает много ремесленников, составляющих основу его экономики. Его знать, так называемые «первые лица Бердаска», продемонстрировала большую набожность со времен основания Элтургарда, и из этих семейств происходит много высокопоставленных священников. С течением лет среди них оказалось несколько очень нехороших людей, что создало бердаскам репутацию людей, склонных к «ложной набожности», то есть склонных притворяться, что их вера сильнее, чем на самом деле. Ввиду этого в разных частях Элтургарда часто используется выражение «святой, как бердасский жрец» (в смысле «не особенно»), хоть оно и не одобряется служителями Кредо.

Скорнубел. Широко известный как Город Караванов, Скорнубел - это большой торговый центр Королевства Двух Солнц, и город в Элтургарде, с которым я знакома лучше всего. Хотя этому городу государство в значительной степени обязано своим процветанием, ему же оно обязано и многими своими проблемами. Скорнубел дает приют чужеземцам, многие из которых либо склонны причинять неприятности, либо которых неприятности преследуют. Добавьте к этой махинации местных принцев-купцов Скорнубела и слухи о воровской гильдии где-то в его стенах, и вам станет ясно, откуда берется поговорка «У головной боли Верховного Смотрителя есть название - Скорнубел».

Соубар. Соубар - небольшой защищенный стенами



город, поддерживаемый протянувшимися на север и юг вдоль дороги фермами. Он был бы типичным примером обычного придорожного поселения, если бы не Черное Аббатство. Это строение из темного камня когда-то было монастырем Бейна и лежало в руинах много лет. Теперь священники Бейна стали отстраивать его заново, что принесло в город богатство и торговлю ввиду необходимости в большом количестве высококлассных каменщиков и рабочих, необходимых для такого мероприятия. Некоторые люди сомневаются в желательности храма Бейна в Элтургарде, но тем, кто открыто задает такой вопрос, рекомендуют вспомнить Кредо. Со своей стороны, священники Бейна присягнули помочь защищать Соубар от набегов гоблиноидов и прочих угроз, что немного усмиряет подозрения в их счет.

ЭВЕРЕСКА

Было бы большой небрежностью на упомянуть здесь Эвереску, но я буду краткой, потому что не хочу публиковать здесь все ее секреты. Постараюсь описать свою родину как можно объективнее, но предупрежу: я дочь Холмов Серого Покрова, и их туманы клубятся в моей душе так же, как эльфийская кровь течет в моих венах. Но прежде, чем описать свой дом, я расскажу про место, наиболее близкое к прекрасной Эвереске из всех, в которых когда-либо побывают чужеземцы, - Гостиница «На Полдороги».

Гостиница «На пол-дороги»

Эвереска скрыта в Холмах Серого Покрова. Наш путь к ней - секрет, скрытый природой и магией. В пределах ста миль к западу от нее нет значительных человеческих поселений, а к востоку лежат голодные пески пустыни Анорох.

С учетом этого странно, что Гостиница «На Полдороги» находится там, где находится. Возможно, она там построена, потому что, как говорят люди, она на полдороги ото всего. Небольшая деревня окружает гостиницу, которая сама по себе представляет собой не единое здание, а небольшой квартал, в котором есть конюшня и разные другие подсобные строения. Живущие здесь круглогодично люди - охотники, золотоискатели, искатели драгоценных камней, мелкие землевладельцы и их семьи, и именно они составляют персонал гостиницы, когда торговцы приходят сюда посмотреть, какие на этот раз товары может предложить регион.

Эвереска вполне самодостаточна, но ее граждане в своих путешествиях иногда останавливаются в

этой гостинице, и, если там в этот момент есть торговцы, обмениваются с ними товарами. Когда бы я ни возвращалась домой, я обязательно останавливаюсь здесь по крайней мере на одну ночь, чтобы повидаться со старыми друзьями (часто, гораздо более старыми, чем они были, когда я видела их в последний раз) и узнать, что произошло с момента моего прошлого визита.

Эльфийские ремесленники иногда приходят сюда из Холмов Серого Покрова продавать свои изделия, и наиболее известные из них иногда нехотя провоцируют возникновение аукциона за право купить их товар. Мой народ не занимается ничем приземленным вроде установки ларьков или прилавков, а вместо этого просто напрямую разговаривают с торговцами, которые в этот момент находятся в гостинице. Эти торговцы, в свою очередь, потом разносят эти товары в разные регионы, и такой ход торговли создал гостинице репутацию магазина товаров из Эверески.

Позвольте совершенно недвусмысленно предупредить вас: не уходите в горы, ища Эвереску, если только вы не путешествуете в компании ее гражданина. А такую компанию сыскать очень непросто, потому что мы твердо решили, что никакие чужаки не войдут в город без приглашения старейших из нас. Если незнакомцам требуется встретиться с кем-то из нас, то для этой цели есть Гостиница «На Полдороги».

Пристанище в холмах

Когда в конце дня я отправляюсь на отдых и ухожу в мир грёз, я возвращаюсь не к чудесам древних руин или величественным существам, которых я видела в своих странствиях. В такие моменты я вспоминаю Эвереску, по которой я бродила в юности, когда я следовала за западающей в память песней или огоньками в клубящемся тумане Холмов Серого Покрова, собирала сладкие ягоды в лощинах между холмами или купалась в холодных потоках, стекающих по их склонам.

Эвереска находится в солнечном каньоне высоко в горах. Окружающие пики скрывают ее ото всех, кроме самых сильных летающих существ, которые могут выдержать холод и ветры на такой высоте. И даже если один из них приблизится к Эвереске, ее стражи верхом на гигантских орлах удостоверятся, что в долину не пройдет никакое зло.

В отличие от тесных и шумных человеческих городов, Эвереска состоит из групп строений, рассредоточенных по разным уровням огромной седловины, соединенным множеством тропинок. Эти группы разделяются полянами, лугами и рощицами, являющимися такой же неотъемлемой частью города, как и сами строения - их присутствие жизненно важно для нашего образа жизни.

В результате недавнего трагического падения Миф Драннора Эвереска пережила наибольший наплыв новых граждан за многие столетия в виде наших кормантийских сородичей. В Эвереске их встретили теплом и гостеприимством, но некоторые из моих соотечественников обеспокоены, что такое большое количество вновь прибывших жителей нарушит мир и баланс, которые нам пока удавалось сохранять. В то же время, некоторые из прибывших с неприязнью отреагировали на затворничество Эверески, которое они расценивают как форму предрассудков или трусости, и некоторые более молодые пришельцы даже взяли на себя смелость довольно горячо высказаться по этому поводу. Я надеюсь, что грядущие десятилетия сгладят эти разницы во взглядах и утихомирят напряжение. Эвереска - прекрасное место, и я не вижу причины пятнать эту красоту спорами между друзьями.

Поля Мертвых

За многие столетия в местности, известной теперь как Поля Мертвых, произошло бесчисленное количество сражений и мелких стычек в самых разных войнах. Говорят, каждый из холмов, которыми усеяны Поля, - пристанище мертвых, и это на самом деле отчасти правда, потому что некоторые из холмов - курганы, возведенные одной из воевавших сторон в целях погребения ее воинов. Я видела не один такой курган, вскрытый либо снаружи какими-то гробокопателями в поисках сокровищ, либо каким-то образом вскрытый изнутри.

Поля Мертвых - обширная равнина, покрытая поросшими играющей под порывами ветра высокой травой, простирающаяся до горизонта во все стороны. Частые путешественники говорят о «шепоте мертвых», фразеологизм, означающий шелест травы на ветру. Ветер дует здесь почти всегда, и нередко он приносит солоноватый привкус, даже если вы находитесь на десятки миль от моря.

Хотя местность здесь не освоена, это не значит, что здешняя земля бесплодна. Пусть много чудовищ и прячется в высокой траве или роет норы в склонах холмов, Поля предоставляют прекрасную возможность для пастухов и вольных крестьян застолбить за собой участок земли, который еще никто не занял. Небольшие прочные фермы или даже огороженные стеной участки с несколькими такими сооружениями периодически встречаются на небольших расстояниях от дорог или рек, которые пролегают через Поля или рядом с ними.

Местные жители добродушны, но опасливы; обычно они будут не против разрешить воспользоваться своим колодцем или водосборником, или поменять одни товары на другие. некоторые даже проявляют еще большее гостеприимство, позволяя путешественникам воспользоваться защитой низких каменных стен, окружающих их владения. В основном, они добрые и честные люди.

Вдали от таких поселений полно разных угроз. Небольшие отряды кочевых гуманоидов рыщут в чаще трав, как и монстры из Леса Острых Зубов к югу отсюда, Когти Тролля к северу или королевства змей Наджара к востоку. Иногда один из курганов прорывается и выплескивает наружу нежить, пробужденную каким-то одной ей известным инстинктом, или участок земли обрушивается, обнаруживая лаз в подземные ходы.

ЗАМОК ДРАКОНЬЕ КОПЬЕ

Хотя эта постройка разрушена и постоянно окутана туманом, многие из караванов, которые я водила через эти места, выражали желание найти прибежище там. В такие моменты я отвечала на это, что уж лучше раскопать могилу и искать защиты среди мертвых воинов, погребенных в ней, чем надеяться на безопасный приют в Драконьем Копье.

Построенный приключенцем по имени Даэрос после нахождения им горы драгоценных камней в разрушенном дварфийском поселении, Замок Драконье Копье был воздвигнут как раз поверх пещер, в котором находилось это поселение - павший Канаглим. Двести лет назад с помощью магических машинций Даэрос был погублен, и в глубине замка был открыт портал в преисподнюю. После этого руины замка бывали заняты хобгоблинами и всевозможными бандами, пока Глубоководье и Врата Балдура не отправили войско, чтобы искоренить их присутствие. Обнаружив, что портал все еще существует, но будучи неспособными при этом уничтожить его, они основали Крепость Боевых Львов, укрепленный храм Темпса, в попытке предотвратить проход

кого-либо или чего-либо через портал. Со временем, дьяволы прорвались через новые порталы в стенах замка и одолели оброняющих.

Потом, около ста лет назад, случилась Вторая Война за Драконье Копье, во время которой странная пелена тумана накрыла замок, и войска Глубоководья и Врат Балдура вновь были атакованы. На этот раз им удалось победить дьялов, а замок так и остался в руинах и в тумане. С тех по крайней мере один раз дьяволы приходили вновь, при этом используя прочих злых существ, чтобы атаковать соседствующие поселения, особенно Кинжалный Брод, но каждый раз приключенцы отгоняли их обратно. Наиболее недавние истории говорят о том, как герои здесь противостояли Красным Волшебникам Тэя и прочим силам зла. Молюсь, чтобы это был последний раз, когда такие усилия потребовались, но что-то подсказывает мне, что эти молитвы не будут услышаны.

Сегодня Замок Драконье Копье остается разрушенным и укутанным туманом. Слухи говорят, что замок (внешне безмолвный и неподвижный) стал домом какой-то ужасной нежити, но охотников проверить эти слухи не находится, пока нет угрозы людям, живущим поблизости. Некоторые заинтересованные лица в Вратах Балдура предлагали мне солидные суммы, чтобы я отправилась разведать истинность этой информации, но я отказалась. Не считаю себя разведчиком или шпионом, и у меня хватает ума не лезть выяснять, что за чудовища там могли поселиться.

КОГТИ ТРОЛЛЯ

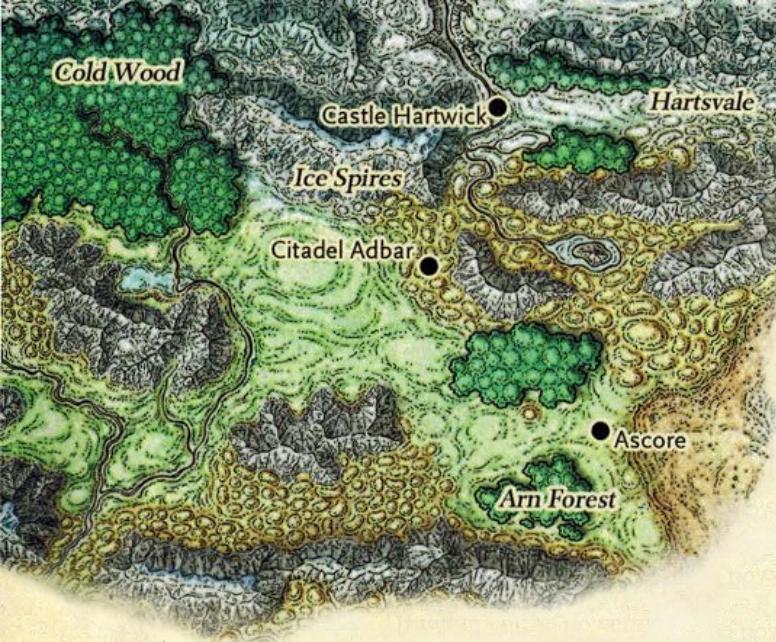
Труднопроходимая местность, состоящая из ухабистых холмов, находящаяся на северной оконечности Полей Мертвых, - дом огромного количества кровожадных регенерирующих тварей, дающих этим холмам название. Почему это место так привлекает троллей - непонятно (и этот вопрос - излюбленная тема для обсуждения у вечернего костра на привале при путешествиях по холмам или рядом с ними), но без всяких сомнений троллей здесь в избытке.

Те, кто направляются на юг к Вратам Балдура, или идут на север из Полей Мертвых, обычно путешествуют через Когти Тролля. Брод Когтей Тролля, названный так по очевидным причинам, - единственное место на милях вокруг, в котором повозки могут относительно безопасно переправиться через Извилистую Реку. Ввиду своей важности, это место находилось в течение веков под контролем разных сил, о чем свидетельствуют руины фортов и подобных построек, расположенные неподалеку. Все такие претенденты на контроль над бродом в итоге пали в результате продолжительных штурмов троллей. Я бы посоветовала вообще сюда не приходить, но если есть такая необходимость, то надо иметь зажженный факел под рукой.

ОЛЕНЬЯ ДОЛИНА²

Я бывала в Долине Олена только один раз, и каждый раз восхищалась ее исключительной красоте. Ее чудеса дики и необузданы, даже её так называемая цивилизация обладает такой первобытной красотой, которую не встретишь ни в одном другом известном мне месте. Олеся Долина находится далеко на ветреном севере и представляет собой плодородную горную низину, расположенную в месте, где Горы Ледяного Шпilia упираются в Высокий Ледник. Река Чистый Вихрь, наверно, самая чистая и холодная река, в которой мне доводилось плавать, течет на юг в долину из земель Бесконеч-

² В оригинале Hartsvale. Обратите внимание на созвучие с другими названиями в этой области



ной Метели, питая богатую почву, зажатую между северным и южным отрогом Ледяных Шпилей. Река разветвляется, идя по холмистой местности, в итоге впадая в серию озер на южной оконечности долины. В долине растут два небольших леса, один расположен на севере, между самой долиной и северными Ледяными Шпилами, а второй - на юге, где он подпитывается водой из озер.

Изначально в долине жили кланы гигантов и разрозненные племена варваров, родственных Утгардту, но потом Оленья Долина была завоевана героем по имени Убийца Оленей. Он был гигантом, который путешествовал в южные земли и узнал о тамошнем образе жизни. Вернувшись обратно в Оленью Долину, он объединил людские племена в силу, способную одолеть терроризировавших их гигантов, и в результате люди сбросили иго гигантов и завоевали долину для своих потомков.

В горах и лесистых холмах Оленьей Долины все еще достаточно гигантов, но им удалось достичь согласия с людьми долины. Насколько я знаю, они живут на достаточном удалении от людских земель, и как среди людей, так и среди гигантов существуют табу, которые помогают им держаться отдельно друг от друга. За время моего нахождения в Оленьей Долине я не видела гигантов, но уж конечно видела результаты их деятельности. На границе земель, куда людям (и прочим существам по размеру меньше гигантов) не положено ходить, стоят титанические менгиры, вероятно установленные каменными гигантами.

Людьми Долины правит дом Хартвик, династия королей, предположительно произошедших от Харткилла. Хотя они и люди, представители Дома Хартвик все очень сильные и высокие, большинство ростом выше семи футов.

Король Оленьей Долины восседает на Алебастровом Троне в замке Хартвик, и многочисленные эрлы герцогств долины находятся в его подчинении.

Долгие годы в Оленьей Долине царил мир. Громан, которого люди прозвали Добрый Король, сидит на Алебастровом Троне, ходя он уже стар. Его старший сын и наследник, Томарик, - молодой следопыт, недавно вернувшийся с трехгодичного путешествия по исследованию Севера. Он вернулся с женой, чародейкой Яlienной из Сильверимуна, и принял на себя некоторые из наиболее обременительных обязанностей своего отца. При дворе, тем не менее,

неспокойно, потому что эрлы, похоже, не доверяют его «пришлой невесте- ведьме» (эпитет, который выбешивает Томарика, но слегка веселит Яlienну). Я же лично при личном общении однажды, когда оказалась в ее компании, нашла ее вполне милой..

Долина хорошо охраняется, как и должны охраняться все бриллианты, в данном случае - опасностями окружающих ее гор и поселениями гигантов по ее периметру. Тем не менее, определенная сильная порода купцов приходит в Долину по узким горным проходам, ведущим в нее. Дварфы из Цитадели Адбар в шутку зовут таких торговцев «денежные козлы» потому что эти торговцы упрямо и ловко цепляются за самые ненадежные и опасные горные уступы и хребты ради возможностей, ждущих за ними. Мои собственные путешествия с денежными козлами заставили меня впечатлиться умелостью этих людей, смело карабкающихся по осыпающимся тропам, преодолевают проходы, где велика опасность лавин, ужасные ревущие метели и самых разных чудовищ, чтобы добраться до Оленьей Долины и выбраться из нее.

Опасности таят не только высокие горы вокруг долины. Хотя по ней рассеяны поселения, ее с трудом можно назвать цивилизованной. Во времена моих путешествий по этим землям (вместе с одним из денежных козлов, который не устрашился преодолеть топи вокруг замка Хартвик), я обнаружила, что они все еще очень необузданые, как и наиболее дикие части Севера, особенно во времена до основания Луруара и повторного заселения Мифрилового Зала. Опасные твари устраивают логовища в неожженых местах по всей Долине, и банды огров-грабителей часто спускаются в Долину с гор.

ЗАМОК ХАРТВИК И СТАГВИК

Между двумя рукавами реки Чистый Вихрь находится большой остров, на котором Харткилл построил свой замок. Стагвик на восточном берегу реки - небольшое поселение фермеров, рыбаков, животноводов и ремесленников. Торговля у них довольно живая, поскольку большинство пришлых торговцев предпочитают продавать свой товар не торговцам Долины, а ограничить свое путешествие Стагвиком, и продать все здесь. Возможно, только треть прибывающих в Долину торговцев предпринимают дальнейшие походы в земли местных эрлов, которые хорошо платят, чтобы поощрить такое поведение.

ОГРЫ

По непонятным причинам в Оленьей Долине и окружающих ее горных хребтах расплодилось много племен огров - в самом деле, не просто семейных групп, а целых племен! В других местах огры по повадкам напоминают медведей, но здесь они ведут себя как орки. К счастью, эти громилы по-прежнему слишком тупы, чтобы обрабатывать металл, но из того, что я слышала за время нахождения в долине, их здешняя культура удивительно продвинутая. Разные племена поклоняются разным божествам, из них Вапрак, похоже, наиболее популярен, и эти религиозные отличия, видимо, заставляют племена враждовать между собой. Как мне говорили, и гиганты, и люди долины ненавидят огров - этому факту, думаю, рады многие. Если бы один или несколько гигантов решили как-то организовать огров, не знаю, как бы долина выстояла против них.

ТВЕРДЫНЯ ХЕЛЬМА

На протяжении многих поколений Твердыня Хельма была олицетворением бдительности и защиты. С момента ее заложения Компанией Безумных Приключенцев путешественники использовали ее как безопасное место, чтобы отдохнуть и залечить полученные в странствиях раны. Даже в темные времена, когда Хельм перестал посыпать знамения своим последователям, священники и прочие обитатели Твердыни Хельма оставляли свои двери открытыми и всматривались в даль дороги, предоставляемые убежище любому, кто приходил с миром. Этот подход недавно подвергся суровому испытанию, и я не могу с уверенностью сказать, прошла ли его Твердыня Хельма. Хотя Смотритель был уничтожен недалеко до Магической Чумы, верующие в эти тяжкие времена продолжали свой нелегкий труд по завершению грандиозного центрального храма на благо сообщества и во славу своего бога. Духовенство этого храма, прозванного Собором Хельма, принимало тех, кого коснулась Чума, или кто сошел с ума в результате уничтожения Плетения Мистры.

К несчастью, как нередко бывает, в поселение прокрались зло в форме хищных существ и злодеев, которые хотели проводить эксперименты над теми, кто находился под опекой храма.

Руководство Твердыни Хельма в этот момент и само попало в руки суккуба, изменяющего форму, которая обратила многих из послушников храма в своих преданных слуг. Когда ее махинации наконец раскрылись, и началась битва за Твердыню Хельма, другие силы из иных миров тоже вышли на сцену: вызванные дьяволы, нежить, поднятая из склепов храма и непонятные существа со студенистой кожей и шупальцами, о происхождении которых мне даже страшно подумать. С помощью приключенцев из соседствующего с Твердыней Невервинтера все они были повержены, и Твердыня наконец была очищена.

ОРДЕН ЗОЛОТОГО ГЛАЗА

Среди тех храбрецов, кто спас Обитель Хельма, был член Ордена Перчатки. Этого человека звали Джавен Тамикос, и видя ужасы, обрушившиеся на Обитель Хельма, он пришел к выводу, что виноват в этом его орден. Орден Перчатки не наказывает злодея, пока тот не совершил преступление. Когда зло начинает действовать, члены ордена наносят удар, и этот удар бывает сокрушительным, но в остальное время они оставляют в покое орков в горах и не беспокоят спящих драконов. После событий в Обители Хельма Джавен решил, что эта философия неправильная. Если не следить за злом, оно может множиться в тени, набираясь сил в ожидании удобного момента для атаки. Это особенно верно в отношении угроз из других миров, например, порталов в демонические королевства, злых духов, которыми могут стать одержимы смертные, или зловещих воздействий других планов.

Джавен говорит, что раздумывал об этом, когда ему пришло знамение о возвращении Хельма. В главном соборе был воздвигнут новый символ Хельма взамен того, что был осквернен. Джавен говорит, что смотрел на этот символ и медитировал, раздумывая об ошибках своего ордена, когда из неморгающего глаза Хельма потекли золотые слезы. Вскоре прочие праведные священники Обители Хельма, мужчины и женщины, которые как и раньше не теряли бдительности в ожидании возвращения Хельма, получили свои собственные божественные знамения. В ответ на молитвы некоторым из них даже были ниспосланы заклинания. Джавен собрал

этих священников и последователей Хельма из Ордена Перчатки, верных ему, и сформировал новый орден, приняв их обет под зорким взглядом все еще плачущего глаза Хельма.

Орден Золотого Глаза ставит целью защиту мира и добрых людей путем искоренения скрытого зла и устранения связей с другими планами. Его члены верят, что недостаточно бороться со злом, когда оно проявилось. Многие жизни могут быть спасены, если активно искать признаки присутствия зла и обитателей тьмы и уничтожать их до того, как они позволят большему злу прийти в этот мир. С момента основания Орден Золотого Глаза вырос в численности и способности бороться с опасностью, принимая в свои ряды экзорцистов, волшебников и шпионов, а также паладинов и жрецов Хельма. Я даже слышала о убийцах, носящих символ ордена - глаз Хельма на золотой перчатке, сжатой в кулак - и эти слухи я не могу опровергнуть. Орден Золотого Глаза может быть очень жесток в своем преследовании зла.

Действительно ли символ Хельма плакал, как утверждают Джавен Тамикос и другие? Если так, то было ли намерением Хельма создание Джавеном этого ордена? Тот же ли самый Хельм вернулся из небытия, которого я помню по временам своей юности? Как можем мы, смертные, знать ответ на эти вопросы? Хельм всегда был богом бдительности и защиты, но это никогда не делало его ни добрым, ни особенно справедливым.

Какова бы ни была правда, знайте одно: Орден Золотого Глаза теперь контролирует Обитель Хельма. Если в вашем сердце сокрыто зло, или в вас есть какой-либо признак связи с другими мирами, проезжайте мимо, потому что приюта здесь вы не найдете.

МЕСТА И ЛЮДИ ОБИТЕЛИ ХЕЛЬМА

Обитель Хельма всё-таки относительно невелика: несколько улиц, окружающих центральную рыночную площадь, и вал с прочной каменно-деревянной стеной по периметру. В центре городка находится Квартал Сердца, большой рынок с несколькими рядами прилавков, расходящихся лучами от центральной достопримечательности - старой виселицы, которой в наши дни особо не пользуются. Рынок так называется из-за часовни Суни, которая когда-то стояла на его краю. Часовня была заменена недавно построенным храмом Огневолосой Леди, который называют Зал Квартала Сердца.

Неподалеку от Квартала Сердца находится городская ратуша, представляющая собой бывшую гостиницу, переоборудованную в здание городского совета, где встречаются Спикеры Обители Хельма. Спикеры - избираемые должным образом представители обители, по количеству их восемь плюс Главный Спикер. Нынешний Главный Спикер - Амарандина Вандерфут, престарелая халфлингша, которая в молодости была приближенцем. Спикеры тесно сотрудничают с Святым Смотрителем в целях должностного управления обителю.

Немного поодаль от городской ратуши находится Приют Путешественника, излюбленное место остановки для приключенцев и тех местных жителей, кто любит посидеть в баре и послушать истории, которые приносят с собой такие путешественники. До недавнего времени Приют назывался Старый Грязный Дварф, но название сменила его новая хозяйка, обаятельная паладинша Чонтин по имени Кхарисса Анувиен. Леди Кхарисса утверждает, что один из ее предков был членом Компании Безум-

ных Приключенцев, чье имя связано с основание Обители Хельма, и ее быстро растущая популярность среди людей завоевала ей должность Спикера.

В силуэте города доминирует одно величественное строение: Собор Хельма. Собор в равной степени является крепостью и храмом, и при нем имеется небольшое здание, служащее детским домом для сирот, госпиталь для раненых и больных, а также недавнее добавление - дом для безумных и умалишенных, которых вывели из катакомб.

Поселение в наши дни процветает, но за это процветание была уплачена дорогая цена, и требуеться большая бдительность, чтобы его поддерживать. Обитель Хельма окружают опасности со многих фронтов, в немалой степени из-за ее близости к Невервитецкому Лесу, который стал гораздо более опасным в последнее время. Ходят слухи об обезумевших треантах, а также Утгардских варварах, снова разбойничающих на дорогах, ведущих к Обители.

Что еще хуже, Святой Смотритель узрел знамения чего-то немыслимого, поднимающегося из глубин под обителю, на своем пути топя в крови нижние уровни собора. В результате храм существенно увеличил контингент патрулей в туннелях, что возможно является знаком грядущего найма приключенцев с целью исследования этих проходов глубоко под Обителю Хельма и выяснения, о чем могли предупреждать эти знамения.

Высокий Лес

Любой, в ком есть хоть капля эльфийской крови, почувствует, войдя в Высокий Лес, как она начинает бродить. Сам возраст и мощь деревьев, глубина их корней, ветер, шепчущий в их листьях, - всё это взвывает к нам. Обширный зеленый плащ посреди Севера, Высокий Лес - напоминание об ушедших эпохах, когда густые леса накрывали большую часть Фаэруна, и самые разные лесные существа жили среди деревьев. Даже сегодня Высокий Лес едва ли узнал поступь и прикосновение людей, а среди его флоры доминируют древние растения.

Эльфийские сообщества в лесу как правило небольшие и часто кочевые. Частично, это объясняется желанием сохранить лес нетронутым, но здесь есть и руины, например, руины Аскалхорна, которые теперь называют Лощина Адских Врат, которые напоминают нам о павших городах и империях прошлого.

Высокий Лес когда-то дал приют под своими кронами трем великим эльфийским королевствам, и их скелеты все еще лежат меж корней его деревьев. Многие племена лесных эльфов и несколько племен лунных эльфов все еще бродят по нему, защищая эти руины - памятники их золотому веку. За пределами леса мало кому что известно об этих эльфах, у которых нет единого лидера, и которые не имеют контактов с внешним миром. Путешествующие через Высокий Лес всегда должны быть начеку с встречными эльфами, потому что никогда нельзя быть уверенным, когда и почему окончится их гостеприимство, а любое обещание безопасного прохода от одной группы эльфов может ничего не обозначать для другой.

Одна эльфийка пытается переменить эту ситуацию. Известная как Красная Леди, или просто Леди Леса, Моргвэй - лесная эльфийка, пытающаяся объединить разрозненные племена. Она возглавля-

ет Кэрилкарн, «Совет Леса», который периодически собирает племенных вождей для обмена информацией, консультаций и обсуждений.

Она заявляет своей целью воскрешение королевства Иэрланн, и она сделала несколько смелых шагов в этом направлении, объединив поселения Нордахаэрил, Рейтиеллаэтор и Тесимантаар (которые большинство называет Высокие Деревья). Но пока что эльфов, которые разделяют эту цель, не так много и они рассредоточены по восточным частям Высокого Леса.

В Высоком Лесу также обитают сильванские существа, такие как феи, сатиры, дриады, треанты. Неудивительно, что, войдя в лес почти сразу чувствуешь на себе взгляд невидимых наблюдателей.

Нигде в лесу это чувство так не осязаемо, как около Прадеда, дуба, размером превышающего ваши самые смелые представления о возможных размерах дерева. Прадед также является священным местом Утгардского племени Древесных Призраков. Четыре меньших дуба, которые по размеру огромные, но все же меньше Прадеда, отмечают границы этого священного места, защищая Прадеда и помогая тем, кого местные духи сочтут достойным этого, ускоряя природное лечение.

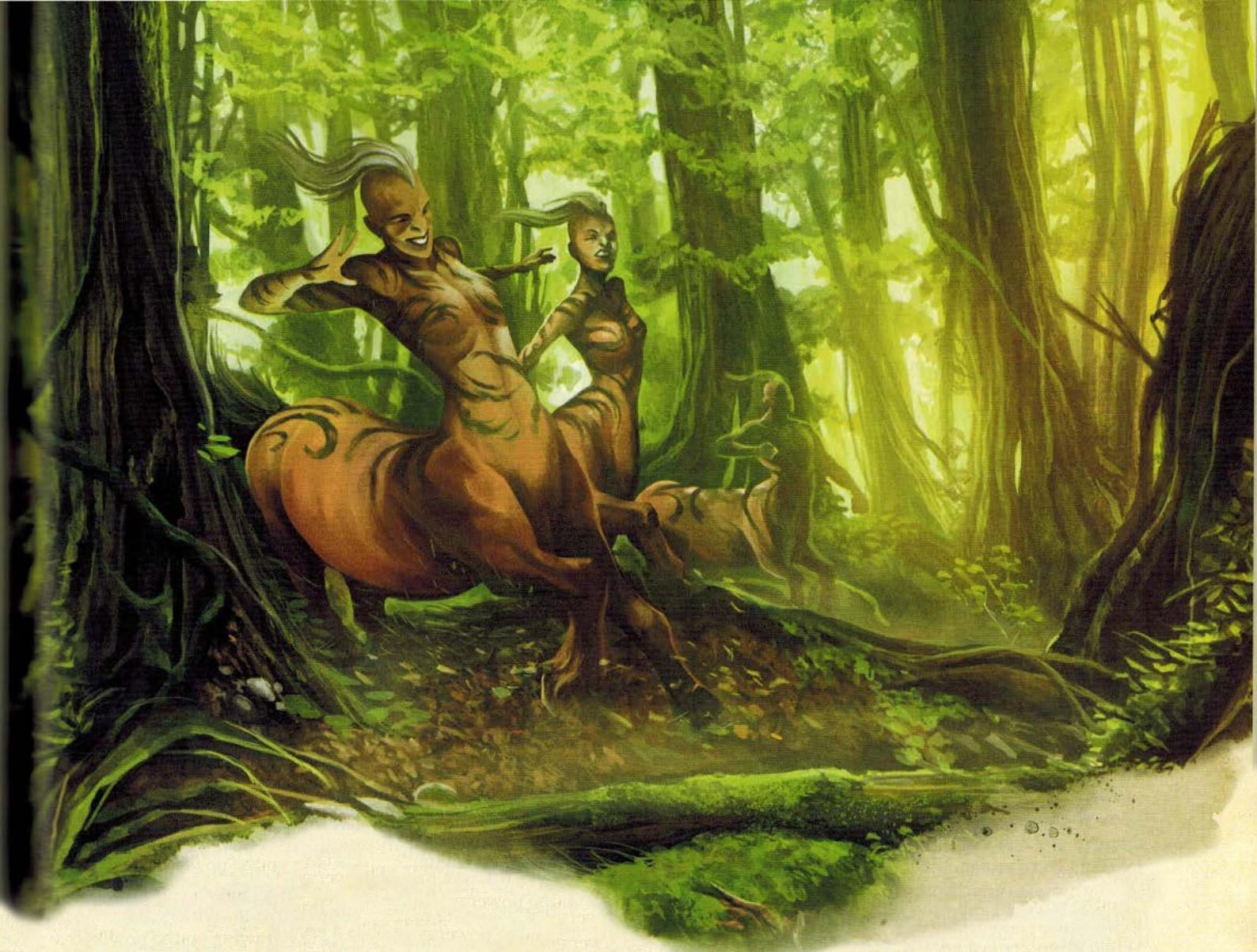
Магия телепортация здесь часто работает неправильно, а пещеры под этим местом, говорят, содержат множество волшебных порталов.

Если за посетителями наблюдают не эльфы, феи или сами деревья, то это будут кентавры, живущие в Высоком Лесу, и считающие своей территорией плато около истоков Бега Единорога. Десятилетиями кентавры множились в числе, и вскоре они могут разделить свои племена и захватить себе новые территории. Здесь также встречаются пегасы и единороги, и даже легендарные ааракокры, крылатые люди-птицы, живут среди пиков в сердце леса.

В глубинах леса находится целый горный хребет под названием Звездные Горы. Постоянные сильные ветра не позволяют более слабым летающим существам приблизиться к пикам гор, за странным исключением ааракокр, у которых там когда-то была родина, пока их не выжил оттуда дракон. Большинство пиков можно увидеть только издалека, и с такого расстояния они сверкают странными массивными кристаллами, которыми усеяны их склоны. Известно также, что здесь есть богатые залежи железа и никеля, однако никто не добывал их несколько сотен лет.

Звездные Горы - источник вод Бега Единорога, которые пробиваются сквозь скалы нижних отрогов гор, создавая скопление ущелий и скал, называемых Сестры. Вид здешних каскадных водопадов поистине захватывает дух, вполне оправдывая труднодоступность, которую приходится преодолеть, чтобы их увидеть. Сестры укутывают туман, который также подпитывает растительность на местных плато. К северу истоки реки Дессарин стекают со склонов гор поменьше, которые называют Затерянные Пики.

Проклятые руины Карс гораздо менее идеальные. Здесь находятся останки великой ереси нетерильского волшебника Карсуса, который стремился обрести божественность, убил богиню магии и принес конец эпохи и неслыханные разрушения по всему миру.



Высокая Пустошь

Высокая Пустошь когда-то была похожа на Высокий Лес или на соседствующий с ней Туманный Лес, но во время Войн Короны тысячи лет назад мощная магия так выжгла землю, что все, что осталось, - это изуродованная вересковая пустошь. Это каменистая глушь, населенная троллями и всякими гоблиноидами и прочими опасностями для тех, кто решит пройти по ней, а не в обход.

Как и следует из названия, Высокая Пустошь представляет собой возвышенность, простирающуюся на мили, на которой растет вереск, разбросаны покрытые мхами и лишайниками уступы выходящих из-под земли пластов каменных пород, там и сям таятся овраги. Здесь в изобилии бродят стадные животные, такие как овцы, скальные пони или рофы. Для этих животных опасностей здесь не так уж много, потому что волки и другие хищники, в нормальной среде сокращавшие бы их поголовье, сами становятся жертвами троллей и гоблиноидов, главенствующих в пустоши. Эти двуногие головорезы иногда расставляют ловушки по пустоши, но в основном заняты убийством добычи и друг друга. В Высокой Пустоши есть своеобразный охотничий цикл: в один год хобгоблины убивают волков, что приводит к росту поголовья овец, что выманивает троллей из их логовищ (местные тролли, похоже, любят баарину), что, в свою очередь, привлекает храбрых приключенцев разобраться с растущей угрозой, что позволяет волкам не быть полностью

уничтоженными этой самой «растущей угрозой».

В Высокой Пустоши, на ее западных окраинах, также живут люди-варвары, которые занимаются преимущественно разведение коз и овец, так как почвы здесь слишком скучны для земледелия. Это не Утгардцы или их родичи, но возможно у них есть какая-то дальняя связь с Северянами, так как вроде бы они иллусканского происхождения. Они разговаривают на диалекте иллусканского языка, который я не знаю, поэтому мои с ними контакты были несколько напряжены из-за взаимного неправильного понимания речи собеседника. Несмотря на это, мне удалось найти общий язык с племенами Гиронди и Белконди, которые в моем присутствии выказывали храбрость, честь и неплохое чувство юмора. Путешественникам через этот регион стоит иметь ввиду что местные племена с подозрением, свойственным многим Северянам, относятся к магии, но к счастью оно не перерастает в фанатичную ненависть, как у Утгардцев.

Также здесь живет несколько небольших племен орков, например, Красные Когти и Синие Перья. Люди и гоблиноиды разделяют ненависть к ним, и принимавшие меня люди рассказывали, что в прошлом бывали случаи, когда люди и гоблиноиды объединялись, когда численность орков становилась очень большой.

ОРОГОТ

Для такого большого пространства в Высокой Пустоши на удивление мало руин. Одни из них -

Орогот, бывшая вилла благородной семьи из старого Нетерила. Местные легенды говорят, что семейство интересовалось драконьей магией, даже пытаясь ловить этих существ с целью получения драконьих сил. Рассказы разнятся в том, что именно послужило причиной уничтожения семейства прямо в его вилле, но большинство сходятся в том, что виновником гибели был драколич, все еще находящийся в руинах и охраняющий сокровища семейства. Одним богам известно, что привело к созданию такого существа, или что привязывает его к этому месту. Ответы на эти вопросы, если они вообще существуют, лежат в его логове.

ТУМАННЫЙ ЛЕС

В Туманном Лесу сильно ощущается влияние Высокой Пустоши, расположенной к востоку от него. Название леса происходит от густого тумана, спускающегося с западных склонов пустоши и окутывающего его деревья. Здесь правит Король Деревьев, Меландарх, который сохраняет исключительную власть эльфов над лесом. Хотя дики здесь в избытке, местные люди хорошо знают, что эльфы охраняют ее и накажут любого, кто будет браконьерствовать в лесу. Даже варвары не охотятся здесь из опасений привлечь внимание или гнев Меландарха.

Путешественникам, которые не беспокоят обитателей Туманного Леса, и которые на привалах разводят костры только из опавших ветвей, обычно позволяют пройти по лесу, если только лесные жители не находятся в дурном расположении духа или в данный момент враждебно относятся к чужакам по какой-то конкретной причине.

СЕКОМБЕР

Прямо рядом с Высокой Пустошью, на северном берегу реки Делимбиир рядом с Бегом Единорога, расположен маленький города Секомбер, находящийся на границе Севера и поселений Западного Сердцеземья. Построенный на руинах Хастара, столицы древнего королевства Аталаантар, Секомбер - тихое место, где фермеры и рыбаки занимаются своей работой, а местные жители нанимаются в помощь на охоте или рыбалке, или в качестве

проводников по здешним местам. Опытные гиды, которые хорошо знают Высокую Пустошь и могут провести мимо множества ее опасностей и племен, - здесь не редкость, судя по тому, как часто предлагаются их услуги. Местные каменотесы, в основном происходящие из небольшого клана дварлов, добывают розовый гранит из скалистых стен северной оконечности пустоши.

РАЙМАНТИИН - СКРЫТЫЙ ГОРОД НАДЕЖДЫ

Ходят истории, что Фаер'тел'миир, древний город империи Миеритар, был восстановлен Высшей Магией в какой-то момент в прошлом столетии, возможно, даже еще до Магической Чумы, на Высокой Пустоши. Восстановленный город из гладкого темного камня называемый Раймантиин, или «Скрытый Город Надежды», не указан на картах и по слухам скрыт с помощью магии или каких-то артефактов. Как предполагается, только достойные, без зла в сердце, могут достичь его, а все остальные (согласно историям) «не найдут пути туда». Рассказчики таких историй попадаются нечасто, и я не знаю никого, кто заявлял бы, что видел его, но эти истории несмотря на все это продолжают жить своей жизнью.

НАДЖАРА

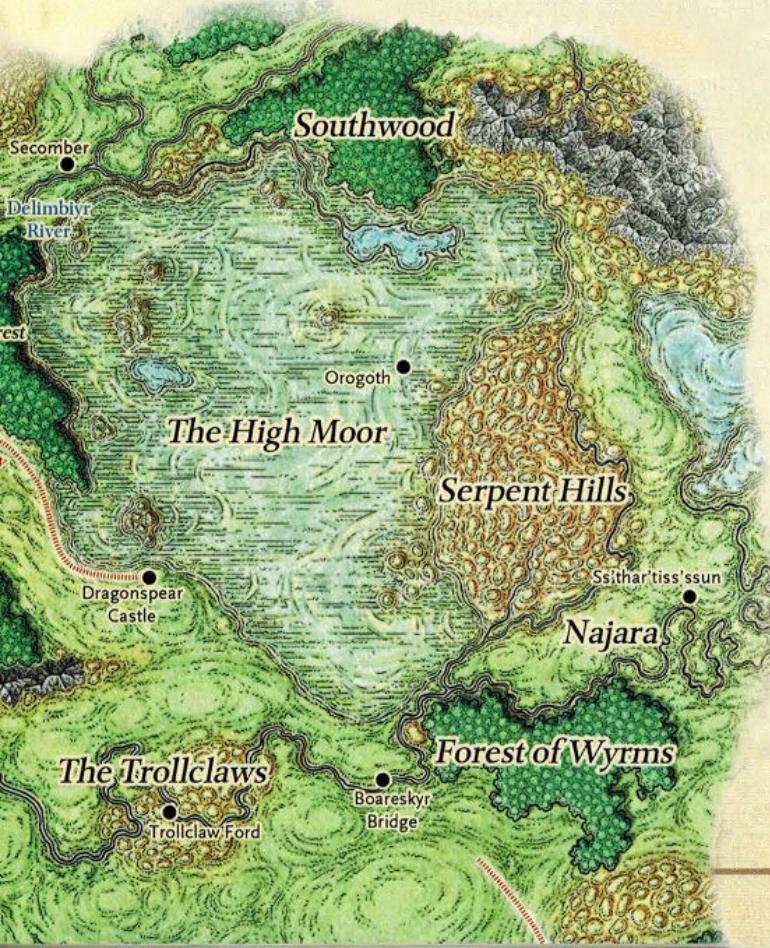
Прошли те дни, когда рассказы о королевствах змей были всего лишь слухами и домыслами, историями приключенцев и путешественников, отшедших подальше от проезжих путей и каким-то образом уцелевших после встречи с их обитателями. Когда-то было легко усомниться в их правдивости, ведь любое государство патрулировало свои границы и имело связи (дружелюбные и не очень) с соседями. В истории о нагах и юань-ти было достаточно легко поверить, потому что они всегда водились в этой местности. Но целое государство этих существ?

Как мы теперь знаем, королевство Наджара, провозглашенная змеями, живущими в нем, расположено вдоль северной оконечности Торгового Пути, к северо-востоку от Моста Борескира и к юго-востоку от Высокой Пустоши. Через его земли протекает Извилистая Река, а также на его территории находятся такие географические достопримечательности как Змеиные Холмы, Трясины Шелимбера и Лес Змеев.

Я сама убедилась в существовании Наджары, Королевства Змей, когда один маг из Врат Балдура направил меня сопроводить его, его учеников и нескольких приисченцев к каким-то руинам на восточной окраине Высокой Пустоши.

Я буду всю оставшуюся жизнь жалеть, что приняла тот заказ, потому, что половина приисченцев не только оказалась алчными свиньями, намеревшимися разграбить руины вместо того, чтобы позволить волшебнику провести свои исследования, но и вдобавок их идиотизм пробудил древний дух в руинах, который погрузил большую часть группы в непробудный сон и стал пожирать их души. Так как на меня не действует магия, вызывающая сон, мне удалось сбежать вместе с полуэльфом, одним из учеников волшебника. Дух без устали преследовал нас по пустошам и загнал в туннели под Змеиными Холмами, где мы попали в плен к юань-ти, патрулировавшим границы своей страны. Полуэльфа увезли куда-то в рабских цепях, а меня по какой-то непонятной причине повели представать перед Джарантом, Королем Змей. Далее я приведу краткое описание этого события.

Олицетворение древности и зла, Джарант, на-га-дук, правит королевством благодаря личному могуществу и Мергелевым Шпилем Наджары - тонкой серебряной короне, обладающей защитными и прочими волшебными свойствами. Хотя в тот момент,



когда я встречалась с ним, он все еще предпочитал быть полностью изолированным от внешнего мира, десять лет назад Темный Змей решил начать отсылать послов в соседние королевства, чтобы предупредить тех о последствиях вмешательствах в дела Наджары. Хотя я видела самого короля считанные мгновения, я не могла не заметить его авторитет среди подчиненных: само его имя поданные произносят с благоговением. Стражник мог поклясться «короной Джаранта», а юань-ти, у которого были ключи от моих кандалов, говорил о законах Наджары как о «воле Джаранта».

Никто не знает, почему Джарант выбрал именно этот момент, чтобы сделать существование своего царства известным для соседей, и чего он надеялся этим достичь. Послы юань-ти, которых он отправил, передали волю короля соответствующим государствам: оставить Наджару в покое и остановить нежелательных визитеров (таких, как приключенцы) от пересечения границ Наджары с целью разграбления ее сокровищ.

Взамен змеи обещали, что караваны и прочие уполномоченные на то путешественники по ее территории не будут подвергаться нападениям или задержаниям, если не будут сходить с основной дороги.

Реакция государств, получивших такие сообщения, варьировалась от одной крайности до другой. Темная Твердыня, по слухам, встретила послов радушно, а жентильских лордов змеи покинули не только с подписанным договором, но также и с предложением о возможном будущем военном альянсе. Элтургارد, неудивительно, сразу отверг предложение, и процесс отказа в итоге завершился кровопролитием: паладины перебили всех посланников, кроме одного, которого они отправили домой, передать двору Джаранта свой ответ.

Другие ответы были нечто средним между двумя описанными выше крайностями. Были получены и положительные и отрицательные (но вежливые) ответы, но вне зависимости от того, какими они были по существу, Джарант достиг своей цели: соседи Наджары теперь воспринимали ее как самостоятельное государство, вне зависимости от того, видели ли они в нем врага или союзника.

Существование экономики Наджары в том виде, в котором она есть, зависит от рабов. Работоторговля - это по факту единственный вид торговли, который ведет Наджара, и руины Тлохцина в Лесу Змей служат местом сбора тех, кто опустился до продажи рабов юань-ти. Разные группировки наджарцев оставляют своих агентов вокруг этих руин в надежде, что те перехватят работоторговцев и купят у них товар по более выгодной цене до того, как появятся другие покупатели. Рабов с необычными способностями или редкими знаниями иногда продают с агрессивно ведущимися аукционов. Боюсь, что такова была судьба и того ученика, с которым мы убегали из Высокой Пустоши.

Я обращаюсь ко всем читателям этих строк, наделенных властью: услышьте мои слова и не позволяйте ввести себя в заблуждение. Змеи не намерены сосуществовать мирно - они всего лишь пытаются прикрыть враждебные намерения своей странной дипломатией, и защититься от бдительных взглядов посторонних до тех пор, пока не будут готовы претворить свои планы, в чем бы те ни заключались, в жизнь.

ДВОР КОРОЛЯ ЗМЕЙ

Я находилась в заключении в Сс'ханаже, по большей части подземном городе, стоящем на Извилистой Реке, в котором собирается двор короля Джаранта. Во время нахождения в плена у наджарцев я многое узнала от (и о) Дхосуна Среброчечущатого.

Дхосун - чистокровный юань-ти родом из Наджары, он служит советником короля и часто старается усмирить произвол Джаранта. Мне кажется, отсылка послов во внешний мир была идеей именно Дхосуна, потому что за время моего заключения он навещал меня несколько раз, чтобы расспросить, что я знаю об организации посольств и функциях и навыках послов.

Из разговоров при дворе я поняла, что Дхосун не делает секрета из своего желания помочь своему королю построить государство, чей статус равняется или превосходит другие государства Фаэруна. Говорят, Джарант содержит Дхосуна в числе наиболее приближенных персон, потому что из всех придворных Дхосун - наиболее вероятный кандидат на попытку стащить Мергелевым Шпилем с головы короля. Не знаю, способен он на это или нет, но как по мне, Дхосуну не чуждо понятие чести - это он тайно организовал возможность для моего побега, и я знаю, что раньше он то же самое делал и для других. За это я у него в долгу, и этот долг я собираюсь ему однажды отдать.

Другая примечательная придворная фигура - хитрая зеленая дракониха Эмикайвуфег, которую часто называют Изумрудная Принцесса. По драконным меркам она все еще юна и достаточно мала, чтобы пролезть через тунNELи, ведущие в приемные палаты Джаранта. Джарант, по слухам, высоко ценит ее изворотливый ум. Некоторые придворные считают, что король часто общается с ней в качестве противовеса Дхосуну, потому что ее скользкая и хищная натура уравновешивает достопочтенное поведение Дхосуна. Лично я считаю, что она просто выжидаст. В Змеиных Холмах живет много металлических драконов, и в дополнение к этому в близлежащем Лесу Змеев живет ее явный конкурент за партнёров, богатство и власть - зеленый дракон по имени Ралионэйт.

При дворе Джаранта также есть целый сонм советников и прочих прихлебателей. Трио чернокнижников юань-ти, которые заявляют, что их посетили видения древнего змеиного божества, которому когда-то поклонялись в Сс'тар'тисс'суне, управляет юань-тийским населением Наджары, хотя при дворе они обычно находятся на заднем плане, просто наблюдая.

ЗМЕИНЫЕ ХОЛМЫ

Змеиные Холмы - пустынный регион, состоящий из холмов из красной глины и глубоких опасных расщелин. В них участки безжизненной скалистой земли окружают высокие столовые горы. Только мелкому кустарнику удается расти здесь, отчаянно цепляясь за сухую глину. Под этой опасной местностью, населенной змеями и разного рода ядовитыми тварями, пролегают Змеиные Пути - сеть сложных хорошо охраняемых туннелей, соединяющих разные пещеры и залы.

Эти туннели - основные пути, по которым население Наджары перемещается по этому региону. Как раз во время отпуска в одной из пещер меня и полуэльфа захватили в плен юань-ти. С тех пор мне удалось узнать, что змеям безразлично, кто ходит по поверхности холмов, пока он не лезет в туннели под ними. Столица Наджары, город Сс'ханажа, находится на северо-западе Змеиных Холмов, и в земле под ней обитает еще больше змей, чем в ее наземной части. Часто можно обнаружить поселения в больших подземных залах, соединенных между собой туннелями - эти структуры были вырыты уже много веков назад.

ТРЯСИНА ШЕЛИМБЕРА

До того, как я «гостила» при Наджарском дворе, я не бывала в Шелимбере, но я расспросила Дхосуна



про это место. Как раз из этих вопросов он догадался о моем желании бежать, и предложил свою помощь. Обширное болото, покрытое сернистыми прудами, частенько выплевывающими свое содержимое высоко вверх, негостеприимно даже к самим змеям, и большинство обитателей этих краев - ящеролюды. Когда-то управлявшаяся вампирами под началом Нетерила и впоследствии находившаяся под контролем Жентарима, Трясины Шелимбера сегодня бесспорно принадлежит Наджаре. Хотя каждое из племен ящеролов напрямую подчиняется своим вождям, каждый из этих вождей присягнул Королю Наджары.

Лес Змеев

В итоге бежала из Наджары я именно через Лес Змеев, хотя Дхосун не советовал мне выбирать такой маршрут. В конечном итоге, я выбрала его именно по той причине, которую он приводил, отговаривая меня: только дурак полезет в эти леса намеренно. Лес просто кишит змеями, и обычными, и чудовищными.

Исследователи змеиной фауны леса считают, что какая-то сила притягивает ползучую живность в лес и изменяет ее, так что виды змей, которые в нормальных условиях не ядовиты, под ее воздействием в лесу становятся ядовитыми, и большинство разновидностей змей вырастает вдвое по сравнению со своим обычным размером. Рэйлионэйт, древняя зеленая дракониха, похоже, не находящаяся в дружественных отношениях с юань-ти, устроила свое логово в лесу. Для нее здесь благодать: высокие красные деревья и крупные ели создают плотный, темный свод леса.

Дхосун предупреждал, что в северной части леса находятся руины Сс'тар'тисс'сунна, древнего горо-

да-храма. В какой-то момент времени, очень давно, люди построили небольшое поселение, называемое Змеиный Капюшон, поверх этих руин, но сейчас оно стоит пустым, вероятно, в результате нападений юань-ти. Хотя теперь о местонахождении руин можно судить только по низким холмам в лесу, Дхосун уверял меня, что в их глубине лежит Святилище Кобр, место паломничества людей-змей.

Особо опасное место в лесу - Тлохцин, который когда-то был цитаделью лича, а теперь - важное место для работников Наджары. Работники из окружающих регионов в курсе, что змеи щедро платят за рабов, которых свозят сюда. После приобретения их обычно отправляют на работы в другие регионы Наджары.

Я решила бежать из Наджары через Лес Змеев, так как, несмотря на населенность змеями, это все-таки лес, а в лесу я чувствую себя как дома. Я двигалась по теням, оставаясь достаточно глубоко в лесу, чтобы не быть замеченной, но и не приближаясь к сердцу леса, и периодически выходила на опушку, пока не увидела Триэльтские Холмы вдалеке.

ТРИЭЛЬСКИЕ ХОЛМЫ

Жизнь в Триэльтских Холмах, по которым разбросаны поселения халфлингов и гномов, кажется пасторальной и идиллической. Халфлингские фермеры обрабатывают свои участки, а гномы шахтеры роются внутри холмов, где их могут ожидать слитки золота и серебра. Этой земле не угрожают армии, и нет драконов или личей, которые бы планировали прибрать ее к своим когтистым лапам. Здесь нет ни старых замков, которые можно было бы исследовать, ни руин, которые можно было бы разграбить. В общем, это место может показаться ничем не

примечательным и даже скучным.

И именно поэтому местным жителям оно так нравится. Они наслаждаются своим уединением, которое нарушается лишь изредка.

Холмы Триэльты иногда исторгают впечатляющее богатство в форме доселе неизвестных залежей золота или серебра. Хотя обычно такие находки представляют собой небольшие жилы, которые будут полностью выработаны до того, как о них распространится информация, бывают здесь и настоящие полномасштабные золотые лихорадки. Кто-нибудь натыкается на особенно большую жилу, и старатели начинают прибывать сюда дюжинами. Триэльтское население обычно относится к этим периодическим наплывам золотоискателей подобно тому, как в других местах относятся к периодическим нашествиям саранчи: как к раздражающим, неизбежным и нарушающим устоявшийся уклад жизни явлениям, которые тем не менее, являются частью естественного порядка вещей в природе, так что по поводу них не следует слишком сильно переживать.

В самом деле, даже наиболее крупные находки не бывают такими большими, что стоило бы организовывать полномасштабную горнодобывающую промышленность, как это делают в других регионах. И также поэтому нет больших государств или торговых консорциумов, которые только и ждут момента, чтобы напасть и захватить шахты Триэльты. Эти как их называл мой знакомый дварф, «выскребные шахты» разрабатываются близко к поверхности и приносят добычу, достаточную, чтобы покрыть небольшие трудозатраты по рыхью, но совершенно не стоящую того, чтобы строить «нормальные» (под которыми он, конечно, имел ввиду дварфийские) шахты.

Я была в Триэльте, отдыхая после бегства из Наджары, когда случилась как раз такая вспышка «золочения мозгов» (как это называют местные). Хотя большинство прибывающих сюда в такие периоды - честные золотоискатели, возможность быстро заработать привлекает и много не заслуживающих доверия личностей - воров, мошенников, разбойников, уже не говоря о монстрах, которые нападают на невезучих или плохо подготовленных рудокопов, которые сами того не зная забредают на их территорию. Наиболее интенсивное мое путешествие по этим холмам было в погоне за бандой людоедов-грабителей. Глава любезного гномского семейства, у которого я остановилась, попал к ним в плен вместе со старшим сыном. Я помогала местному шерибу халфлингу и небольшому отряду ополченцев, который он собрал, выследить банду, и сделать это быстро, чтобы спасти пленников. С тех пор меня здесь встречают радушно, и я хорошо узнала добрых жителей этих мест.

ХАРДБАКЛЕР

На южной оконечности холмов расположено окруженное стеной поселение Хардбаклер. Это в основном гномий городок, но встречаются тут и люди, халфлинги и полуэльфы. Это один из наиболее хорошо защищенных городов из виденных мной: несколько батарей баллист, установленных на механических разворачивающихся основаниях позволяют вести непрерывный цикл стрельбы и перезарядки с любой из огневых точек на стенах. Хотя население Хардбаклера использует их не часто, они все же отбивают охоту у бандитов, налетчиков и, иногда, орочных мародеров завладеть богатствами Хардбаклера.

В городе нет сети улиц, расчерчивающей обычно большие города. Вместо этого здесь есть одна дорога, идущая кольцом внутри городской стены, и еще пара дорог, пересекающих город с севера на юг и с востока на запад. В месте пересечения этих дорог

в центре города находится перекресток с рынком. На этих улицах расположено большинство зданий города, предназначенных для его более высокородных жителей, которые предпочитают привычное удобство крупных зданий. Остальной город покрыт переплетением узеньких тропинок, на которых расположены более мелкие здания, в которых живут местные гномы.

Идя по этим узким переулкам в первый раз, я подумала, что вижу только малую часть города, и я оказалась права.

Под каждым маленьким жилищем находится просторный подвал, часто в три и более уровней глубиной. Как раз здесь ремесленники Хардбаклера занимаются своим ремеслом. Некоторые из подвалов - магазины или мастерские ремесленников, которые спят в доме над ними. Другие собственники сдают свободное пространство путешественникам, несколько комнат отводя под номера, а одну большую используя как бар или ресторан, что превращает все помещение в некое подобие таверны или постоялого двора. Еда в таких заведениях довольно странная - преимущественно грибы, картофель и прочие клубни, густые лишайники и похлебки из землероек и полевок - но питательная и по-своему вкусная.

Комнаты в этих подземных гостиницах хорошо прогреваются большими каминами, так что здесь довольно уютно. Нередко путешествующие торговцы специально планируют свои маршруты так, чтобы оказаться в Хардбаклере к приходу зимы, чтобы провести холодные месяцы около камина с куском жареного пирога в одной руке и кружкой горького темного гномского пива в другой.

Если свободное место в подвале не используется для других целей, то оно не остается пустым, а отводится под склады и кладовки. Практически у каждого семейства в городе есть часть помещения, которое оно использует само, и часть, которую оно сдает кому-нибудь. Если кто-то планирует арендовать склад в Хардбаклере, то и ящики для хранения и прочее подобное оборудование стоит тоже приобретать здесь. Местные мастера делают и замки, защелки, восковые смазки для защиты коробок и ящиков от воды, и так далее. Все ящики изготавливаются особого размера, так чтобы идеально подходить к особому расстоянию между полками местных кладовок, чтобы свободное место не пропадало.

В Хардбаклере живет хорошо оплачиваемый волшебник, который специализируется на предоставлении всем желающим защиты хранимых в местных подвалах товаров. Чужеземным волшебникам не разрешается накладывать защитные заклинания на предназначенные к хранению товары - они должны быть наложены Даэлией Инхтарверн, нынешней волшебницей в древней династии магов, в течение многих поколений живших и работавших в Хардбаклере. Она носит набор волшебных браслетов, доставшихся ей по наследству от отца.

ДЕРЕВЕНСКИЕ ПОСЕЛЕНИЯ

Большинство поселений в Триэльтских Холмах состоит из одной-двух дюжин халфлингских или гномих семейств, живущих в домах, бережно встроенных в холмы. Относительно неглубокие долины служат для земледелия, а склоны холмов используются для выращивания вьющихся растений (например, тыкв или клубники) или выпаса небольших стад большегорих овец, которых держат многие полурослики, или вспыльчивых бородатых коз, которых предпочитают гномы фермеры.

Большинство из таких поселений населено не какой-то одной расой, так как, по всей видимости, когда оба народа живут вперемешку, они оба выигрывают от этого.

Полурослики часто специализируются на земле-



делии (если не считать небольших грибных садов, которые гномы содержат у себя в подвалах), а рудокопы этих мест - преимущественно гномы. Оба народа занимаются животноводством, полurosники предпочитают овец, а гномы - коз, и оба занимаются разными ремеслами. В каждом поселении есть шериф, который организует оборону и поддерживает порядок, - как я обнаружила, эта роль чаще отводится полurosникам, хотя и гномы встанут на защиту своих домов и соседей, если возникнет необходимость.

Некоторые из поселений помечают места, где были раньше шахты, которые исчерпались. Нередко полurosники занимают такие заброшенные гномьи шахты и обустраивают там удобные дома, укрепив верхние этажи и установив окна и двери, а внизу при этом остаются идущие под поселением туннели. Эти проходы могут пригодиться для обороны или бегства, но чаще всего они используются, чтобы во время дождя сходить к соседу занять чашечку меда без того, чтобы мокнуть на улице и потом разносить на подошвах уличную грязь по всему дому.

Иногда, сообщества, у которых обширные обитаемые туннели, в которых достаточно места и для более крупных существ (здравяков, как их называют местные гномы), превращают свои поселения в заведения, которые обслуживают таких посетителей. Из известных мне подобных постоянных дворов могу назвать Веселую Шахтерку, Трубку и Очаг, и мой любимый Приют Гиганта.

Поражает, насколько самодостаточно каждое из этих поселений. Когда требуется формальный лидер для решения какого-то вопроса, на его роль призывается старейший полurosник или гном, но в целом жизнь в сообществах в этих холмах основывается на дружелюбии. Для триэльцев отказаться прийти к мирному разрешению спора с собратом - позорно.

Местные жители наслаждаются своей простой жизнью, хотя мне встречалось поддюжине или около того молодых приключенцев родом из этих мест, которые решили сменить знакомую родину на новизну внешнего мира.

В холмах нечасто встретишь опасных существ: они так густо населены (на поверхности или под ней), что для логов чудовищ осталось мало места. Злые или хищные существа иногда забредают сюда, особенно из Леса Змеев, но такие вторжения долго не делятся. После нескольких съеденных овец (и, возможно, одного-двух пастухов) шерифы, не теряя времени, собирают отряд, чтобы прогнать или истребить хищников, пока те не причинили еще больше вреда.

С грустью должна сказать, что в наше время ситуация, возможно, меняется к худшему. Судя по письмам, которые я недавно получила от друзей в этих холмах, отряды налетчиков из Наджары стали более крупными и часто встречающимися. Мои друзья всерьез опасаются, что угроза из Королевства Змей к северу может вынудить триэльцев всерьез задуматься об активной обороне их земель впервые за многие поколения.

УТГАРДСКИЕ ЗЕМЛИ

Когда я только покинула свою страну и направилась на север, я обнаружила отряд Утгардских кочевников на тропе, часть племени Лося, во главе с воительницей по имени Гирт. Это была напряженная встреча.

Я думаю, что единственной причиной, по которой я не была убита на месте, было то что я была эльфом, путешествующим в одиночку. Я думаю, что они боялись, что я могу оказаться волшебницей. Утгардцы ненавидят всю магию, кроме своих шаманов и любого заряженного оружия и брони, которые они могут найти, но волшебник готовый бродить в дебрях в одиночку может оказаться очень могущественным. Пересекая травянистую равнину, мы могли видеть друг друга на некотором расстоянии. И так как я не ударила их издалека молнией, они решили миролюбиво приблизиться.

Тем не менее, они остановились в пределах полета стрелы и, казалось, спорили о том, не подстрелить ли меня.

Я терпеливо ожидала, пока та, кто, казалось, была их вожаком обратилась ко мне с сильным акцентом на Общей речи. Я ответила на приветствие на Ботхии, их древнем языке, из-за чего они стали спорить вновь. Наконец, она спешилась и подошла ко мне, ее имя было Гирт. Как я была тогда рада, что нашла время, выучить язык от ученого друга из Эверески!

Не ожидая пока она потребует, я предложила Гирт прекрасный кинжал из Эверески, а также свое ожерелье. Для ее отряда я преподнесла мешочек безделушек, что я припасла специально для такого случая. Обрадовавшись своим подаркам и уверившись что я не волшебница, Гирт и я присели поговорить. Я попросилась провести ночь у ее костра, и Гирт освободила для меня место. Это была моя первая, но не последняя, встреча с Гирт, не было это и моей последней встречей с утгардцами. Я благодарна Гирт, ставшей мне другом, за то что она многому обучила меня о своем народе, ибо это позволило мне и многим моим попутчикам увидеть Утгард и выжить, чтобы рассказать об этом.

На протяжении многих лет, я заслуживала уважение Гирт и, по-моему, мы стали друзьями, я также узнала ее трех сыновей. И хотя Гирт умерла несколько десятилетий назад, я до сих пор навещаю ее детей, с которыми я играла, когда они еще были детьми. Теперь у них есть свои дети, и все они называют меня тетушкой.

За время, проведённое вместе с Гирт и ее родственниками, народ Лося многое рассказал мне об укладе жизни своего племени - их взгляды на мир и на собственное место в нем, их традиции и законы, по которым они живут. Сталкиваясь в моих путешествиях с другими племенами Утгарда, я пришла к выводу, что многое из того, что истинно для племени Лося, верно и для других утгардцев. Несмотря на то, что они принадлежат к разрозненным, на первый взгляд, группам и почитают различные тотемы, Утгардцы имеют много общего. Ниже изложено то, что мне удалось узнать о народе, называющем себя

«детьми Утгара».

Несмотря на то, что каждый Утгардтец принадлежит к определённому племени, это скорее формальное определение, чем связанное между собой население. По моему опыту, сбор всего племени является редкостью, кроме особо крупных событий (таких как объявление нового вождя или некоторые религиозные собрания). Вместо этого, Утгардцы склонны путешествовать бандами, группами соплеменников числом от дюжины до сотни, но обычно несколько десятков. Эти банды обычно состоят из нескольких семей, с патриархом или матроной во главе. Во многом, этот народ схож с кочевниками Тель'Куэссир, как минимум тем, что решения принимаются по соглашению глав семей, а споры решаются так: кто не согласен с решением большинства, может отправляться своим путём, создавая новую банду или присоединяясь к другой.

Утгардцы распространены по всему Северу, и редко уходят южнее Высокого Леса. У народа Утгардта нет столиц или государств, к которым они принадлежали бы; вместо этого у каждого племени есть наследственный курган, который считается священным местом. Гирт говорила, что священная земля племени Лося называется Кремневая Скала, что где-то на Вечных Болотах. Она, естественно, не предлагала отвести меня туда, а я никогда не был столь глуп, чтобы просить об этом. По большинству, Утгардцы - народ, занимающийся охотой для выживания, предпочитая крупных стадных животных, таких как лоси, яки и олени. Молодые мужчины и женщины ищут возможности создать себе имя иногда строят свою репутацию добывая опасных хищников и огромных зверей: медведей, больших кошек, кабанов и даже монстров типа вивернов, медвежат и смеющихся зверя.

Некоторые племена хорошо применяют своё охотничье мастерство для ещё одного дела, которым славятся Утгардцы: налёты. Как правило, Утгардцы устраивают грабежи лишь в отдалённых районах - в том смысле, что чем ближе потенциальная цель к цивилизации, тем у неё меньше шансов быть ограбленной. Налётчики предпочитают грабить караваны зажиточных купцов и дилижансы знати, которые с большей вероятностью перевозят высококачественную еду, алкоголь и ювелирные украшения, которые Утгардцы носят, как украшения и которыми после торгуют между собой. По большей части, Утгардцы не пользуются монетами, так что путникам, надеющимся купить себе безопасный проход, советую предлагать что-то другое.

Утгардцы не различают границ государств и прочих связей цивилизации, которые связывают фермера и купца, проезжающего по дороге мимо его дома. Для них, каждое общение с нами - не утгардцами - это всякий раз в новинку. Потому, банда утгардцев, которая устроила налёт осенью может прибыть с тортом уже зимой. Они понимают концепцию принадлежности к большей группе, и того, что эти группы могут враждовать. В конце концов, каждое племя утгардцев имеет своих кровных врагов среди других Утгардских племён. В прочем, когда я попробовала объяснить им, как я и эльф из Эверески были связаны с народом Глубоководья или Сильверимуна, Гирт лишь рассмеялась.

Она не видела таких городов, потому я могла смело сказать, что знала людей с луны. Когда же я упомянула Яртар и Красную Лиственницу, места в которых, я точно знала, банда Гирт бывала, она рассмеялась ещё сильнее. Для неё, я была слишком велика, слишком «сильна», как она выразилась, чтобы иметь какую-то связь с местами, которые она рассматривала в качестве добычи.

Утгардские племена и их территории

Для большинства Утгардских племен единственная постоянная вещь в их истории - это расположение их родового кургана. Большинство священных мест утгардцев существует с глубокой древности, но жизнь почитающих эти места племен едва ли стояла на месте. Далее следует краткое описание нынешних Утгардских племен.

Синие Медведи. Самое восточное племя Утгардта - Синие Медведи, которые считались вымершими более века назад, но недавно они появились из Высокого Леса и вернули себе свой родовой курган в Камнестое прямо к югу от Лунного Прохода и к северу от леса. Синие Медведи вернули себе большую часть своей бывшей территории с тех пор, хотя они не ходят возле Крепости Адских Врат, которая у них считается запретным местом.

Черные Львы и Красные Тигры. К северу от территории племени Синего Медведя, в Мерцающем Лесу, находится Колодец Беорунны, довольно крупное поселение возле древнего родового кургана племени Красного Тигра. Поселение было основано некоторое время назад членами племени Черного Льва, которые решили пустить корни, а не продолжать кочевую жизнь.

Хотя Красные Тигры не вполне довольны сложившейся ситуацией, они считают Колодец Беорунны своим священным местом и пытаются извлечь максимум выгоды из такого положения дел. Отряды Красных Тигров часто зимуют в Колодце Беорунны, и многие из них здесь продают меха и кожу, которые они добыли в окрестных лесах.

Небесные Пони. В части Мерцающего Леса, называемой Лунный Лес, стоит Одинокий Камень, родовой курган племени Небесного Пони. Эти люди разделены: часть племени осела и отстроила достаточно большое поселение вокруг Одинокого Камня, подобно тому, что сделали Черные Львы у Колодца Беорунны. Вторая часть племени считает это кощунством по отношению к их тотему поэтому устраивает периодические налеты на поселение, пытаясь сжечь его как можно большую часть и быстро исчезнуть, часто верхом на пегасах.

Древесные Призраки. В глубинах Высокого Леса стоит Дерево Прадед - родовой курган племени Древесных Призраков. Древесные Призраки давно и окончательно отделились от Синих Медведей и бесследно исчезли в лесу, хотя поступают отдельные сообщения, что они все еще живы, и иногда можно увидеть их, собравшимися вокруг Прадеда. Некоторые мудрецы утверждают, что возродившееся племя Синих Медведей вполне может быть Утгардцами из Древесных Призраков, которые откликнулись на зов вновь ожившего тотема Синих Медведей.

Великие Черви. Морозные Холмы - небольшой южный пик в горах Хребта Мира, к северу от Великого Болота. Здесь находится Пещера Великого Червя - родовой курган племени Великого Червя. Эти Утгардцы известны как затворники; прошло уже двадцать лет с тех пор, как племя посыпало свои отряды в какие-либо другие набеги, кроме походов на орков в горах Хребта.

Черные вороны. Неприветливые как горы Хребта Мира, где они кочуют, Черные Вороны фанатичны в своей приверженности старым обычаям Утгардта. За пределами Вороньего Камня, их родового кургана в самом сердце гор, они известны своими набегами далеко на юг, вплоть до Сильверимуна, но наиболее частой их добычей являются караваны, идущие в Мириловый Зал и из него.

Лоси. Кремневая Скала посреди Вечных Болот - родовой курган племени Лося. Лоси раньше были удачливыми налётчиками, добиравшимися даже до Несме и Мирилового Зала, но племя было расколото несколько десятков лет назад силами этих городов. Не смотря на то, что они восполнили свою численность, Лоси остаются по большей части охотниками и добытчиками. Они мастерски избегают и отражают угрозы Вечных Болот, и часто нанимаются проводниками для чужаков.

Потерянные племена Утгардта

Принимая во внимание недавнее возрождение племени Синего Медведя, может быть неправильным считать какое-либо из племён Утгардта по настоящему вымершим. Не смотря на это, некоторые племена известны лишь своей прежней репутацией, а не нынешними достижениями.

О племени **Громового зверя** ничего не слышали вот уже несколько лет. Когда Громовые звери совершили очередное паломничество к Кургану Моргур в лесу Невервинтер, они обнаружили их священное место осквернённым. Вскоре после этого, их вождь увёл их назад в глубь Высокого Леса и с тех пор они не появлялись.

Племя **Серых Волков**, состоявшее полностью из ликантропов, было уничтожено Селунитским походом из-за племенного проклятия. Некоторые из выживших Серых Волков получили убежище среди других Утгардских племён.

Племени **Грифона** пришёл конец, когда они выступили против объединённых сил Луруара, гигантов и орков.

Племена **Красного Пони** и **Золотого Орла** исчезли столетия назад. В последний раз их видели близ Однокого Камня, родового кургана, который был общим для них и Небесных Пони.

Если банда утгардцев вышла к вашему костру, я посоветую вам следующее. Во-первых, сделайте всё возможное, чтобы скрыть любые следы магии и заклинаний. Далее покажите им свою гостеприимность и пригласите их погреться. Если у вас есть ювелирные изделия или украшенное оружие, предложите их в дар тому, кто выглядит их лидером. Спросите о том, как идёт их охота и дайте им возможность похвастаться. Будьте благодарны, но не подобострастны. Скажите им о том, что вы слышали о мастерстве утгардцев - об их охотничьем умении и, главное, их силе - но припишите эти истории другому племени. Сильнейший из банды будет настаивать, чтобы вы дали ему шанс доказать, что он лучше того, о чём вы слышали, и чтобы после вы уже рассказывали историю именно о его племени.

Вы или один из ваших компаний может согласиться помериться силой или сойтись с ним на кулаках - способ, которым банда обычно измеряет удачу. Впрочем, это не столь важно - проиграете вы или одержите верх. Просто продемонстрировав желание состязаться, вы уже заслужите определённую меру уважения. Если вы одержите верх в состязании, будьте любезны, и выражите благодарность за то, что вы наконец-то нашли кого-то достаточно великого, чтобы проверить себя с ним. Если же вы проиграете, будьте скромны, изобразите скорбь и отдайте лучшую часть своей трапезы победителю.

Эти советы будут работать не всегда, конечно. Некоторые банды не так легко задобрить, в частности если они охотятся непосредственно за вами или людьми вроде вас. Всегда помните, что это гордый и сильный народ с горячей любовью к простым радостям. Постарайтесь походить на них и, возможно, вы подружитесь. Если же покажете страх или презрение, скорее всего, они ответят вам насилием.

НАРОД УТГАРА

Утгардцы ведут свою родословную от могучего героя Утгара, несравненного воина. На протяжении времени, что я провёл в их племени, Гирт свободно рассказывала истории об Утгаре, пересказываемые их народом. Сага рассказывает о древности, когда люди Севера жили в страхе и изоляции. Великие духи блуждали по лесам Севера, не давая людям объединиться и восстать против них. В это тяжкое время появился Утгар, который вызвал великих духов одного за другим и, превзойдя каждого из них, подчинил их себе. Каждый из подчинённых духов

воплотился в один из тотемов группы людей, что следовали и почитали Утгара. Так появились на свет племена Утгардта и были названы они по имени духа их тотема.

Места побед Утгара отмечены до сих пор величими родовыми курганами Утгардта. Говорят, что каждый из них был создан на останках духа тотема племени и соплеменников, которые погибли, помогая Утгару победить то существо.

Племя считает территорию вокруг кургана своей на лиги вокруг, объявляя эти земли своими охотничьими угодьями и местами, где они могут стать лагерем. Грубо говоря, Утгардские банды отдельных племён уходят на две-три недели пути от родового кургана племени, хотя их налётчики могут уходить значительно дальше. Эти святыни разбросаны по всему Северу, но почти всегда, точное местоположение такого места известно лишь нескольким людям, кроме представителей соответствующего племени.

Почти все изначальные племена Утгардта действуют сейчас на Севере. Даже племя, считающееся утерянным или уничтоженным, может быть где-то представлено небольшой группой людей, утверждающих, что они наследники одного из древних племён, но такие люди, кем бы и где бы они ни были, не многочисленны и часто их претензии ложны.

Утгардцы относятся к своим ритуалам и табу очень серьёзно. Большинство табу и традиций меняются от племени к племени, но есть одна общая для всех Утгардских племён деталь: магия, кроме магии их шаманов, заклинания оружия или доспехов - запрещена.

Жрецы Утгара почитают их бога-предка и такжезывают к именам их тотемов-заступников перед Отцом Племён. Их характер прост: силу вознаграждают ещё большей силой, а когда сила подводит - это потому, что человек не достоин.

ГРОБНИЦА ВАРЛОКА

На западной оконечности Тролльих Холмов находится участок странной местности: разбитые осколки камней разбросаны по местности, перемежаясь с огромными вывернутыми из земли кусками почвы и глубокими рытвинами типа тех, которые можно увидеть, когда выстрел из требушета приходится мимо цели. Глубже к центру этого участка встречается много зданий, некоторые из которых относительно целы, а другие полуобвалились или облокотились на соседние дома.

В центре, возвышаясь надо всем, находится группа башен, похожих на вздымающиеся к небу гигантские когти. Эти башни видно издалека, и их, похоже, не затронул катаклизм, который разрушил всё вокруг. Из-за их состояния многие делают вывод, что они были построены уже после катастрофы.

Правда о месте, называемом Гробница Варлока, совершенно другая. Все строения, которые можно здесь увидеть, начиная с разрушенных зданий и захватывающей центральными башнями, составляли город, располагавшийся на каменном диске, парившем в воздухе во времена древнего Нетерила. Когда нетерильская магия отказалась, город рухнул с неба; куски камня, разбросанные по округе, не природного происхождения - на самом деле, это куски того диска.

МОЙ ЕДИНСТВЕННЫЙ ВИЗИТ

Я была в Гробнице Варлока всего однажды, во времена моей юности, когда я еще не набралась ума-разума. Меня нанял Даэрисман Арат, один из Признанных - монахов-ученых Кэндлкипа, чтобы сопроводить его туда. Он в тот момент писал работу

об этом месте и хотел собственоручно изучить его. Я в тот момент была только что из Эверески, и никогда не слышала предупреждений мудрецов относительно этого места. Либо меня очень любят Солонор, либо я нереально везучая, если мне удалось выбраться оттуда живьем. К несчастью, Даэрисману повезло не так сильно.

Когда мы подходили к руинам города, они выглядели необитаемыми. По размеру они не такие большие и состоят почти полностью из мешаницы разрушенных зданий и гигантских валунов.

Центральные башни сохранились, видимо, благодаря каким-то свойствам магии, использованной при их строительстве, что совсем не означает, что крушение их совершиенно не затронуло. При ближайшем рассмотрении на одной из башен можно обнаружить огромную трещину в ее западной стене, и несколько остальных тоже несут некоторые следы повреждений разной степени серьезности. Когда мы подходили к башням, они совершенно не казались заброшенными. В окнах иногда мелькали таинственные огоньки, а на стенах мы могли видеть неясные очертания, носящиеся по их поверхности. Эти строения были построены так, чтобы выглядеть облаченными в черный доспех, состоящий из налегающих друг на друга пластин, и с использованием немного диссонирующей архитектуры, создающей впечатление суставов, которые могут начать сгибаться в любой момент.

Башни, соединенные стенами гладкого черного камня в форме, приблизительно сопоставимой с кругом, создают защитный периметр вокруг сердца Гробницы, который можно увидеть только с ужающим близкого расстояния. Башнями загорожены и защищены несколько странных участков земли, некоторые из них безжизненны, некоторые поросли странной колючей растительностью, которую не встретишь в природе. Мосты без перил соединяют башни в различных точках, и все они загибаются спиралью вокруг центра, который, по слухам, является ничем иным, как владением самого лича-короля Ларлоха, которого еще называли Теневой Король.

ОПАСНОСТИ И ОХРАНА

Предупреждаю: не ходите сюда. А если вынуждены прийти, то не задерживайтесь, потому что защитники Гробницы жестоки и кровожадны, жизнь им чужда как какой-нибудь чуме или яду, и они наслаждаются страданиями любого, до кого доберутся их когти.

Это место кишит нежитью всех сортов. В добавок к самому Теневому Королю, в Гробнице обитают еще несколько личей, волшебников-вассалов Ларлоха. Он вызывает к ним, когда ему потребуются их силы, но в остальном предоставляет свободу в проведении экспериментов и выполнении его заданий. Когда-то он держал их на очень коротком поводке, но по слухам теперь дает им большую самостоятельность, как можно судить по тому факту, что магические ужасы, которые вполне могли быть результатами их экспериментов, были замечены в Холмах Троллей и Лесу Троллей, окружающих руины.

Эти чудовища также встречаются и в руинах самой Гробницы. Во время своего краткого пребывания там я видела существ, которые, вероятно, начинали свои жизни в виде грифонов, совомедведей, троллей и даже бехолдера, но все они были магией изменены до неузнаваемости. Что делают личи с этими существами - вопрос для умов помудрее моих.

Могу только сказать, что первая из таких абориций, с которой я сражалась, почти убила меня, а от остальных мы едва убежали.

У гробниц есть защита и помимо монстров. Мой компаньон Даэрисман утверждал, что она защищена «паутиной заклинаний», конструкцией из магической энергии, которая разрядит содержащиеся в ней заклятья в того, кто в нее попадет. У меня была ужасающая возможность лицезреть действие одной из них, когда Признанный случайно наткнулся на одну из таких паутин и в него был запущен шар огня, в эпицентре взрыва которого оказался мой спутник.

Как можно догадаться, взрыв привлек внимание самых разных измененных хищников и голодной нежити, тут же пришедших посмотреть, в чем дело. Уж я не знаю, действуют ли ловушки на этих существ, или за годы нахождения здесь они просто научились их обходить, но вместо раздумья над этим вопросом я была вынуждена бежать оттуда со всех ног, и возвращаться не собираюсь.

ЛУСКАН

Любой отправляющийся в Лускан должен знать о его Кораблях и Магическом Братстве. Корабли Лускана часто описываются как банды пиратов, но эта характеристика ничего не говорит о том, как глубоко они интегрированы в общество и менталитет жителей Лускана. Нападешь на члена экипажа Корабля - и навлечешь на себя гнев не только всей его команды, но и большей части города. Что до Магического Братства, один его член может не прийти на выручку к другому, но знайте, что каждый из этих эгоистичных магов не упустит возможности продемонстрировать свою волшебную мощь, и никто не может себе позволить выказать слабость на виду у жителей города.

Лускан, Город Парусов, стоит на ледяной реке Мирап, которая скатывается со Хребта Мира, проносится мимо Мирабара и устремляется к морю. Быстрая река прорыла здесь глубокий каньон, и Лускан стоит на двух крутых откосах по обеим ее сторонам; сорокафутовые отвесные стены этих утесов из серого камня спускаются прямо до самой воды. Город по всему периметру защищает толстая каменная стена с приземистыми башнями. На южных воротах, называемых Два Зуба, расположены наиболее впечатляющие башни высотой в два раза больше стены. В башнях достаточно бойниц и отрезков зубчатых стен, чтобы укрыть огромное число защитников - это демонстрация силы тем, кто приблизится к городу с юга.

КОРАБЛИ

В городских стенах Лускана и его ближайших водах власть принадлежит Кораблям и их Старшим Капитанам:

- Первый Главный Капитан Бениаго Курт
- Второй Главный Капитан Барри Барам
- Третий Главный Капитан Дагмэр Судджек
- Четвертый Главный Капитан Троа Таэрл
- Пятый Главный Капитан Хартучен Ретнор

Пять Старших Капитанов принимают имена своих кораблей, когда получают капитанский ранг. Капитаны - высшая власть в Лускане; они и члены команд их Кораблей могут считаться чем-то типа аристократии, хотя этот статус не передается по наследству.

Несмотря на название, каждый Корабль - это не

единое судно, а организация последователей, верных друг другу и своему капитану, который избирается на пожизненный срок. Стать членом команды Корабля - привилегия избранных, и только один из десяти жителей Лускане ее удостаивается.

Пять Кораблей Лускане - это не просто банды пиратов. Это содружество людей, которые живут, тренируются, работают, сражаются вместе и выбирают себе спутников жизни из своего числа. Присоединение человека к Кораблю - это признание его части и доблести, которое продолжает давнюю традицию, которая у лусканцев ассоциируется с демократией, самоопределением и индивидуальностью.

У каждого Корабля есть свой символ и цвета. Члены Корабля часто одеваются в одежду своих цветов, раскрашивают щиты цветами и символами своего Корабля, или делают татуировки символа своего Корабля. Как и их родственные Северяне, члены команд Кораблей часто татуируют свои лица, но в отличие от татуировок Северян, обозначающих принадлежность к острову, их татуировки - это либо персональные знаки, либо знаки принадлежности к конкретному Кораблю.

Членство в команде Корабля добровольное, но вступив в нее раз ты остаешься с ней до самой смерти. Чтобы присоединиться к Кораблю, лусканец должен достичь возраста, в котором ты способен сражаться (для людей это 14 лет или около того), и у него должны быть по меньшей мере один меч или топор, одно копье и три прочных выпуклых щита, которые предпочитают Северяне. Каждый Корабль время от времени принимает новых членов, чтобы заполнить вакантные места, образовавшиеся по смерти одного из членов команды, но как правило, Корабли не набирают сразу много новобранцев. У каждого Корабля есть определенное количество парусных судов, размер, экипаж и тип которых определяют влияние Старшего Капитана Корабля и его положение в городе. Нынешний Первый Корабль, Курт, располагает таким огромным количеством кораблей, что это число почти превосходит следующие за ним в иерархии два Корабля, а численность его команды такова, что Корабли Сулджеек, Таэрл и Ретнор могли бы объединиться, и их численность все равно была бы меньше.

Законы города регулируют поведение Кораблей и их капитанов, определяя ответственность каждого из Кораблей за оборону города администрирование и управление городскими ресурсами. Помимо этих универсальных обязанностей, капитаны выбирают дополнительные обязанности по своему желанию в порядке очередности в соответствии с иерархией

Кораблей, поэтому менее почетные и доходные обязанности обычно достаются капитанам и Кораблям низшего ранга. Так как каждый капитан принимает обязанности, которые хочет, и не принимает те, которые не хочет, между Кораблями выработалось строгое разделение обязанностей.

Корабль Курт контролирует городские доки и происходящее в них. Среди наиболее прибыльных товаров, проходящих через городской порт, - оружие и инструменты из Айронмастера и серая амбра для парфюмерной индустрии.

Корабль Барам руководит рыболовным делом Лускане. Еда, которую оно обеспечивает городу, так важна для Лускане в наше время, что Барам смог стать Вторым Кораблем благодаря своим успешным выходам в море.

Корабль Сулджеек контролирует и сам осуществляет большую часть пиратства и рейдерства, которые осуществляются из Лускане. Иногда он передает некоторые более скромные возможности в этом плане Кораблю Таэрл.

Корабль Таэрл, недавно ставший Пятым Кораблем, занимается наименее прибыльными делами. Его рабочие и моряки с радостью принимают возможности заработка, которые им подкидывают другие корабли, и с такой же радостью делегируют наименее привлекательные из них Кораблю Ретнор.

Корабль Ретнор помимо выполнения обязанностей стражи, которые не приносят большого дохода, не занимается чем-то особо стоящим. Громилы Ретнора время от времени бродят по улицам Лускане в поисках быстрого и, возможно, жестокого способа заиметь деньжат.

ЛЮДИ И ЗАКОНЫ

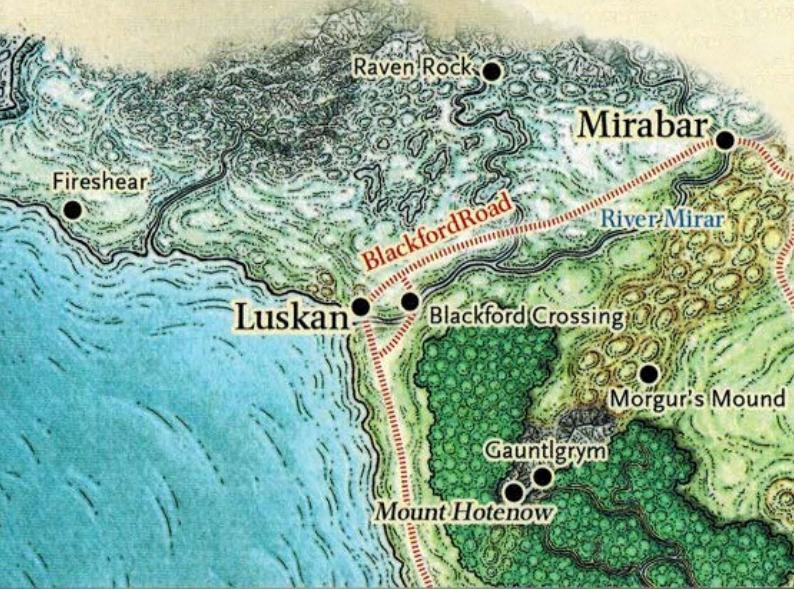
Без сомнения, люди Лускане проявляют преемственность от Северян. Они нападают на корабли и прибрежные поселения, занимаются пиратством и вымогательством, и ценят силу оружия превыше всего. Тем не менее, за долгую историю нахождения Лускане на Побережье Меча, город перенял многие обычаи населения материка. Лусканцы не похищают людей из других поселений или племен, и у них женщины по социальному статусу равны мужчинам (двою из Старших Капитанов, Сулджеек и Таэрл, - женщины). У них нет недоверия магии, как у их островных собратьев. Рабовладение по крайней мере номинально незаконно в Лускане, хотя если раб захвачен и продан в море, то власти на это обычно смотрят сквозь пальцы.

Закон в Лускане должен поддерживаться солдатами Кораблей, которые уполномочены арестовывать преступников и доставлять на суд Магистратов города. Каждый из пяти Магистратов выбирается Старшим Капитаном, но при этом он не обязательно должен являться членом соответствующего Корабля. Магистраты независимы, по крайней мере, официально. Дела обычных граждан рассматривается одним Магистратом, но если в деле участвует член Корабля, то оно рассматривается всеми пятью этими судьями.

РЕМЕСЛО И КОММЕРЦИЯ

Лускан официально не взимает налогов со своих граждан; город получает доходы от торговли, рыболовства, пиратства и рейдерства.

Оборона города осуществляется Силами кораблей на средства, которые они получают от вышеперечисленных занятий, а также в виде платы за защиту, которые Корабли вымогают от домовладений и предпринимателей взамен на охрану от банд и от воров. Взяточничество широко распространено и, видимо, считается приемлемым способом завоевать





расположение одного из Старших Капитанов, чтобы получить права на вылов рыбы, выгодное решение Магистратов, или чтобы конкурента или соперника арестовали, ограбили или избили.

Статус гавани, которая поставляет товары Мирабара всему Побережью Меча, пункта встречи побережья с крайним севером, и единственной удобной переправы через реку Миар на многие мили приносит Лускану значительный доход. Если купец хочет избежать визита в Лускан, они могут вместо этого попробовать использовать Переправу Черного Борда примерно в тридцати милях вверх по течению, которая соединяется с Дорогой Черного Борда на северном берегу, но наиболее сметливые из них знают, что Корабли Лусканы контролируют веревочные паромы переправы, и требуют плату в зависимости от количества и вида груза, который переправляется через реку.

Дорога Черного Борда все еще содержит древние отметки дварфийского королевства Гаррагор, напоминающие путешественникам, на чьем богатстве зиждется благосостояние региона.

К северу от города Северный Путь ведет к Долине Ледяного Ветра. Немногие ходят этим путем без веской причины, а резьба из долины так или иначе находит свой путь в Лускан, так что желающие купить ее могут это сделать, не идя дальше в морозные края.

Северная часть города, называемая Северный Берег, почти полностью занята складами, производствами и стоянками караванов. В ней находится Щит Мирабара, укрепленная постройка, которая

представляет собой торговый интерес Мирабара в Лускане. Мирабар использует его как базу для торговли с Побережьем Меча и островами Бесследного Моря.

Основная часть города находится на южном берегу реки Миар.

К северу от улицы Беглых Воров находится Галс, где расположено большинство домов и мелкого бизнеса. К югу находятся трущобы, «плохая» часть города. Рядом с трущобами находится Капитанский Тупик, где расположены резиденции Старших Капитанов Таэрл и Сулджек, но в остальном этот район довольно бедный.

ОСТРОВА

В бухте, образованной рекой Миар находятся пять принадлежащих Лускану островов:

- Кровавый остров полон солдат из Кораблей, охраняющих город; на нем находится сторожевая башня, арсенал, казармы и больше ничего примечательного.
- Охранный остров - дом Старшего Капитана Курта.
- Остров Сабли представляет собой две скалистых возвышенности, разделенных галечным пляжем. Южный пик увенчан Морской Башней, где первые пираты Лусканы построили свою крепость, а на северном расположена Главная башня волшебства и конюшни, которые она делит с Кораблем Курт.
- Остров Клык необитаем и назван так из-за своей привычки разрушать корабли, которые

- имеют неосторожность быть выброшенными близко к нему рекой Миар.
- Остров Руки - это высокая скала, защищающая Белопарусную Гавань от злейших штормов и волн, накатывающих с юга.

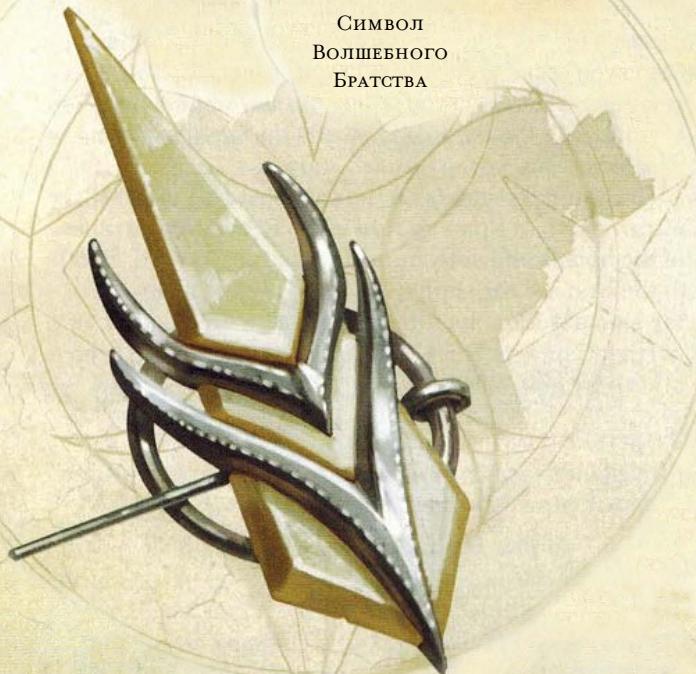
Мосты

Северный и южный берега соединены тремя мостами: Верхний Пролёт, соединяющий Южный берег прямо с Северными Воротами; Пролёт Далата, средний мост, о происхождении названия которого никто не может сказать ничего определенного; и Портовый Мост, разделенный на Короткий пролет, ведущий с южного берега на Кровавый Остров, и Длинный Пролет, ведущий дальше на северный берег. Только члены Кораблей или люди, получившие разрешение Старшего Капитана, могут переходить Портовый Мост. Темная Арка соединяет южный берег с Охранным Островом, и только члены Корабля Курт или Магического Братства могут пересекать этот мост свободно. То же самое относится к Мосту Меча, соединяющему Охранный Остров и Остров Сабли. Хотя Охранный Остров официально и не патрулируется на самом деле ожидается, что только члены Корабля Курт или Магического Братства могут здесь находиться, поэтому все прочие личности будут допрошены о причине своего присутствия здесь в агрессивной манере.

ВОЛШЕБНОЕ БРАТСТВО

В последнее десятилетие Лускан пережил две напасти. Первой была чума, которая ослабила ряды банд, контролировавших город, что позволило Старшим Капитанам снова получить власть над Лусканом. Вторая, гораздо более внезапная, - это возвращение Магического Братства и его башни с пятью шпилями. Несколько лет назад Главная Башня Волшебства стала восстанавливать поврежденные камни, из которых она построена, и снова стала взбираться ввысь. Вскоре после этого появились волшебники Магического Братства, которые принялись устранять нежить в руинах Лускана и сразились с драконом, угрожавшим городу. Горожане встретили это одобрением, и маги поклялись не вмешиваться в политические дела Старших Капитанов и города в целом, но само упоминание о том, что могущественные маги, близко связанные друг

Символ
Волшебного
Братства



с другом, могут оставаться нейтральными, поистине смехотворно.

Сегодня это новое Магическое Братство вновь ходит по улицам Лускана, отличить его членов можно по особым цветам и узорам плащей. Издалека похоже, что все эти плащи имеют схожий крой и силуэт, но на самом деле при ближайшем рассмотрении будет видно, что каждый волшебник Башни выбирает себе индивидуальный фасон или вариант расцветки, и подходящее к ним прозвище. Лидерство в Волшебном Братстве принадлежит архимагу и четверым верховным волшебникам, живущим в боковых шпилях Башни:

- Кашаан Красный, Архимаг Волшебства;
- Зеленн Белый, Верховный Волшебник Запада;
- Джендрик Синий, Верховный Волшебник Юга;
- Тейва Серая, Верховный Волшебник Востока;
- Друэтт Ворон, Верховный Волшебник Севера.

Среди других примечательных членов Братства Ваелиш Коричневый и Маккат Алый.

ДОЛИНА ЛЕДЯНОГО ВЕТРА

Если забраться достаточно далеко на север, то придешь к горам, метко названным Хребтом Мира. Если здесь повернуть на запад в сторону Моря Движущегося Льда, то можно через какое-то время наткнуться на один из городов, разбросанных по Долине Ледяного Ветра. Также можно пойти на север по все время сужающейся дороге, называемой Северная Тропа, и в итоге упрешься в замерзшую тундру Долины.

Зачем забираться так далеко? Ну, если вы похожи на тех немногих жителей Долины, которые забрали сюда с юга, значит легкая жизнь вам не по душе, либо вы от чего-то бежите, либо нигде больше не нашли себе места..

Десять Городов

Идя по дороге с юга первое, что вы заметите, - это Пирамида Кельвина, огромная гора с расщелинами, шрамом проходящим сверху вниз по ее южному склону. Даже посреди лета ее пик покрыт снегом и льдом. У южного подножья горы находится Брин Шандер - крупнейший, наиболее густонаселенный и наиболее укрепленный из Десяти Городов Долины Ледяного Ветра.

Десять Городов - это группа поселений, расположенных вокруг трех озер: Мер Даулдон, из которого река Шэнгарн течет в сторону Айронмастера; Лэк Диннешер на востоке, чьи воды почти всегда смертельно холодны; и Красные Воды, названные так в честь стародавней битвы между рыбаками, от которых вода стала кровавой.

Десять Городов живут рыбной ловлей и торговлей, и оба этих занятия связаны с тупоголовой форелью, которая обитает в здешних озерах. Без этой рыбы здешние жители не только голодали бы, но им бы и не было что продать или обменять у заезжих торговцев. Похожий на слоновую кость скелет этих рыб используется как материал для различных резных изделий, которые продаются по всему побережью, на юге доезжая до Калимшана, а на востоке я даже не знаю докуда. Из костей также делают разные разнообразные прочные мелкие инструменты: рыболовные крючки, наконечники стрел, швейные иглы, пуговицы и так далее. У каждого города на озере есть свой флот рыболовных судов, и города тщательно разграничили озера между собой, чтобы защитить численность поголовья рыбы и хрупкий баланс между поселениями.

Индивидуальный промысел, которым иногда пытаются заниматься люди с независимым складом характера, прибывающие в Десять Городов, не одобряется, и если они всё-таки решают рыбачить в одиночку, то очень часто терпят неудачу либо из-за опасных вод, либо из-за отсутствия допуска в лучшие рыбные места, либо просто потому что с ними отказываются вести дело резчики по кости. В Долине Ледяного Ветра сотрудничество - основа выживания, и игнорирование этого факта приводит к тому, что в час нужды вы останетесь один без помощи.

Девять из Десяти Городов живут рыбной ловлей, но Брин Шандер основан на торговле, что делает его привлекательным местом для посещения, если вы окажетесь в Долине Ледяного Ветра. Стены защищают город от периодических налетов варваров и чудовищ из тундры, а потребность в рабочих руках означает, что Брин Шандер теплее других городов и в буквальном смысле, и с точки зрения гостеприимства местных жителей.

Я посещала только несколько из других городов, и, хотя у них есть свои интересные маленькие особенности, в целом они представляют собой ровно то, чего можно было ожидать: рыбакские деревни на берегу холодного озера в морозной глухии. Конечно, здесь можно и заниматься ремеслом или торговлей, и заработать денег, и покопать местные интриги даже в самых маленьких из поселений, чье население едва достигает сотни человек. Единственным другим примечательным местом является Таргос на берегу Мер Дуалдона, который вследствие своего бурного роста в последнее время грозит перерастти границы своих стен, вследствие чего в нем витает дух разных возможностей.

РЕГХЕДСКИЕ ВАРВАРЫ

Десять Городов - не единственный очаг цивилизации в Долине Ледяного Ветра. Племена людей-варваров, называющих себя Регхед, также обитают в этом регионе. Это охотники и налетчики, которые высоко ценят силу и преданность своим предкам-героям. Среди этих почитаемых предков много отважных воинов, включая тех, кто защищал от внешних опасностей Десять Городов, Долину Ледяного Ветра и так далее.

Лагерь Регхедов обычно представляет собой кольцо сделанных из шкур юрт, которые можно быстро сложить и перевезти вслед за миграцией стад оленей, которых варвары используют для получения еды и одежды.

ДВАРФЫ

Дварфы всё ещё живут в шахтах Пирамиды Кельвина, но в гораздо меньшем числе, чем раньше, и с меньшим влиянием на Долину Ледяного Ветра, чем они имели пару веков назад. Здешние дварфы заявляют, что все еще являются подданными Клана Баттхаммер из Мифрилового Зала, несмотря на то, что они вернулись на холодный север, когда обнаружили, что их древний дом больше им не подходит. Для сбыта своей продукции они содержат торговое представительство в Брин Шандере, что позволяет им избавиться от присутствия людей и прочих посторонних в их шахтах Пирамиды. Дварфы посыпают представителей для участия в собраниях представителей Десяти Городов, однако такой посол не существует в обсуждениях, а просто объявляет согласие или несогласие дварфов с решениями, выносимыми коллегией людей.

ПОДЗЕМЬЕ

Ты знаешь, что такое быть рабом? Чувствовать удары кнута, яд змееголовой плётки жрицы дроу, вес ярма, которое ты после всего этого уже не в силах поднять? Нет! Так что закрой рот, открой глаза и уши и обмакни перо в чернила.

- Ошгир, полуорк, обращаясь к Кимтар Талесс, священнице Денеира.

Многим более известная как Королевства Внизу обширная, уходящая вглубь на мили сеть пещер, проходов и подземных рек, называемая Подземье, - обитатель многих странных существ и еще более странных сообществ. Никто точно не уверен в размерах этой огромной экосистемы, однако по крайней мере можно сказать, что она охватывает весь континент, и большинство ее обитателей могут прожить в ней всю жизнь при условии, что смогут найти себе пищу и безопасное место. Там в достатке пригодного для дыхания воздуха и пригодной для питья воды. Помимо этих сведений для большинства жителей поверхности единственным источником информации о прячущихся под поверхностью ужасах будут только рассказы приключениев, путешественников, переживших нападение, или редких беглых пленников.

Далее следуют выдержки из рассказа Ошгира, полуоркского воина, захваченного отрядом налетчиков дуэргаров, проданного жентаримскому агенту, захваченному дроу, и впоследствии вырвавшегося из плена, убив надзирателя и сбежав в Блинденстон. Рассказ был записан странствующей жрицей Денеира по имени Кимтар Талесс и передан в библиотеку Кэндалкипа. Есть обоснованные подозрения, что в своём повествовании полуорк использовал менее литературные выражения, и что жрица немного приукрасила рассказ.

ПЛЕНИЕ

Невозможно описать позор, который чувствует опытный воин, поставленный на колени полудюжины дуэргаров, которые только что убили его товарищей. И тут не помогает то, что мы спали и были без доспехов в момент нападения, или что я замочил четверых из них, пока не получил в ногу секирой. Меня заковали в кандалы, а в рот засунули кляп, ногу перевязали достаточно туго, чтобы остановить кровь, и чтобы она занемела. Потом меня заставили идти, слушая смех этих серых уродов и шуточки в мой адрес, пока я не потерял сознание.

Когда я очнулся, неба над головой уже не было.

ГРАКЛСТАХ

После нескольких дней ходьбы по темным, глубоким проходам глубоко под поверхностью в тяжелых цепях меня привели в город Граклстах на берегу Темного Озера. Почти сразу меня определили на работу в литейной, где я должен был раздувать меха, носить слитки и таскать бочки с маслом. Это место называется Городом Клинков не без причины: у дуэргаров прекрасная сталь, особенно учитывая качество исходного материала, с которым они работают. Ковка, очистка и полировка придают металлу прочность и гибкость, а тщательная заточка обеспечивала большинству лезвий, с которыми я работал, ужасающую остроту.

Дуэргары строят дома в основном за высокой стеной, за которой мне не довелось побывать. На севере потолок пещеры, в которой находится Темное Озеро, нависает опасно низко над водой, в некото-



рых местах расстояние от поверхности до потолка не превышает десяти футов. Вся пещера светится, и поток раскаленного железа, текущий постоянно через город, придает этому свету желтоватый оттенок. Если забыть, где находишься, то он может напугать, и более того, обжечь.

После примерно месяца работы под началом мелкого кузнеца, я поссорился с его подмастерьем, который был назначен мной руководить, и тот бросил мне вызов опробовать крепость его нового клинка. Как я и ожидал, меч сломался, но моим целям послужил вполне. Дуэргар, вроде бы, не сильно расстроился трупу подмастерья, лежащему у его ног, но вскоре меня отволокли на рынок на продажу. Случилось так, что с дипломатической миссией в городе в тот момент был человек. Я попался ему на глаза, и он выкупил меня.

МАНТОЛ-ДЕРИТ

Вскоре я понял, что меня купили не только за физическую силу, но и за мои знания дуэргаров. Моим новым владельцем стал член какой-то группы, которую он называл Жентарим, и когда я рассказал ему всё, что знал, он предложил мне свободу и место среди своих агентов. Предполагалось, что вместе мы отправимся в место под названием Мантол-Дерит, где я должен буду служить его телохранителем. Оттуда мы должны были отправиться на поверхность, и там я мог остаться у него на службе, если бы захотел. Свобода и заработка? Как я мог отказаться?

Мантол-Дерит скрыт от посторонних и доступен только с помощью секретных проходов. Рабам, таким как был я, обычно не разрешается туда входить. Зайдя в пещеру, я должен был всё время оставаться подле своего работодателя, но внимательно смотря и слушая, мне удалось многое узнать об этом месте.

Дуэргары, дроу и свирфнеблины приходят в Мантол-Дерит торговать друг с другом и с обитателями поверхности, у которых есть интересы или дела в глубинах. Его расположение держится в секрете, я только знаю, что он расположен где-то неподалеку от Темного Озера. Дроу торгуют оружием, броней, магическими свитками и зельями, а также предметами искусства. Глубинные гномы выходят на рынок с драгоценными камнями, особыми грибами, которые умеют выращивать только они, и солью, которая в Подземье в дефиците. Жители поверхности приносят с собой вина, эли, прочий алкоголь, ткани, древесину, бумагу, и множество разных других товаров.

Законы Мантол-Дерита не заботят ничего, кроме коммерции. Похоже, нет никаких запретов на то, кто может посещать город - среди прочего я видел там пару иллитидов, делающих свои дела на рынке. Самое серьезное преступление тут - воровство, использование магии с целью воздействия на торговые переговоры и подделка товаров магическими и немагическими средствами. Приговоры преступникам выносятся на месте - виновников завязывают в тяжелые цепи и швыряют на дно Темного Озера.

Когда дела моего нанимателя здесь были завершены, он сдержал слово, и мы отправились на поверхность. Если бы только дроу, с которыми он имел дело, были так же верны своему слову. Мы попали в засаду, его убили, а меня снова заковали в цепи.

МЕНЗОБЕРРАНЗАН

Отсюда я тоже в итоге смылся, но не ранее, чем узнал о Мензоберранзане больше, чем любой здравомыслящий человек хотел бы. Хотя жизнь раба в Городе Пауков может быть зверски коротка, дроу не настолько экстравагантны, чтобы приканчивать каждого своего пленника. Но в то же время они - мастера наказаний: их рабов мотивирует страх боли, а не смерти. Если повезет, то почувствуешь на себе только обычные кандалы и периодические удары плетки или легкий разряд заклинания. Немного меньше удачи или больше твоей вины, и в ход пойдут змееголовые плетки жриц.

Если в Городе Пауков ты не дроу, то у тебя и права на имя нет. Самых разных обитателей поверхности: орков и эльфов, людей и халфлингов - приводят сюда, чтобы они служили как рабы дроу в их городе. Постоянный страх наказания от твоей непосредственной хозяйки или другого, более могущественного дроу, делает большинство рабов покорными даже в те моменты, когда они не находятся под прямым наблюдением тёмных эльфов.

Огромная пещера города наполнена высокими шпилями, а большие и маленькие дома, высеченные в сталагмитах и сталактитах, пронизывающих тьму. Мягкий свет от магии или светящихся грибов украшает некоторые дома и предприятия, а также особняки высших домов города, восемь из которых позиционируют себя выше других. Меньшие дома дерутся и интригуют в борьбе друг с другом, и все они живут под кабуком Дома Бэнре и его Матроны, которая правит городом во имя Лолт.

На большом плато высоко над полом пещеры находится Тир Бреш, который также называют Академией, в которой город обучает своих жриц, волшебников и воинов из аристократических родов. В центре города расположен рынок, а ближе к восточной оконечности города - остров, на котором разводят рофов.

Если вас постигнет неудача попасть в рабство к дроу Мензоберранзана, то мой совет вам прост и суров: делайте, как вам сказано, избегайте оскорблений их богини (что значит, например, не стряхивайте с себя пауков), и предпринимайте попытки к бегству только если полностью уверены в их успехе или если находитесь в полностью отчаянном положении. Если представится надлежащая возможность, как мне, вы узнаете, что шея дроу ломается с необычайной лёгкостью.

ПОБЕГ

Однажды, много позже момента, когда я потерял счет дням в пленах, я был в одной небольшой пещере, где мы с другими рабами собирали урожай грибов. Я отпросился отойти в сторонку по нужде и задержался в туннеле достаточно долго, чтобы мой надзиратель отправился меня искать. Я принял от него первый удар плети, а потом ухватился за нее и притянул тощего придурка к себе до того, как он успел поднять тревогу или достать меч. Схватить его за горло обеими руками заняло всего секунду. Когда он повалился дохlyм мне под ноги, я схватил его меч и побежал так быстро и так далеко, как только мог. Я знал, что гномий город Блингденстоун был неподалеку, и я нашел его в итоге, но путешествие заняло несколько дней ходьбы через запутанные туннели в попытках избежать внимания.

БЛИНГДЕНСТОУН

Моя первая радость от попадания в Блингденстоун была быстро укroщена. Глубинные гномы, похоже, не очень любят посетителей, которых они не узнают или могут идентифицировать, и то, что я полуорк, совсем не помогло в общении с ними. После уклонения от стрел, пущенных с высоких стен города, я оставил попытки войти через главные ворота, и прокралился в город через небольшой туннель для вагонеток с рудой, опустошив одну из них от содержимого, чтобы влезть в нее.

Мне удалось избежать конфликта со стражниками, которые обнаружили меня в вагонетке. Когда они приказали мне встать, я так и сделал, держа руке подальше от оружия и показав им спину. Когда они увидели, что моя спина покрыта рубцами и шрамами от плеток жриц, и что мое оружия было изготовлено дроу при том, что сам я дроу не был, они поверили в мой рассказ.

Хотя гномы и держали меня под стражей, мне было позволено в течение нескольких дней восстановить силы, за это время мне удалось немного узнать об их сообществе. Как только я очутился внутри города, я сразу же смог сказать, что по большей части, это и не город вовсе. Все свирфнеблины живут в тесном контакте друг с другом, и это единение может вызвать у вас замешательство, особенно если вы привыкли к такой никчемной роскоши, как ставни на окнах и двери в отхожих местах. А дома все выстроены из гладкого природного камня, почти без острых углов и следов обработки.

Для каждой отрасли хозяйства (торговли, кузничного дела, горного промысла, выращивания особых грибных спор) в городе отведен свой район. Здесь по-прежнему остаются неиспользуемыми и запечатанными множеством старых тоннелей и пещер, на мой взгляд, либо по причине защиты от вторжения или возможно из-за того, что в них обитает. Если вы пробудите в городе достаточно долго, то, возможно, вам удастся приобрести высококачественные товары и доспехи. Наиболее ценными покупками здесь являются кольчуги и кайло работы гномов. Перед тем как отправить меня своей дорогой, гномы были настолько любезны, что подарить мне кинжал и немного трилима - странного гриба, из которого можно выпечь что-то наподобие хлеба. Его ноздреватые, долго не портящиеся куски, позволили мне не протянуть ноги с голода, пока я добирался до поверхности.

Каверна Мензоберранзан

Мензоберранзан покрывает пространство огромного сводчатого подземелья, некогда служившее логовом для гигантских пауков и бехолдеров. Благодаря Нарбондель, гигантскому каменному столбу, расположившейся в центре пещеры и соединивший её пол и потолок, эта каверна так же известна и своим дварфийским названием – Аорилкорак (Каверна огромной колонны). Пещера имеет примерную форму наконечника стрелы, с озером Донигартен в её о головке, и протяженностью две мили в своем самом широком месте. Ее потолок простирается на тысячу футов вверх, а поверхность усеяна сталагмитами.

Над основной частью города возвышаются две области:
- Тир Бреш – часть подземной полости, занятая Академией, в которой большинство дроу-горожан обучаются до достижения зрелости;

- К'элларз'орл – большое плато, родина многих благородных домов города, отделенное от нижнего рода лесом гигантских грибов.

С любой из этих возвышенностей всякий наблюдатель может окунуть взглядом весь город. Его взору предстанут улицы увенчанных каменными шпилями замков, чьи скульптурные фасады освещены мягкими потоками приглушенного света волшебных огней.



ГЛАВА 3: РАСЫ КОРОЛЕВСТВ



аэрун - пристанище для многих рас. Кто-то прибыл с других миров, в древние времена, пока порталы были в изобилии и легко доступны. А новички же все еще пытаются найти себя среди давно устроившихся. Старейшие расы давно усохли - те, кто помоложе, расцветают и рассеиваются по миру.

Все расы персонажей, описанные в *Книге Игрока*, присутствуют в Королевствах, вместе с некоторыми подрасами, уникальными для Фаэруна. Каждая раса персонажей имеет все особенности общей расы, приведенной в *Книге Игрока*, плюс индивидуальные особенности дочерней расы. Эта глава предоставляет те особенности для подрас, которые отличаются или заменяют приведенные в *Книге Игрока*. Информация, приведенная в этой главе специфична именно для Королевств, потому, если что-либо приведенное здесь отличается от приведенного в *Книге Игрока*, то приведенный здесь материал имеет более высокий приоритет.

ДВАРФЫ

Стойкий и осмотрительный, Крепкий Народ издавна славится своими великими мастерами, строителями и воинами. Хотя былое величие их империй давно поблекло, дварфы по-прежнему придерживаются своих древних обычаяв и традиций. Они упорно защищают то, что осталось от их старых владений, укрытых под холмами и горами, а некоторые - ищут возможность вернуть утраченное под написком орков, гоблинов, и неумолимого хода времени.

Согласно их легендам, дварфы были созданы из железа, мифрила, земли и камня в Кузнице Душ Морадина. После того, как Всеотец вдохнул в них жизнь в самом сердце мира, дварфы проложили себе путь на поверхность и оттуда распространились по всем континентам.

За тысячи лет расселения по миру дварфы разделились на подрасы: щитовые дварфы, наиболее распространённые на Севере и на Побережье Меча, золотые дварфы южных земель и серые дварфы или дуэргары - жители Подземья.

Дварфийский язык Фаэруна использует рунический алфавит Детек, знаки которого легко выгравировать на камне и металле, свидетельством чего являются рунические камни и путевые знаки, найденные в древних дварфийских тоннелях и шахтах.

ЩИТОВЫЕ ДВАРФЫ

Родина щитовых дварфов - северный Фаэрун, где древние королевства дварфов существовали на Севере, в Дамаре, Импилтуре, Баасе, Васте и западном Сердцеземье. Самый известный из старых городов щитовых дварфов - Цитадель Адбар - лежит к северо-востоку от Серебристой Луны. Многие из этих королевств столетиями переходили из рук в руки, то захваченные очередными врагами, то вновь отвоёванные дварфами.

Из поколения в поколение живущие в состоянии почти непрерывной войны, щитовые дварфы - стойкий и выносливый народ, они не спешат доверять другим, у них долгая память и длинный список врагов. Более консервативные из них желают сохранить свои традиции и остатки своего народа изолированными от постороннего влияния, в

безопасности от захватчиков за толстыми стенами из камня. Но щитовые дварфы с приключенческим складом ума с увлечением исследуют мир, лежащий за пределами их древних королевств.

Щитовые дварфы имеют все расовые черты горных дварфов, описанных в *Книге Игрока*. Кожа у них, как правило, светлая, глаза - зеленые, карие или серебристо-голубые, а волосы - светлые, рыжие или коричневые. Мужчины обычно носят полные бороды и усы.

Щитовые дварфы славятся мастерством своих ремесленников, особенно искусственных в работе с металлом и камнем. Они больше заботятся о прочности своих изделий, чем об их украшениях и позолоте, которые так любят их собратья - золотые дварфы. Работы щитовых дварфов очень надёжны и долговечны, и, когда мастер ставит на созданный им шедевр своё именное клеймо, его имя фактически обретает бессмертие.

ЗОЛОТЫ ДВАРФЫ

Золотые дварфы распространены в южных и восточных землях. Эти грозные воины, преданные своим древним традициям, отличаются крепкими внутриклановыми связями. Грубые и надменные, они известны своим высочайшим ремесленным мастерством и страстью к торговле.

Крупные поселения золотых дварфов расположены в районе Великого Разлома, вокруг Побережья Дракона, а также в Старых Империях восточного Фаэруна.

Небольшие общины есть также в Дымящихся горах, Великановом Беге и западном Сердцеземье.

В отличие от щитовых дварфов, на долю золотых дварфов не выпало бесконечных вражеских вторжений и долгих скитаний, поэтому они склонны к большему оптимизму, чем их собратья, но при этом горды и надменны настолько, как только может быть дварф. Они верят, что их историческая стабильность - результат внимательного и бережного отношения к традициям, и не сомневаются, что будущее золотых дварфов будет столь же безоблачным, если они останутся верными своим обычаям и принципам.

Дварфийские кланы Севера

Все дварфы считают клановое наследие важной частью их родословной и личной идентичности. В одних городах доминирует лишь один клан (или даже он является единственным кланом), в других дварфийских общинах выстроена сложная система взаимоотношений между семьями, кланами и социумом в целом.

Далее приведены некоторые дварфийские кланы Севера: Арнскулл, Бэттхаммер (Боевой Молот), Блэкбэннер (Чёрный Стаг), Блекхаммер (Чёрный Молот), Баклбар, Даркфэлл (Черношкурые), Дипэкс (Секиры Глубин), Дипделв (Глубокопы), Иглклэфт (Орлиная Долина), Фоухаммер (Вражий Молот), Гэллоугар, Хилсафар (Дальние Холмы), Хорн (Горн), Айроншилд (Хелезнощие), Юндет, Нарлаг, Оротьяр, Куэримастер (Карьемастер), Рокфист (Каменный Кулак), Стар, Стоуншафт (Каменная Шахта), Стоуншилд (Камнешит), Стоуншолдер (Камнеплеч), Труфорджер (Правдоков), Уотчэвер (Вечногляд), Уорлдтроун (Миротрон), Вирмслэйер (Змиегуб) и Юнд. Некоторые дварфы, происходящие родом из семьи, которая основала данный клан или правила им, используют имя клана в качестве фамильного имени. Другие просто добавляют «из клана ...», но при этом носят имя клана с не меньшей гордостью, чем собственную фамилию.



Золотые矮人 (Dwarves) в *Книге Игрока* имеют расовые черты холмовых矮人 (Dwarves). Они коренастые и мускулистые, ростом около 4 футов, со смуглой кожей, черными или коричневыми волосами и глазами коричневого или орехового цвета. Зеленый цвет глаз встречается редко (и считается счастливым). Мужчины отращивают полные бороды, тщательно ухаживают за ними и умащивают их маслом, и оба пола носят волосы длинными, часто - искусно заплетенными.

Золотые矮人 хорошо известны своим искусством создания прекрасных вещей. По их мнению, все природные ресурсы мира существуют для того, чтобы смертные превратили их в объекты великой красоты. Золотые矮人 придерживаются девиза «Лучше меньше, да лучше». Их ремесленники могут годами трудиться над единственным предметом, добиваясь безупречного качества каждой его мельчайшей детали и каждого элемента гравировки.

Такой осознанный перфекционизм является отражением самой культуры золотых矮人, в которой всё рекомендуется делать правильным и надлежащим способом. Все аспекты жизни золотых矮人 - от их места в обществе до выбора приемлемой профессии и спутника жизни - диктуются традициями. Выбирая жизнь приключенца, золотые矮人 крайне редко отказываются от своих обычай. Даже покинув на время общество соплеменников, они надеются, в конечном счете, упрочить свое положение в нём.

СЕРЫЕ ДВАРФЫ (ДУЭРГАРЫ)

Серые矮人 (Dwarves) или дуэргары живут в глубинах Подземья. Спустившись под землю гораздо глубже других矮人, они на долгие тысячелетия попали в рабство к пожирателям разума. Теперь же, отдавав, наконец, собственную свободу, эти мрачные пепельнокожие矮人 сами захватывают рабов, превратившись в таких же жестоких тиранов, как их бывшие хозяева.

Дуэргары внешне похожи на других矮人, но более худые и жилистые, у них черные глаза и

лысая голова, а мужчины отращивают длинные, растрепанные серые бороды.

Превыше всего дуэргары ставят тяжёлый труд. В их культуре не одобряется демонстрация каких-либо эмоций, за исключением мрачной решимости или гнева, но, случается, они выглядят довольноими во время работы. Они питают типичное для矮人уважение к порядку и традициям и известны своим безупречным мастерством, но созданные ими вещи чисто утилитарны и лишены эстетической или художественной ценности.

Из-за подозрительности и некоторой ограниченности взглядов, свойственных этой расе, дуэргары редко становятся приключенцами и еще реже странствуют по поверхности мира. Как правило, свои подземные города покидают только изгнанники. Если вы хотели бы играть персонажем серым矮人ом, узнайте у вашего Мастера Подземелий, возможно ли это.

ЧЕРТЫ ПОДРАСЫ ДУЭРГАРОВ

Подрасы дуэргаров имеет все черты矮人, приведенные в *Книге Игрока*, плюс черты подрасы, приведенные ниже.

Увеличение Характеристик. Сила увеличена на 1.

Превосходное Темновидение. Радиус вашего темновидения равен 120 фт.

Дополнительный Язык. Вы можете говорить, читать и писать на Нижнеобщем.

Дуэргарская Стойкость. Вы получаете преимущество на спасброски против иллюзий и состояний очарования и паралича.

Магия Дуэргаров. Когда вы достигаете 3го уровня, вы можете один раз сотворить заклинание «увеличить/уменьшить» на себя, используя только версию заклинания, связанную с увеличением. По достижении 5го уровня вы можете один раз сотворить заклинание «невидимость». Вам не требуются материальные компоненты для сотворения этих заклинаний. Вы не можете использовать эти способности под прямым солнечным светом, но, как только способность успешно применена, солнечный свет более не накладывает на неё никакого эффекта или ограничения. Вы снова получаете возможность творить заклинания с помощью этой черты после окончания длительного отдыха. Интеллект является ключевой характеристикой для сотворения этих заклинаний.

Чувствительность к Солнечному Свету. Вы получаете помеху на броски атаки и на проверки Мудрости (Восприятия) опирающиеся на зрение, когда вы, ваша цель или то, что вы пытаетесь рассмотреть, находится под прямым солнечным светом.

БОЖЕСТВА ДВАРФОВ

Боги矮人 образуют пантеон или клан, известный как Морндинсамман.

ОТЕЦ КУЗНИ И УВАЖАЕМАЯ МАТЬ

Морадин, Кователь Душ - лидер矮人ских богов. Известный как Отец矮人 и Всеотец, он бог народа矮人 в целом, а также бог созидания, защиты и矮人ских ремесел (таких как кузничное дело или работа с камнем). Его жена - Уважаемая Мать, Берронар Истинно Серебряная - богиня домашнего очага, клятвы, верности, преданности, честности и чести.

БОГИ БИТВЫ

Клангеддин Сребробородый -矮人ский бог войны и доблести. Горм Галтин, также именуемый Лордом Бронзовой Маски и Огненными Глазами, бог защиты и осторожности, хранитель矮人ов. Хаэла Светлый Топор - богиня удачи в бою и покровительница矮人ских бойцов.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
Г	Л	Г	Т	И	Х	Д	Ч	Л	Н	Л	Л	Л
Н	О	Р	Q	Р	С	Т	У	В	W	Х	Y	Z
‡	†	ѣ	ѣ	ѣ	ѣ	ѣ	І	ІІ	ѣ	ѣ	ѣ	ѣ
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	10	50	100
т	т	ш	ш	т	т	т	т	т	т	т	тттттттт	т

Алфавит ДЕТЕК, буквы и цифры дварфийского языка

БОГИ РЕМЕСЕЛ

Думатоин, Хранитель Секретов под Горой - покровитель щитовых дварфов, а также бог захороненного богатства, горной промышленности, исследований, драгоценных камней и страж мертвых. Шариндалар, леди Жизни и Милосердия - богиня исцеления, романтической любви и плодородия, часто ассоциируется с луной.

БОГИ ДАЛЬНИХ МЕСТ

Бог изобретений и открытий Дагмарен Светлая Мантия, также известный под именами Блуждающий Исследователь или Сияние в Глазах. Мартамор Дьюин - бог путешественников, покровитель экспатриантов и проводников, божество дорог и молний.

БОГИ БОГАТСТВА

Вергадэйн, именуемый Торговым Королём, - бог воров (повелевший своим последователям никогда не красть у других дварфов), удачи и шанса, а также торговли и переговоров. Аббатор - бог жадности, иногда изображается в виде дракона, преисполненного зависти к чужому богатству, который ревностно следит за накопленными им сокровищами.

БОГИ ЗЛА

Ладугуэр - покровитель дуэргаров, бог магии и тех ремёсел, которыми не управляет Морадин. Также почитаема среди дуэргаров Глубинная Дуэрра - богиня завоеваний и силы разума.

ЭЛЬФЫ

Равно искусные как в магии, так и в ведении войны, Tel'Quessir или «Народ», как они сами себя называют, пришли в Фаэрун много веков назад, основав огромные могущественные империи задолго до появления людей. Но дни величия эльфийских держав давно в прошлом, и многие эльфы отгородились от мира, удалившись в свои обособленные лесные королевства, или отплыв по Бесследному морю на остров Эвермит.

В отличие от дварфов, подрасы которых выросли в этом мире, эльфы прибыли уже разделёнными и основывали свои королевства по своему типу. Существа огромных сил, первые эльфы исследовали и заселяли мир, принося с собой золотой век искусства, магии и цивилизации. На вершине своего могущества эльфы исполнили ритуал Высшей Магии, в надежде сотворить идеальную родину. Они преуспели, но заклятие, расколовшее твердь, вызвало ужасный



катализм и подняло из морских глубин отдалённый остров Эвермит.

После пришли Войны Короны, череда конфликтов между великими эльфийскими королевствами продолжавшаяся три сотни лет. Эти конфликты разорили большую часть мира и привели к исходению тёмных эльфов в Подземье.

Подкошенные этими потрясениями, эльфийские империи мало-помалу приходили в упадок, и множество из них предприняло великий Исход в их убежище на Эвермит. В то время, когда эльфы всё больше уходили из мира, прочие расы и цивилизации укоренялись и обретали силу на Фаэрунке.

Эльфийский язык, распространённый на просторах Фаэруна - сами эльфы иногда называют его Истинная Речь - использует для письма изящные буквы алфавита Эспруар. Селдруин - древний язык эльфийской Высшей Магии, использовавший алфавит Хамерфэй, в наши дни почти забыт.

ЛУННЫЕ ЭЛЬФЫ

Также называющиеся серебряными или Тель'Куэссир, лунные эльфы более толерантны и авантюрны, чем прочие эльфы. В древние времена, исчезновение их империй рассеяло лунных эльфов среди других рас, и с тех пор они не плохо уживались со своими не эльфийскими соседями. Они смешивались с другими народами, в то время как прочие представители их рода оставались в своих тайных поселениях и уединённых твердынях.

Лунные эльфы иногда представляются легко-мысленными, особенно для прочих эльфов. Но эта лёгкость и переменчивая природа их культуры, философии и личности позволила им выжить и процветать в течение и после трагических событий эльфийской истории. Кроме того, что общины лунных эльфов можно отыскать по всему Фаэрну, множество лунных эльфов живёт среди прочих народов в их селениях, оседая там на несколько лет или даже десятилетий с тем чтобы однажды отправиться далее.

Для лунного эльфа дом может быть среди членов семьи, клана, друзей и любимых. Лунные эльфы, которые временно примкнули к общине солнечных эльфов или расположились рядом с нею, не стесняются выражать своего мнения, что их сородичам надо быть менее серьёзными. В свою очередь, солнечные эльфы притворяются более раздражёнными, чем то есть на самом деле, соседством с лунными эльфами, при условии, что причуды и авантюризм лунных эльфов не приносят серьёзных неудобств. Впрочем, такие ситуации редки в силу того, что лунные эльфы снимаются с мест раньше, чем исчерпают предоставленный лимит гостеприимства.

Лунные эльфы имеют расовые черты высших эльфов из *Книги Игрука*. Их кожа бледная с голубым. Цвет волос лунных эльфов такой же, как и у людей, но у некоторых из них волосы бывают серебристо-белого или одного из оттенков голубого цвета. Глаза у них голубые или зелёные с золотыми пятнышками. Учитывая любовь расы к путешествиям, исследованиям и новым впечатлениям, многие лунные эльфы становятся искателями приключений,енным образом применяя свои таланты в области военного дела, знания лесов и магии.

СОЛНЕЧНЫЕ ЭЛЬФЫ

Солнечные эльфы, известные также как золотые эльфы, или *Ар'Тель'Куэссир*, имеют репутацию высокомерных и надменных. Многие из них считают, что их народ избран Кореллоном, и другие расы - даже другие эльфы - уступают им в значимости, мастерстве и изысканности. Они с гордостью носят свой титул «высших эльфов». И в самом деле, именно их раса ответственна за по-настоящему великие, а иногда и чудовищные свершения.

Вспоминая и фокусируясь лишь на славных аспектах их истории, солнечные эльфы придерживаются принципа «эльфийского превосходства» - не важно на сколько интересными, исключительными, героическими или примечательными были достижения прочих рас, эльфийские аналоги по умолчанию обладают определённым превосходством. Это отношение окрашивает и отношения солнечных эльфов с их сородичами, коих они видят блёклыми и второстепенными представителями их расы. Некоторые солнечные эльфы отрицают такой образ мышления, но всё же, он достаточно распространён, чтобы большинство народа Фаэрну, глядя на солнечного эльфа, видело само высокомерие во плоти. Такое негативное отношение может затмевать тот факт, что большинство солнечных эльфов также являются неустанными и чуткими поборниками добра.

Солнечные эльфы имеют расовые черты высших эльфов из *Книги Игрука*. Кожа их бронзового цвета, а глаза чёрные, металлически золотые или серебряные. Волосы солнечных эльфов чёрные, каштановые с медным отливом или золотистые.

Культура и цивилизация солнечных эльфов очень магическая по природе, благодаря многим достижениям магов, мудрецов и ремесленников. Не каждый солнечный эльф является тренированным практиком Искусства, но каждому из них присуща хотя бы частичка магического дара. Многие солнечные эльфы объединяют магию с другими формами

Редкие эльфийские подрасы

Представители некоторых эльфийских наций, когда-то прибывших на Фаэрн, сейчас настолько редки, что впору считать их легендой, и рассказы о них часто принимают за вымысел.

Авариэль. *Ариль'Тель'Куэссир* или крылатые эльфы были одними из первых, кто заселил Фаэрн. Они обладали оперёнными крыльями и были способны летать. Давние конфликты с драконами почти уничтожили их расу, и в наши дни авариэль встречаются очень редко - если вообще встречаются.

Литари. *Ли'Тель'Куэссир* обладают умением превращаться в волков. В отличие от вервольфов, литари не имеют гибридной формы и проклятье оборотней их некоснулось. Они предпочитают волчью форму и ведут скрытый образ жизни. Объединяясь в небольшие стаи, они живут вольно и свободно в самых глухих уголках мира.

Морские Эльфы. *Алу'Тель'Куэссир* («водные эльфы») - водная подраса эльфов, населяющих океанские глубины. Больше всего их у берегов Фаэрнуна и острова Эвермит. Вдоль линии Побережья Меча можно встретить сплочённые кочевые кланы морских эльфов, в других же морских районах они основывали свои королевства на залитом солнцем мелководье. На протяжении всей их истории морские эльфы были в состоянии войны с сахагинами.

Звездные Эльфы. *Руар'Тель'Куэссир* или звездные эльфы внешне похожи на высоких лунных эльфов. Они обитают в экстрапланарном убежище Силдеюр, неподалёку от Страны Фей. Конфликт с Нилши - расой червеобразных колдунов с Эфирного Плана, вынудил часть звездных эльфов оставить их дом и явиться на Фаэрн.

Дикие Эльфы. Многие эльфы считают *Си'Тель'Куэссир* наиболее странными своими сородичами, отринувшими или утратившими большую часть их древней культуры.

искусства, что даёт возможность создавать более сложный узор танца певцам клинов, бардам - очаровывать своей музыкой, а мастеровым - более изделия более тонкой работы. Солнечные эльфы часто привносят чувство благородного долга в свою профессию: они отправляются во внешний мир и бросают вызов его опасностям потому что считают, что кто-то же должен это сделать. И кто может подходить на эту роль лучше?

ЛЕСНЫЕ ЭЛЬФЫ

Также известные как медные эльфы или *Си'Тель'Куэссир*. Лесные эльфы являются наиболее распространёнными эльфами, оставшимися на Фаэрн. Их предки прекратили участие в Войнах Короны сотни лет назад, для того чтобы основать твердыни и поселения глубоко в чащах лесов. Ныне, большинство лесных эльфов стоят на страже руин прошлого, веря в то, что их священный долг - сохранить память об их былой славе, как напоминание об опасностях излишнего высокомерия.

Лесные эльфы преимущественно крепче прочих эльфов, более трезво и приземлённо мыслящие. Это отношение находит отражение в их культуре и традициях. Лесные эльфы более склонны к материальным занятиям чем прочие эльфы и более критично смотрят на древнюю эльфийскую историю. Для лесных эльфов «великие» эльфийские королевства являются виновниками равновеликих ошибок. Они считают Раскол, Войны Короны, падение дроу и прочие потрясения результатом надменных действий предков, отчасти и предков лесных эльфов. Живя среди напоминаний об этом высокомерии и будучи свидетелями взлётов и падений многих эльфийских империй, лесные эльфы по-другому видят место эльфов в этом мире, чем лунные или солнечные эльфы. Лесные эльфы ищут тихой гармонии с целым миром, а не доминирования над ним.

Лесные отражения лунных и солнечных эльфов, лесные эльфы сторонятся городов и твердынь своих сородичей, предпочитая им жизнь на лоне природы. Лесные эльфы не претендовали на большие государства со времён королевства Эаэрланн, павшего столетия назад. Вместо этого они поддерживают ряд небольших поселений, которые способствуют тому, чтобы оставаться незамеченными и защищёнными. Лесные эльфы считают своими территориями в Высоком Лесу, Великой Долине, Западном Сердцеzemье и за ним. Некоторые лесные эльфы живут в других общинах и территориях эльфов, где выступают в качестве разведчиков, следопытов и охотников.

Несмотря на то, что они считают себя частью этого мира, лесные эльфы не часто выбираются из своих владений для встреч с не-эльфами. Также, и в глубоких чащах и лесах мира, лесные эльфы сторонятся других рас. Искатели приключений, дипломаты, курьеры и представители схожих профессий, путешествующие за пределы лесных владений и встречающиеся с большим количеством людей, являются исключением.

Лесным эльфам Фаэрнуна присущи черты лесных эльфов, приведенные в *Книге Игрока*. Их кожа имеет смуглый или медный оттенок, а волосы бывают каштановыми, золотисто-светлые, чёрные или с медным отливом. Цвет глаз варьируется от зелёного до тёмно-карого.

Опытные натуралисты, лесные эльфы часто избирают профессии, которые позволяют им оставаться близко к дикой природе или использовать свои знания лесов, флоры и фауны. Лесные эльфы весьма умелые в военном деле, в частности в области лучного дела. Они менее склонны к магии, чем их сородичи, но всё же имеют немалую часть практикующих Искусство, а также клириков и друидов.

ТЕМНЫЕ ЭЛЬФЫ (ДРОУ)

Дроу - потомки тёмных эльфов, спустившихся в Подземье после Войн Короны.

Они известны своей жестокостью, злобой и тягой к доминированию.

Большую часть истории мира, многие полагали, что все дроу являются существами врождённого и неискоренимого зла. На деле действительно, большинство дроу стремятся ко злу, принимая участия в пытках, порабощении, убийствах и прочих скверных делах во имя своей демонической богини. Почти всегда тёмные эльфы, отвергнувши путь большинства, становятся изгоями или погибают, казнённые за мятеж, ересь и бунт против устоев культуры дроу и воли Лолс. Но существование благородных и самоотверженных дроу, таких как Лириэль Бэнр и Дзиррт До'Урден позволяет предположить, что зло дроу не является врождённой чертой и его можно превзойти. Деяния этих героических дроу умерили мнение некоторых относительно расы дроу, впрочем, появление тёмного эльфа на поверхности остаётся редкостью и вызывает тревогу.

Многие дроу происходят из Мензоберранзана, небезызвестного Города Пауков, одного из городов-государств дроу расположенных в Подземье, таких как Йачалхин или Чед Насад. Тёмных эльфов обычно можно встретить на поверхности близ входа в Подземье, потому как солнечный свет им вредит, ослабляя их и их магию. Дроу становятся искателями приключений чаще всего сбежав из своих городов-государств от жестокости и притеснений теократического строя. Большинство таких живёт жизнью изгнанников и скитальцев, хотя изредка некоторые находят себе пристанище среди другой расы или культуры.



Дроу присущи черты тёмных эльфов, приведенные в *Книге Игрока*. Персонажи дроу могут иметь любые предыстории, но большинство из них имеет связь с одним из городов-государств дроу Подземья.

Врождённые магические способности и предпочтение, отдаваемое тёмным местам, делают дроу естественными мастерами убийства, воровства и шпионажа. Традиционно, мужчины дроу становятся воинами или чародеями, а женщины дроу занимают ведущие роли их общества в качестве воительниц и жриц Лолс. Изгнанники дроу предпочитают следовать своему собственному пути независимо от пола.

ЭЛЬФИЙСКИЕ БОЖЕСТВА

Боги Тель'Куэссир, известные как Селдарин, с незапамятных времен воплощают идеалы народа эльфов. Считается, что они живут в королевстве Арвандор плана Арборея.

Бог Эльфов

Кореллон Ларетиан - мудрый лидер Селдарин, бог эльфов, магии, поэзии, правления и войны. Хотя он считается отцом эльфийской расы, его изображают и в женском обличии - ничуть не реже, чем в мужском.

Богиня Мудрости

Ангаррад, триединая богиня мудрости и неистовая мать-зашитница эльфийского народа, супруга Кореллона. Три её аспекта: Аэрдри Фэйнина - дикая богиня ветра и погоды, а также покровительница авариэль; Ханали Селанил, Прелестная Роза - богиня любви, красоты, искусства и очарования; и Тайна Лунного Света, серебряная Сеанин Лунный Лук, богиня зага-

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
†	§	¤	¶	¤	~	¶	¤	ε	‡	¤	º	¤
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
↔	ω	Ϙ	Ϛ	ϙ	Ϛ	Ϙ	↔	ϙ	ϙ	ϙ	Ϛ	ϙ
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	10	50	100
ρ	ρ	ρ	ρ	ρ	ρ	ρ	ρ	ρ	—	ρ	ρ	ρ

Алфавит Эспруар, буквы и цифры эльфийского языка

док жизни, среди которых мистицизм, пророчество, смерть и сновидения. В легендах, эти богини часто отделены от сущности Ангаррад и часто описываются как дочери или супруги Коррелона.

Боги природы

Глубинный Сашелас - морской бог, владыка морских эльфов и дельфинов. Лабелас Энорет - бог-философ, божество времени и истории, чей дар транса исключительно важен для идентичности и выживания эльфийского народа. Риллифэйн Раллатил - бог лесов и диких мест, отец лесных эльфов и покровитель друидов. Его ближайший союзник - Солонор Теландира - бог охоты, стрельбы из лука и знания леса.

Боги тени

К более негативно окрашенным можно причислить Эревана Илисира, бога-бедокура озорства, и Фенмарела Местарина, капризного и угрюмого бога изгоев и отверженных, который почти не ведёт дел с остальной частью Селдарин (кроме Эревана, который часто использует Фенмарела, как козла отпущения в своих кознях и розыгрышах). Также к ним можно отнести и Шевараша, бога покровителя обиженных и обозлённых, к которому эльфы обращаются в поисках отмщения.

Боги Фаэрұна

Многие эльфы поклоняются божествам Фаэрұна ского пантеона, в том числе Майликки (и богине-единорогу Лурью), Сильванусу и Суни. Последнее время некоторые эльфы также находят радость в поклонении Латандеру.

Божества дроу

Боги дроу капризны и коварны, как и их поклонники.

Паучья Королева. Лолс, Демоническая Королева Пауков, занимает господствующее положение в пантеоне дроу, безжалостно уничтожая всех, кто посягает на её положение. Её жрицы поступают так же с культурами богов-соперников их народа.

Прочие Тёмные Силы. Селветарм - бог воинов и покровитель мужского населения дроу, впрочем, не в той же степени как Ваэрон, плутоватый бог воровства, который бунтует против матриархата. Кираансали, богиня нежити дроу, почтаемая тайными культурами некромантов. Гонадор, известный также как Тот, Кто Скрыт, гибельная сила, сумасшедший бог тины, грязи, бунтовщиков и изгнанников, изредка поминаемый дроу.

Тёмная Дева. Некоторые изгнанники дроу слышали песни Эйлистри, зовущую их на поверхность созерцать восход луны. Богиня песни, красоты, мастерства меча, охоты и лунного света, она покрывает дроу, которые отвергли злодеяния их общества, предлагая им свет надежды.

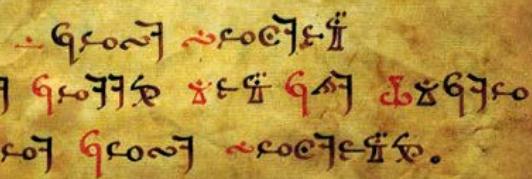
ПОЛУРОСЛИКИ

Люд привык считать эльфов надменными и грациозными, дварлов сильными и стойкими, а гномов - если о них вообще думают - считают сообразительными и осторожными. Полурослики же обладают репутацией проворных и отважных.

Полурослики, или хин, как они сами себя называют, демонстрируют естественную находчивость, которая часто удивляет большие народы. Их проворство регулярно приходится им на руку, когда их отвага перевешивает здравый смысл, и рассказы о полуросликах изобилуют счастливыми спасениями и побегами на грани невозможного.

Кроме этих типичных особенностей полуросликов, их можно разделить на две крупных подрасы. Многие аспекты культур этих двух групп позволяют их различать, но и даже без этих деталей их отличает то основное, что движет ими: идти или оставаться. Легконогие полурослики как правило путешественники, а язык и сердце их так же легки, как и их поступь. Тогда как если сильные сердцем полурослики и отправляются куда-то, то ими всегда движет желание вернуться домой или обрести новый дом и осесть там. Пословица гласит: «Легконогие - легко мысленные. Сильные сердцем - сильные узами»

Несмотря на то, что существует множество общин полуросликов, в частности в землях Луирена, полурослики часто находят себе место в дварфийских, гномийских, эльфийских и людских обществах. Лег-



коногие полurosлики приходят общине, гонимые ветрами странствий, легко заводят друзей и также легко покидают общину по зову тех же ветров или по какой-то другой прихоти. Сильные сердцем же, приходя, оседают, располагаясь как дома, и вплетаются в жизнь общине так плотно, что скоро люд не может вспомнить времени, когда они не были их частью.

ЛЕГКОНОГИЕ ПОЛУРОСЛИКИ

Для легконогих полurosликов, ни цель, ни само по себе путешествие не важно. Главное - продолжать двигаться. Жизнь легконогих - это одна длительная экспедиция с новыми горизонтами, новыми городами и новыми лицами - шанс найти что-то восхитительное. Легконогие полurosлики обычно путешествуют небольшими группами, используя любые средства, которые подходят для продолжения пути, в том числе и отправляясь в путь на своих двоих. Такие путники в таких группах слабо связанны меж собой и при встрече с другими группами, они часто меняют свою принадлежность и курс, отправляясь уже с другой группой по новой дороге. Легконогие полurosлики предпочитают обычно задачи, связанные с путешествиями - такие как логистика, перегон скота, фурражировка, морское дело и возничество. Обучаются они этим навыкам самостоятельно или учатся у других легконогих, встреченных по пути в их путешествиях.

Легконогие полurosлики очень социально активны и часто их любопытство относительно других народов сравнимо с их жаждой узнать, что ждёт их за следующим изгибом дороги. Для них характерны добродушие, открытость и заинтересованность в окружающих. Они также не прочь поделиться, и это даёт им возможность легко заводить друзей. Их поверхностная дружба и легкость, с которой они расстаются с кем-то или чем-то, может представлять их лицемерными в глазах окружающих. Стереотипы о легконогих полurosликах включают в себя ветреность, переменчивость, невнимательность и ненадёжность. Но их дружба и ухаживания, какими бы короткими они ни были, как правило искренни. Оседлая и стабильная жизнь, которой желают большинство людей попросту совсем им не свойственна.

Легконогие полurosлики имеют расовые черты легконогих полurosликов из *Книги Игрока*. Цвет их кожи, глаз и волос такой же, как и у людей, но наиболее распространёнными являются карие и тёмно-карие глаза и каштановые волосы. Обычно, легконогие полurosлики не отпускают бород и усов, за исключением того, что как мужчины, так и женщины обычно отращивают небольшие бакенбарды.

СИЛЬНЫЕ СЕРДЦЕМ ПОЛУРОСЛИКИ

Существа земли, любящие теплый уют и хорошую компанию - сильные сердцем полurosлики тот народ, у которого мало врагов и много друзей. Прочие расы иногда ласково именуют сильных сердцем полurosликов «добрым людом» так как мало что может омрачить их дух или развратить их сердца. Для многих из них, нет ничего страшнее жизни в мире, лишённом хорошей компании, свободы, дружеского комфорта и полном злых намерений.

Когда сильные сердцем полurosлики собираются осесть на определённом месте, они собираются осесть на долго. Проживание какой-то династии сильных сердцем полurosликов на одном месте на протяжении столетий не является чем-то необычным. Сильные сердцем полurosлики не стремятся к уединению своей общине. Напротив, развиваясь, они делают всё, чтобы вписаться в местный социум



и стать его неотъемлемой частью. Эта точка зрения выделяет кооперацию сильнее прочих черт, а способность к плодотворному сотрудничеству ценится в их землях превыше всего.

Вынужденные сняться со своих мест, сильные сердцем полurosлики обычно стараются взять с собой как можно больше вещей, напоминающих им о домашнем комфорте. Представители других рас, склонные к большей практичности, находят эти их особенности путешествий сумасбродными, но их легконогих кузенов обычно развлекают такие новшества - пока им не приходится нести никакого багажа.

Несмотря на то, что о них часто думают, как о толстых и ленивых домоседах, повёрнутых на хорошей еде, обычно, сильные сердцем полurosлики достаточно трудолюбивы. Тонкие руки, терпеливый склад ума и тяга к качеству делает их прекрасными ткачами, резчиками по дереву, мастерами лозоплетения, художниками и фермерами.

Сильные сердцем полurosлики имеют расовые черты коренастых полurosликов из *Книги Игрока*. Они немногим ниже своих легконогих сородичей и часто более круглолицы. Цвет их кожи и волос такой же, как и у людей, но превалируют каштановые волосы. В отличие от их легконогих кузенов, сильные сердцем полurosлики чаще бывают блондинами или совсем тёмными брюнетками и обладают голубыми или зелёными глазами. Мужчины не отпускают бород и усов, но у обоих полов растут бакенбарды до средины щеки, которые они заплетают в длинные косы.

БОГИ ПОЛУРОСЛИКОВ

Пантеон хин не так велик. Это скорее узкий, почти семейный круг богов, которых почитают также - у домашнего очага, в небольших придорожных часовнях и лесистых рощицах.

БЛАГОСЛОВЕННЫЕ СЁСТРЫ

Богиней-матерью и главой пантеона хин является Йондалла Благословенная, богиня щедрости и плодородия, защитница тепла, дома и семьи. Шила Периройл, Зелёная Сестра Йондаллы - богиня природы, леди полей, равнин, ручьёв, долин и погоды в таких местах. Она также и богиня любви, песен и танцев.

Призрачные полurosлики

Призрачные полurosлики возводят свою родословную ко временам войн между племенами полurosликов, которые привели к исходу их предков из Луирена. Призрачные полurosлики, встречающиеся реже всех прочих хин, живут только в Чондалвуде несколькими сплочёнными кланами в изоляции лесной глухи.

Многие призрачные кланы выбирают естественную особенность местности, как центр их территории, и члены клана всегда носят с собой частичку этой особенности с собой.

Воины клана, ещё называемые «парящими в ночи», используют гигантских сов как верховых животных и образовывают с ними связь.

Из-за того, что их народ имеет закрытую, клановую культуру, недоверчивую ко всему чужому, призрачные полurosлики в качестве искателей приключений встречаются редко. Спросите своего Мастера, можете ли вы играть представителем этой подрасы, которая имеет все расовые черты полurosликов из Книги Игрока, плюс черты подрасы приведенные ниже.

Увеличение Характеристик. Мудрость увеличена на 1.

Бесшумная Речь. Вы можете общаться телепатически с любым существом в пределах 30 футов от вас. Существо способно вас понять только если оба вы владеете каким-то одинаковым языком. Вы можете одновременно общаться телепатически только с одним существом.

ХРАНИТЕЛИ ДОМА

Цирролали - богиня уюта и гостеприимства, доверия и ремёсел. Арворин - бог-защитник, бдительный охранник, жертвующий личным комфортом в пользу безопасности остальных.

ТЕНЕВЫЕ БОГИ

Брандобарис, бог обманщиков, воров и всего скрытного, покровитель многих приключенцев из числа полurosликов. Урогалан, тихий, меланхоличный бог земли и смерти, везде сопровождается огромным чёрным пском. Он опечален своим долгом, но неусыпно следит за тем, чтобы мёртвые были достойно похоронены и их вечный сон ничем не был нарушен.

ЛЕДИ УДАЧА

Множество полurosликов постоянно поклоняются Тиморе, видя в ней руку помощи в их удачах и покровительницу везения, ассоциируемого с хин.

ЛЮДИ

Люди обитают в каждом уголке Торила включают полный спектр культур и народов. Вдоль Побережья Мечей и по всему Северу, люди наиболее распространены среди рас и во многих местах наиболее влиятельная. Их культурная и социальная внешность

сильно рознится, от космополитичного люда больших городов, таких как Врата Балдура, до варваров, беснующихся по всему Дикому Пограничью.

Люди славятся своей способностью приспособливаться. Ни одна другая раса не живёт в таком разнообразии земель и природных условий как люди - от непроходимых джунглей, до палящих пустынь; от вечной мерзлоты Великого Ледника до плодородных побережий рек и морей. Люди находят способ выжить и развиваться где бы то ни было. В местах, откуда ушли эльфы и дварфы, часто, люди приходя, строят новое рядом или поверх того, что оставила им прошлая община. Ещё можно сказать, что наиболее общая черта всех людей - отсутствие таковой. Такое разнообразие позволяет человеческой цивилизации расти быстрее прочих рас, выдвигая людей на роль доминирующей расы в большей части сегодняшнего мира. Но также это ведёт и к конфликтам между сообществами людей из-за их культурной и политической разницы. Если бы не эта их склонность к такой внутренней борьбе, люди были бы более многочисленны и преобладали бы в ещё большей степени, чем это есть на данный момент.

ЧЕЛОВЕЧЕСКИЕ ЭТНОСЫ НА ФАЕРУНЕ

Девять человеческих этносов Фаэруна приведены в *Книге Игрока*. Ещё несколько примечательных людских групп описаны ниже. Некоторые из них - значимые региональные или национальные меньшинства пограничного Севера, в то время как другие преобладают в частях мира, отдалённых от Побережья Мечей.

АРКАЙУН

Низкорослые, смуглые и черноволосые, аркайуны обитают главным образом в Дамбрате, а также в Халруаа и Шаар. Многие аркайуны живут в рабстве под игом дроу, после того как столетия назад военная кампания их народа против тёмных эльфов провалилась. Это привело к разрушению королевства Аркайун в Дамбрате.

Имена Аркайун: (мужские) Хоун, Ривон, Амбрил, Зэймар, Зельтайбар; (женские), Глоурис, Мэйве, Севаэра, Зэймара, Зраэла; (фамилии) Ларэндо, Мристар, Виндэль.

БЕДИН

Темнокожие и темноволосые, бедины были воинами и кочевниками южного Анороха. Однажды разделившиеся на более чем сотню племён, склонные к клановости бедины по большей части оставались в пустынных землях и мало общались с иноземцами, лишь изредка торгуя с ними. Из поколения в поколение, всё больше бединов становились жителями городов, оставляя позади своё кочевническое

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
♀	†	€	ʌ	h	ɔ	#	〃	-	ѣ	ѣ	o-	č
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
€	ے	ə	ə	۷	۸	۹	۰	۱	۲	۳	۴	۵
۱	۲	۳	۴	۵	۶	۷	۸	۹	۰	۱۰	۵۰	۱۰۰
۴	۵	۶	۷	۸	۹	۰	۱	۲	۳	۴	۵	۶

Алфавит Торасс, буквы и цифры всеобщего языка

прошлое, тем самым сокращая количество племён, которые всё ещё поддерживают традиционный образ жизни.

Имена Бедин: (мужские) Аали, Рашид, Тахнун, Танзим, Валид; (женские) Айша, Фарах, Нура, Рашида, Залибъех; (названия племен) Алайи, Борджиа, Клелларра, Десай, Дакава, Дурсалай, Голдор, Ирифава, Келлордай, Лалайар, Каатан, Йеттай, Зазалаар.

ФОЛК

Фолки с Островов Муншаа происходят от тетирских поселенцев, прибывших на острова тысячу лет назад. Фолки глубоко уважают природу и по большей части являются фермерами, поклоняющимися богине, которую они называют Мать Земля, придерживаясь старых друидических обрядов. Фолкские корабелы высоко ценятся, доказав свою способность строить крепкие корабли, способные переносить все тяготы хождения по бурным окрестным морям.

Фолкские имена: (мужские) Артур, Берн, Колин, Манфред, Тристан; (женские) Алисия, Йенифер, Меридит, Элейна, Оливия; (фамилии) Арчер, Гарет, Лид, Кендрик, Морган, Уотерс.

ГУР

Гуры коренастые, серокожие и темноволосые, имеют связь с Рашеми. Они считают себя «детьми Селунэ» и большинство из них почтят лунную богиню. Общины гуров ведут кочевой образ жизни в Западном Сердцеzemье, что ведет к тому, что другие народы называют их «народом дорог».

Гурские имена: (мужские) Борив, Гардар, Мадевик, Влад; (женские) Варра, Ульмара, Имза, Наварра, Юльдара; (фамилии) Чергоба, Дразлад, Тазъяра, Варгоба, Стаянкина.

ХАЛРУААНЕ

Народ мистического и полного магии королевства Халруаа, они отмечены магией и многие из них имеют талант к Искусству. Они и их страна исчезли во время Магической Чумы, то тем же мистическим образом вернулись после второго Раскола. Большинство Халруаанцев - блондинки или брюнетки и имеют оливковый цвет кожи. Черные, карие и зелёные глаза наиболее распространены.

Халруаанские имена: (мужские) Альдим, Чанд, Мелегост, Пресмир, Сандру, Ургонт; (женские) Аити, Чалан, Олома, Фаэли, Сарэд; (фамилии) Авостэ, Даранте, Моурмериль, Стамаастер.

ИМАСКАРИ

Восстание Муланских рабов привело к крушению Имаскара и правящих магов тысячи лет назад, но некоторые имаскари выжили и сбежали в Подземье. Там они изменились - их кожа и волосы побелели и разгладились. Имаскари, правившие Мулхорандским регионом также были вынуждены уйти в изгнание в результате второго восстания угнетённых.

Имена Имаскари: (мужские) Чарва, Дума, Хукир, Жама, Прадир, Сихиль; (женские) Апрет, Баск, Фанул, Мокат, Нисмет, Риль; (фамилии) Датарати, Мелпурватта, Наламбар, Тилипутакас.

НАР

Более тысячи лет назад, тёмные жрецы Нарфелла, с помощью демонов, собрали огромную силу,



но их действия принесли войну, уничтожившую их цивилизацию. Нары бросили их разрушенные и проклятые города и стали кочевниками и торговцами. Кожа наров смуглая, глаза карие или тёмные, а волосы чёрные. Часто Нары носят длинные волосы, схваченные в хвост или пучок.

Имена Наров: (мужские) Аван, Остарам, Петро, Стор, Таман, Таламан, Урт; (женские) Анва, Даша, Дима, Ольга, Вестра, Златара; (фамилии) Дашкев, Харгот, Лабода, Лакман, Стонар, Стормвинд, Сулима.

ШААРЦЫ

Темноволосые и смуглые кочевники с юга Фаэрона, шаарцы тренированные охотники, лучники и наездники, поклоняющиеся различным божествам природы. Их общество образовано из кланов, управляемых вождями или старейшинами.

Шаарские имена: (мужские) Авар, Коис, Дамота, Гевар, Хапах, Ласкав, Сенесав, Тохис; (женские) Анет, Бес, Идим, Ленет, Моким, Негет, Сийвет; (фамилии) Кор Марак, Лоуми Харр, Мок Куо Харр, Уорав Тарак.

ТУЙГАНЫ

Кочевая орда с бескрайних равнин, расположенных между Фаэруном и Кара-Туром, туйганы однажды почти завоевали Фаэрун под предводительством Ямун Кагана, но были повержены коалицией армий.

С тех пор, туйган иногда встречают на Побережье Мечей и в соседних регионах, но не в огромных количествах.

Туйганы похожи на людей Шу бронзовыми и золотыми оттенками кожи и тёмными волосами, но их кожа немного темнее, а черты лица - шире. Каждый из них обладает только одним именем (иногда передаваемым от одного из родителей). Туйганы не пользуются фамилиями. Не чуждые путешествиям, туйганские торговцы и искатели приключений часто знакомы с многими языками и культурами.

Туйганские имена: (мужские) Атлан, Баяр, Чингиз, Чинуя, Монгке, Тимур; (женские) Болормаа, Бортай, Эрдене, Наран.

Вариант: Человеческие языки

Множество человеческих этносов и наций на Фаэрунке обладают собственным языком, в дополнение к Общему. Большинство таких языков используют Торасс, алфавит Старобщего, происходящий из чондатанского языка, которым пользовались торговцы, как общим языком. Некоторые человеческие языки используют другие алфавиты, включающие в себя Драконий, Детек и Эспруар. Языки народов, приведенных в этой книге и Книге Игрока:

Аркайун: Дамбратанский (алфавит Эспруар)

Бедин: Мидани

Калишит: Алжедо

Чондатанцы: Чондатанский

Дамаран: Дамаранский (алфавит Детек)

Ффолк: Ваэлан

Кёр: Кёран (смесь Рушум и Рашиеми)

Халруаан: Халруаанский (Драконий алфавит)

Иллускан: Иллусканский

Имаскари: Роушом

Мулан: Чессентский, Мулхорандский, Унтерский или Тэйский

Нар: Дамаранский

Рашиеми: Рашиемийский

Шаар: Шаарский (алфавит Детек)

Шу: языки Шу

Тетир: Чондатский

Туйган: Туйганский

Тёрами: Тёрмийский

Улутиун: Улуик

Если ваш Мастер Подземелья позволит этот вариант, тогда следует считать, что люди из этнических групп, имеющих свой язык, также знают этот язык так же, как и Общий. Этот этнический язык считается для них свободным дополнительным языком.

Улутиун

Улутиуне низкорослый и черноволосый народ с кожей золотого оттенка, происходящие из северного Кара-Тура, мигрировавший на запад в Долину Ледяного Ветра и другие холодные земли, смежные с Бескрайним Морем Льда. Охотники и собиратели, Улутиуне живут маленькими племенами, которым удаётся выживать в наиболее жёстких условиях этого мира. Каждый из них носит только одно имя (иногда передаваемым от одного из родителей); Улутиуне не пользуются фамилиями.

Имена Улутиун: (мужские) Амак, Чу, Имнек, Канут, Сику; (женские) Акна, Чена, Кайя, Седна, Ублера-ак.

БОЖЕСТВА ЛЮДЕЙ

Плодовитость и разнообразие человеческой расы на Фаэрунке лучше, чем где-либо отражено в разноо-

бразии богов, коим поклоняются люди. фаэрунский пантеон (приведен в главе 1) включает в себя богов каждой прослойки людей, и сферы части этих божеств пересекаются и дополняют друг друга - все так как любят люди.

Вдоль Побережья Мечей, большинство общин людей имеют храмы и часовни, за которыми ухаживают жрецы различных фаэрунских богов. В некоторых таких сообществах, последователи богов, которых почитают правители и наделённые силой, и играют большую социальную роль, чем последователи богов не столь почитаемых. В крайних случаях, поклонение, которое считается еретическим и опасным признано вне закона - например, в регионах, где властью и силой наделены поклонники Шар, поклонение её доброму двойнику и вечной противнице Селунэ может быть противозаконным.

ДРАКОНОРОЖДЕННЫЕ

Драконоподобные гуманоиды из другого мира, драконорожденные Фаэрұна горды, честны и в той же мере редки. Бывшие рабы драконов их родного мира, теперь они вольный народ, ищащий своё место и призвание в их новом мире.

НЕЯСНОЕ ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Как и со всеми историями седой старины, сказания о происхождении драконорожденных туманны и подчас противоречивы. Но так или иначе, каждое открывает что-то о драконорожденных. Одна из таких историй гласит, что драконорожденные были созданы древним драконным богом Ио вместе с драконами. На заре дней, Ио смешал выдающихся астральных духов с неуправляемой элементальной яростью. Величайшие духи стали драконами - существами столь мощными, гордыми и волевыми, что они стали правителями новорождённого мира. Меньшие духи стали драконорожденными. Не смотря на меньший размер, они также были драконами по своей природе. Сказание выделяет близкое родство драконов и драконорожденных, и в то же время подчёркивает естественный порядок вещей - драконы правят, а драконорожденные служат, по крайней мере, согласно прежним хозяевам драконорожденных.

Другая легенда утверждает, что Ио создал драконов при рождении мира, но драконорожденные тогда ещё не существовали. На протяжении Расветной Войны, Ио был убит предтечей по имени Эрек-Хус, Король Ужаса. Грубым адамантиновым топором, чудище разрубило Ио от головы до хвоста на две равные части, которые стали новыми богами - Бахамутом и Тиамат. Капли крови Ио разлетелись по миру, став драконорожденными. Для тех, кто верит этой истории происхождения, она лишь подтверждает подчинённость драконорожденных драконам, которых Ио создал своей любящей десницей. В то же время другие обращают внимание на то, что драконорожденные были созданы из крови Ио, также как оба драконных бога, восставшие из разрубленного тела творца. Так чем тогда драконорожденные не боги?

Третья история о происхождении позиционирует драконорожденных, как первородных мира, созданных Ио до всех прочих гуманоидных рас, которые позже стали блёклым подражанием их идеала. Ио сформировал их и закалил их своим дыханием, а после пролил свою кровь, чтобы дать им жизнь.

Первые драконорожденные были спутниками и союзниками Ио, его астральными придворными и певчими хвалы его. Драконов же он сотворил позже, в начале Рассветной Войны, для того чтобы те служили машинами разрушения. Этот взгляд на историю драконорожденных разделяют и те, кто считают драконорожденных высшей расой над прочими расами, а потому они должны быть хозяевами драконов и никак иначе.

Несмотря на взаимоисключающие параграфы, общая тема связывает все эти легенды: драконорожденные обязаны своим существованием Ио, великому драконьему богу, который создал всех драконидов. Драконорожденные, и в этом сходятся все легенды, не являются творением Бахамута или Тиамат - и потому у них нет предопределённой стороны в конфликте между этими богами. Каждый отдельный драконорожденный, не зависимо от своего драконьего наследия, делает выбор сам согласно своим морально-этическим взглядам.

БОРЬБА ЗА СВОБОДУ

Драконорожденные происходят с Абейра, древнего двойника Торила. В том мире многие драконорожденные добились победами свободы для себя и сформировали нации вольных драконорожденных, хотя большинство драконорожденных всё ещё находятся в рабстве у драконов. Во времена Магической Чумы два мира пересеклись и одна из таких вольных наций, Тиманчебар, переправилась на Фаэрну. Подвинув нацию Унтер, из пепла двух королевств, выжившие драконорожденные сформировали Тимантер - новую нацию драконорожденных на Фаэрне.

Со временем, драконорожденные Тимантера задумались об интеграции в новом мире и поддержании их собственных традиций и культуры. Усилия, приложенные в этом направлении, закрепили за их нацией репутацию честных и достойных уважения существ. Лишь несколько поколений спустя, события Раскола вернули Унтер на Фаэрну, и ранее исчезнувшая страна задумала вернуть всё, что было потеряно в пользу Тимантера. Подкошенные этими потрясениями, оставшиеся драконорожденные Фаэрна теперь вынуждены были сражаться с большими сложностями и меньшим количеством ресурсом за место среди прочих народов мира.

ЧЕСТЬ И СЕМЬЯ

Каждый аспект жизни драконорожденных диктуется кодексом чести и строгим следованием традициям расы. Сообщество драконорожденных сильно структурировано, ожидая от каждого, что он будет делать всё возможное для семьи и клана. Эта верность и чувство долга поддерживало драконорожденных на протяжении их истории, длительного рабства и позволило им образовать общину и нации вольных драконорожденных.

Последствия Раскола испытывали эти принципы, оставив некоторые кланы раздробленными и децентрализованными. Некоторые драконорожденные Фаэрна пытаются восстановить некоторое подобие связи, которая была у них с ныне утраченным кланом или семьёй, устанавливая новые взаимоотношения с их недраконорожденными союзниками и компаниями.

Драконорожденные Фаэрна имеют расовые черты драконорожденных из Книги Игрока.



ФИЛОСОФИЯ И РЕЛИГИЯ

Их кодекс достойного поведения и непоколебимой верности служит драконорожденным неким подобием веры, и, если верить их фундаменталистам, в этом и заключена вся религия, в которой они нуждаются. Из-за того, что они были вынуждены поклоняться своим драконьим хозяевам в прошлом, драконорожденные скептически относятся к религии, глядя на неё, как на форму порабощения. Скептики полагают, что не важно, как и почему их изначальный бог, Ио, создал их - это древнее божество либо давно мертвое, либо его не волнует их судьба, а драконы боги, которые пришли на смену Ио в первую очередь заинтересованы в накапливании солдат для их векового конфликта.

И всё же, некоторые драконорожденные слышат призыв богов Фаэрна и избирают служить им, и в этом служении они также верны, как и в любом другом деле. Бахамут и Тиамат имеют последователей среди драконорожденных, а оба Торм и Тир обращаются к чувству чести и порядка драконорожденных.

Также, Темпус и Красный Рыцарь обращаются к воинскому духу некоторых драконорожденных, а Келемворт нашёптывает некоторым из них о неизбежности смерти и необходимости достойно использовать отмеренное ему время. Религиозные взгляды - сугубо личная вещь для драконорожден-

ного, который их придерживается. Некоторые из таких драконорожденных преданы своей религии также, как преданы они своим семьям и кланам.

В культуре драконорожденных, семья - это не-посредственные связи индивида, в то время как клан - это ряд семей, объединённых вместе союзом, браками или общей историей. Им редко приходится выбирать между ними, из-за того, что благополучие клана более важно для большинства драконорожденных, чем благополучие семьи. Перспектива всеобщего уважения среди их клана толкает драконорожденных на героические и отважные действия и достижение высот мастерства - всё для того чтобы принести славу в первую очередь клану, и уже после - добиться её для себя.

ГНОМЫ

Малые ростом и обитающие в уголках Фаэруна, скрытых от любопытных глаз, гномы одни из наименее многочисленных и влиятельных рас мира, называемые некоторыми «Забытой Расой». Это определение не тревожит гномов; в общем-то анонимность и защита предоставляемая им таким статусом приходится им на руку.

Согласно легенде, первые гномы Фаэруна возникли из таинственных драгоценных камней, покоящихся глубоко под землёй - событие, перекликающееся и с любовью гномов к драгоценным камням, и с уютными обителями их подземных нор. Говорят, что те таинственные бриллианты стали скальными гномами, изумруды стали лесными гномами, а рубины обернулись глубинными гномами. Со времён создания, гномы селились в укромных местах вдали от других рас, считая, что их образ жизни не перевивает более широкого представления миру.

Гномы с удовольствием становятся частью социума и сотрудничают с людьми, эльфами и дварфами, но всегда помнят о том, что для других они - меньшая и относительно менее важная раса, и их интересы могут быть отодвинуты на второй план даже среди их союзников.

В самом деле, представители других рас иногда беспечно относятся к гномам, как к чему-то второсортному, возможно думая хорошо о собственных гномьих друзьях, но в тоже время редко отдавая должное гномам, как народу в целом. Гномы регулярно бывают недооценены, и они часто используют это и как защиту и для нападения, когда в этом есть необходимость.

Как и дварфы, гномы долго сражались за территории с кобольдами, гоблинойдами и орками, но между гномами и кобольдами существует особая неприязнь. Обе расы верят в легенду о том, что давным-давно Гарл Златоблеск обманул кобольдского бога Куртулмака, обрушил землю и запер того в бесконечном подземном лабиринте, чем заработал его вечную вражду.

ЛЕСНЫЕ ГНОМЫ

Лесные гномы ведут простую уединённую жизнь в своих поселениях на склонах холмов в глубине леса. Их сосед может всю свою жизнь прожить буквально в нескольких милях от поселения гномов и так никогда и не узнать об этом. Анонимность и скрытность помогают их общинам обеспечить защиту, мир и выживание.

Если их обнаружили и хорошо к ним относятся, лесные гномы становятся отличными соседями, но, как правило, они стараются избегать контактов даже с теми цивилизациями, которые кажутся дружественными.

Лесные гномы используют свою близость с мелкими животными и споровку в создании иллюзий, чтобы оставаться незаметными. При необходимости, община лесных гномов защищает себя, используя все доступные ей ресурсы. Однако многие населенные пункты, если их обнаружили, просто исчезают, чтобы заново возникнуть в каком-нибудь неизвестном уголке леса.

Те редкие лесные гномы, которые оставляют свой народ, чтобы стать авантюристами, часто используют свою близость к природе и магические способности, чтобы стать проводниками, разведчиками или мистиками. Жизнь вблизи природы также позволяет лесным гномам становиться друидами, что служат различным лесным духам и божествам.

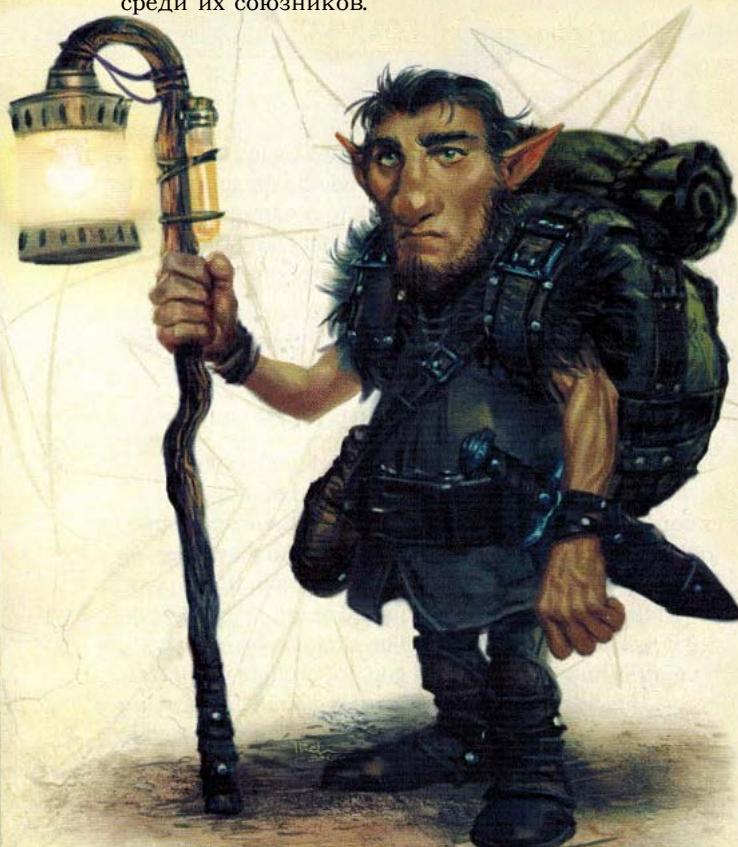
В Книге Игрока лесные гномы Фаэруна имеют расовые черты лесных гномов.

СКАЛЬНЫЕ ГНОМЫ

Когда люд Побережья Мечей и Севера говорит о гномах, они подразумевают скальных гномов. В отличие от их застенчивых лесных кузенов, любопытные и неугомонные скальные гномы часто общаются с представителями прочих рас, особенно если у них есть чему поучиться. Скальные гномы предпочитают жить на границах поселений гномами кварталами, хотя изредка авантюрный гном может поселиться в человеческом или дварфийском городе.

Дамы Золотых Холмов

Интересная деталь гномьей культуры - в их пантеоне нет ни одной женщины. Легенда по этому поводу гласит, что загадочные Дамы Золотых Холмов отправились вместе выполнять какую-то задачу в древние времена и не вернулись до сих пор. Истории разнятся, также, как и задача, стоявшая перед Дамами, от поисков и сбора примеров всех чудес и богатств Торила, до тайного плана помешать всему злому в мире используя свою анонимность как защиту, которая привела к тому, что мир с течением времени забыл даже их имена и личности. Про гномов, которые путешествуют вдали от дома, говорят, что они «отправились искать Дам».



Общины скальных гномов наиболее распространены в Западном Сердцеzemье и вдоль побережья Сияющего Моря; но также гномы странники путешествуют между поселениями по всему Фаэруну, торгуют и учатся у чужаков, включая представителей других рас.

Скальные гномы, покинувшие их поселения, часто находят себе работу используя их расовые склонности как собственное преимущество. Их наследие и интерес к драгоценным камням подталкивает их становиться умелыми огранщиками и ювелирами. Скальные гномы также, учитывая их склонность к механизмам, часто становятся слесарями, алхимиками и инженерами. В человеческих сообществах, гномы учителя и мудрецы популярны, так как их сравнительно длительная продолжительность жизни позволяет им приобретать и передавать знания целым поколениям.

Скальные гномы Фаэруна имеют расовые черты скальных гномов из Книги Игрока.

ГЛУБИННЫЕ ГНОМЫ (СВИРФНЕЛИНЫ)

Известные как свирфнеблины, глубинные гномы Подземья являются собой полную противоположность их надземных собратьев - представляя строгость и серьёзность, в отличие от веселья и общего оптимизма скальных и лесных гномов. Они разделяют тягу их собратьев к приватности, а их дома под поверхностью Фаэруна глубоко спрятаны и хорошо охраняются.

Благодаря враждебности их соседей по Подземью, в частности дроу, поселения и королевства свирфнеблинов находятся в постоянной опасности быть захваченными, уничтоженными или вынужденными сниматься с мест. Такая судьба постигла Блингденстоун, одну из величайших крепостей свирфнеблинов, которая существовала более двух тысячелетий, пока не была опустошена немногим более чем столетие назад тёмными эльфами Мензоберранзана. Глубинные гномы недавно вернули себе свой старый дом, и теперь борются со всем пагубным, что закралось в туннели и жилища в их отсутствие.

Глубинные гномы худощавы с тёмной, землистой кожей серых оттенков. Мужчины обычно лысы и не носят бороды, в то время как женщины имеют волосы на своих головах. Оба пола имеют мало волосистого покрова, а кожа их на вид похожа на камень.

Искатели приключений из глубинных гномов такие же любознательные и смелые, как и из прочих рас. Некоторые находят своё призвание живя среди других подземных рас, а некоторые из них проделывают свой путь на поверхность. Те из свирфнеблинов, кто изучает таинства искусства иллюзий часто отправляются из дома в дальний путь, в поисках знаний, недоступных в близлежащих землях.

ОСОБЕННОСТИ ПОДРАСЫ СВИРФНЕБЛИНОВ

Свирфнеблины обладают чертами расы гномов из Книги Игрока, плюс чертами подрасы, приведенными ниже. В отличие от прочих гномов, свирфнеблины склонны быть нейтральными, весить от 80 до 120 фунтов, достигая совершенолетия в 25 и жить до 200-250 лет.

Увеличение Характеристик. Ловкость увеличена на 1.

Превосходное Темновидение. Радиус темновидения равен 120 фут.

Каменный Камуфляж. Свирфнеблины получают преимущество при проверках Ловкости (Скрытности) для того, чтобы скрыться в каменистой местности.

Дополнительный Язык. Свирфнеблины умеют говорить, читать и писать на Нижнеобщем.

Черта глубинных гномов

Если ваш Мастер разрешает использование черт, у вашего персонажа глубинного гнома есть опция получить следующую черту.

Магия Свирфнеблинов

Требование: Гном (глубинный гном)

Вы унаследовали врождённую способность к магии от своих предков. Она позволяет вам накладывать на себя заклинание *Необнаружимость* по желанию и без надобности использовать материальные компоненты. Вы также можете однократно сотворить следующие заклинания: *Слепота/Глухота*, *Размытый Образ* и *Маскировка*. Вы восстанавливаете возможность творить эти заклинания совершив длительный отдых. Интеллект является ключевой характеристикой для сотворения всех этих заклинаний.

ГНОМЫ БОГИ

Гномы почитают маленький пантеон из семи основных божеств, известных как Лорды Золотых Холмов, и ещё двух других сущностей.

Мудрые Защитники

Бдительный Защитник, Гарл Златоблеск - царь гномых богов, божество юмора, огранки драгоценных камней, защиты и обмана. Его проделки призваны защитить гномов и научить его жертв смиренению и мудрости. Помощник Гарла, Гаэрдал Железорукий - военный бог гномов, отвечающий за бдительность и военную защиту.

Боги ПРИРОДЫ

Бэрван Дикий Странник - гномий бог лесов и покрытых лесом земель, сопровождаемый его компанионкой - огромным енотом Чиктикой. Быстрые Лапы (говорят, что из них двоих именно она наиболее благородна). Сегожан Зовущий Землю - бог скорее подземных пространств, чем наземной поверхности, также является богом нор и живущих в земле растений и животных.

ТЕНЬ И КАМЕНЬ

Баравар Теневой Плащ - бог иллюзий и обмана, носящий соответствующий титул Лукавого. Каллардюран Гладкорукий - бог камня и Подземья, покровитель свирфнеблинов.

РЕМЁСЛА И ИЗОБРЕТЕНИЯ

Фландал Стальнокожий, бог горнодобычи и кузнецкого ремесла, известен как Стальной Кузнец. Он также является богом физических улучшений и доброго здоровья. Бесстрашный Небелун Назойливый, бог изобретений и удачи, почитаем многими гномами, несмотря на то, что он не считается одним из Лордов Золотых Холмов. «Небелунова голова!» часто восклицают гномы, открыв или изобретя что-то.

ПОЛЗАЮЩИЙ ВНИЗУ

Последний член пантеона гномов - Урдлен, что предстаёт не в облике гнома, а в виде огромного мертвенно-белого слепого крота. Урдлен - когтистый бог зла и жажды крови, жадности и неконтролируемых импульсивных желаний. Молодых гномов предупреждают, чтобы они «никогда не давали Урдлену прорыть нору в их сердце», как предостережение против того, чтобы поддаться злым побуждениям.



ПОЛУЭЛЬФЫ

Эльф, смотрящий на полуэльфа, видит в нём человека, человек, взглянувший на того же полуэльфа, увидит эльфа. И хотя эта характеристика сильно упрощена, она в точности показывает, что значит быть полуэльфом на Фаэруне.

Для эльфов, которые придерживаются радикальной точки зрения на этот счёт, полуэльфы являются олицетворением упадка эльфийской цивилизации, разбавлением расового наследия и культуры, которое однажды приведёт к полному их исчезновению. Для людей, с другой стороны, полуэльфы имеют бесчестное преимущество перед их человеческими сверстниками - полуэльфы всегда выглядят привилегированными и пользуются большими преимуществами, в независимости от реальных обстоятельств их рождения.

Для большинства народов Фаэруна, эта проблема не стоит столь остро. Полуэльфы по большинству нормально приемлемы, куда бы они не отправились и где бы ни жили - с той оговоркой, что сообщества, которые не терпят эльфов или людей, скорее всего будут относиться также и к тем, в ком течёт кровь обоих этих народов. В противовес логике, сообщества, которые высоко ценят людей или эльфов обычно не переносят такое же отношение на полуэльфов (но, впрочем, в то же время их и не отвергают).

МОЛОДАЯ РАСА, СТАРЫЕ КОРНИ

В далёком прошлом, полуэльфы были редки из-за не частых контактов эльфов и людей. Значительное число полуэльфов жило в древних эльфийских королевствах Кормантир и Миф Драннор. И только в последнюю тысячу лет или около того, так как расы начали смешиваться всё больше, количество полуэльфов увеличилось настолько, что их можно встретить по всему Фаэруну.

Не удивительно, что полуэльфы с удовольствием находятся в компании себе подобных - так где бы ни собралось двое полуэльфов, рано или поздно к ним обязательно присоединится третий. Большинство полуэльфов Севера и Побережья Мечей являются метисами лунных эльфов и Иллусканцев или Тетирцев. В других частях Фаэруна полуэльфы располагаются значительными общинами по всему лесу Юир и Агларонду. Водные полуэльфы часто могут быть встречены вдоль побережий, таких как побережья близ Агларонда, Импилтура, Сембии, у Побережья Дракона и Вилюхонской протоки. Полуэльфы дроу наиболее многочисленны в землях Дамбата, которые были завоёваны тёмными эльфами несколько лет назад, и в Подземье, где Дом Оустил из Мензоберранзы в частности печально известен своими союзами с людьми.

СМЕШАННОЕ НАСЛЕДНИЕ

Полуэльфы сильно разнятся, учитывая количество разнообразных комбинаций эльфийских подрас и человеческих этносов среди них. Большинство из них чаще считают свою двойственную природу благословлением, чем помехой, из-за того, что она открывает перед ними набор возможностей и перспектив в мире, которые не доступны чистокровным людям или эльфам.

В тоже время, смешанное наследие полуэльфов диктует им необходимость усилий, чтобы вписаться в среду людей или эльфов, когда это возможно. Например, полуэльфы рождённые и выросшие в человеческих селениях склонны к тому, чтобы иметь человеческие имена, в то время как полуэльфы в эльфийских обществах обычно имеют эльфийские имена. В некоторых местах детей полуэльфов называют в честь «другого» их родителя или смешанным именем, состоящим из человеческого и эльфийского имён, для того чтобы дистанцировать полуэльфов от остальной части их общины.

Полуэльфы владеют и Общим, и Эльфийским языками. Дополнительно, полуэльфы леса Юир обычно говорят на Агларондском.

Полуэльфы Фаэруна имеют расовые черты полуэльфов из *Книги Игрока*, но также доступны и другие варианты (см. сноска «Варианты Полуэльфов»).

БОГИ ДВУХ НАРОДОВ

У полуэльфов нет своих богов, потому они становятся последователями людских или эльфийских богов по собственному выбору - несмотря на это, множество полуэльфов верят, что их боги выбрали их. Полуэльфы часто поклоняются богам культуры, в которой они росли, но некоторые восстают против своего воспитания и ищут богов, соответствующих другим аспектам их наследия, почувствовав зов или просто необходимость сделать это.

Варианты полуэльфов

Некоторые полуэльфы Фаэруна имеют расовые черты, заменяющие черту Универсальность Навыков. Если ваш Мастер позволит, ваш персонаж полуэльф может взять эльфийскую черту Острые Чувства или одну из черт ниже, основываясь на эльфийском наследии, вместо черты Универсальность Навыков:

- Полуэльф **лесного** происхождения может выбрать Владение Эльфийским Оружием, Быстрые Ноги или Маска Дикой Природы.
- Полуэльф **лунного** или **солнечного** происхождения может выбрать Владение Эльфийским Оружием или Заговор.
- Полуэльф происхождения **дроу** может выбрать Магию Дроу.
- Полуэльф **водного** происхождения может выбрать скорость плавания 30 футов.

Как множество людей, полуэльфы часто выбирают себе божество, основываясь на их призвании или профессии: Кореллон Ларетиан, Азут или Мистра для волшебников, Солонор Теландира или Майликки для следопытов, Милил или Кореллон для поэтов и бардов, и так далее.

Множество полуэльфов поклоняются Суни или Ханали Селанил отдавая дань уважения любви их родителей друг к другу, а эти два божества считаются добрыми подругами. Некоторых полуэльфов притягивают одиночки, такие как Ориль, Эльдат, Эреван Илисир и Ильматер или боги природы, такие как Майликки, Риллифэн Раллатил или Сильванус. Полуэльфы из Агларонда часто избирают Чонтию, Селунэ или одного из Селдарина своим покровителем.

ПОЛУОРКИ

Полуорки существовали в мире с самого рассвета истории, когда орки и люди впервые встретились. И всё же, на протяжении всего этого времени они не могли найти себе места в цивилизации Фаэрона - или, если быть более точным, то цивилизация никогда не давала им такой возможности.

У большинства людей отвращение к полуоркам вызвано их внешностью: любой, кто настолько похож на орка, они думают, должно быть похож на орка во всём, и потому его следует держать на расстоянии. Из-за того, что полуорки обычно обладают большей силой чем их человеческие сверстники, они могут найти работу в городах, но их внешность делает их изгоями. В ответ, будучи отверженными, полуорки принимают своё отличие и гордятся своим физическим превосходством, отступают в тень в попытке не привлекать к себе лишнего внимания, или же пытаются где бы то ни было вписаться в быт и принимают кочевой образ жизни.

Полуорки Фаэрона имеют расовые черты полуорков из *Книги Игроха*. Они говорят на Общем и Орочьем. В редких экземплярах орочьей письменности используются Детекский алфавит.

КРОВЬ ПОДСКАЖЕТ

Полуорки в общем-то обязаны своим положением божеству Груумшу, создателю орков. Легенда гласит, что Груумш, обнаружив, что все территории уже заняты другими расами, поклялся, что орки отомстят за себя и возьмут всё желаемое силой. Великие орочьи орды продолжают делать именно так и по сей день, периодически появляясь из дикой местности для грабежа и поборов.

Результатом этого стало то, что в умах Фаэрунцев нет положительно окрашенного смысла для слова «орк». В то же время, слово «полу» является меткой позора среди орков. Некоторые полуорки, выросшие среди орков реагируют на это клеймо становясь более брутальными, чем остальные представители племени, что выводит их в лидеры. Чужаков полуорков не жалуют в орочьем обществе из-за их не чистокровности, а другие общества не приемлют полуорков из-за их орочьего наследия.

Полуорки видятся другим народам неприятными и пугающими, что может быть как благом, так и проклятием, потому что их часто оставляют в покое те, кто их боится, но и так же часто они становятся целью дискриминации и необоснованных нападок со стороны тех, кто чувствует от них угрозу. Это предубеждение против их расы делает полуорков

недоверчивыми даже с теми, кто с ними учтив - у каждого полуорка найдётся парочка историй, связанных с тем как их обмануло такое отношение. Их орочья кровь - Метка Груумша - делает их вспыльчивыми и скорыми на расправу над теми, кто поступает с ними не по чести.

Вырастая среди других орков или в тени их наследия, полуорки редко помнят что-то хорошее от общества, и потому становятся непристойными, прямолинейными и грубыми в отношении других народов. С орочьей прямолинейностью, они говорят то, что думают, без размышлений на счёт того, как будет это воспринято. Не важно, где они живут, о полуорках обычно думают, как о полезной тяжёлой рабочей силе и хороших солдатах. Лишь немногие из полуорков могут похвастаться суждениями к ним по делам, а не по их происхождению.

РОДНЫЕ ЗЕМЛИ ПОЛУОРКОВ

В землях вдали от Побережья Мечей, таких как Теск и Чессента, существуют большие общины полуорков, где из поколения в поколение они вольно живут. Впрочем, несколько таких мест существует и на Севере. Небольшая община выросла близ Королевства Много Стрел, но недавняя война с местными орками привела к тому, что растущая община вынуждена была распасться.

На сегодняшний день нет ни одного цивилизованного места на Севере, где существует значительное



население полуорков, впрочем, как минимум парочка их всегда обитает в или на окраинах любого стабильного поселения. По иронии, чем больше город и его цивилизованность, тем больше шансов того, что там полуорки будут нормально восприняты - в больших городах люд более космополитичен в своих взглядах.

В Глубоководье, к примеру, процент полуорочьего очень мал, но всё же их реальное количество измеряется сотнями. Полуорки называющие Глубоководье своим домом ценят это приятие, или хотя бы толерантность, которую оказывает им город вне зависимости от того, родились ли они там, прибыли по суша из глубины континента или по морю, торговыми судами.

БОЖЕСТВА ПОЛУОРКОВ

Соответственно их двойственной природе, множество полуорков поклоняется божествам как из пантеона людей, так и из орочьего. В одиночестве или среди своих, полуорки возносят свои молитвы орочьим божествам, в частности Илневалу, который считается покровителем полуорков и прочих орочных метисов.

ФАЭРУНСКИЕ БОГИ

Полуорки в попытках стать частью человеческого общества часто из соображений целесообразности принимают человеческие верования (хотя иногда только для улучшения впечатления). Они предпочитают Фаэрунских божеств войны и обмана, таких как Бэйн, Маск и Темпсус.

ПЕРВАЯ СЕМЬЯ

Орочный пантеон, известный как Племя Того, Кто Зрит, это группа брутальных и жестоких богов, над которыми стоит их отец и вождь, Груумш Одноглазый. Этот бог завоеваний, силы и выживания является яростным противником эльфийского божества Кореллона Ларетиана. Говорят, что Груумш обязан потерей своего глаза меткой стреле Кореллона.

Богоматерь орков - Лутик, супруга Груумша, богиня плодовитости, пещер и ведовства.

Богтру, сын Груумша, бог чистой, грубой силы, известен своей мощью, но часто презираем за свою бесстолковость и самолюбие.

ЛИДЕР ОРДЫ

Покровитель полуорков - бог войны Илневал. Среди пантеона он известен как Мастер Войны, и ему поклоняются те, кто верят в мудрость атаки превосходящими силами.

ЧЁРНОЕ И БЕЛОЕ

Два наиболее зловещих члена орочьего пантеона располагаются на противоположных концах визуального спектра. Один из них - Шаргаас, Ночной Лорд, бог тьмы, ночи и скрытности. Второй - Юртрус Белорукий, Лорд Червей, пугающее божество болезней и смерти.

ТИФЛИНГИ

Люди от крови извергов, большинство тифлингов Фаэруна объединены благодаря вековым махинациям архидьявола Асмодея.

МЕТКА АСМОДЕЯ

Во время Магической Чумы, Асмодей поглотил божественную искру Азута, достигнув таким обра-

зом божественного статуса. После этого, Асмодей и шабаш колдунов, Чёртова Дюжина Торила, провели ритуал, с помощью которого архидьявол заявил свои права на всех тифлингов, обрекая их носить «кровь Асмодея». Это отметило всех тифлингов как «потомков» Владыки Девяти Преисподиен, независимо от их истинного наследия и изменило их, превратив в существ, более похожих на их предполагаемого «предка». Люд Фаэруна, и без того встревоженный внешностью этих дьяволоподобных существ, стал ещё более подозрителен, а в некоторых случаях даже враждебен, ко всем тифлингам без исключения.

Вопреки этому, некоторые люди верят, что Асмодей не властен над своими «детьми», а тифлинги сегодня свободны в своей воле также, как они были и ранее. Некоторые из них добровольно избирают службу Владыке Девяти Преисподиен и его планам, в то время как другие связывают себя с другими фракциями извергов или ни с одной из них вовсе, стараясь остаться вне адской политики.

Из-за того, что ритуал, распространявший проклятие Асмодея, был проведен сотню лет назад, на Фаэруне были рождены тифлинги, принадлежащие к другим инфернальным родословным, но носящие метку архидьявола (или их потомки) всё ещё остаются наиболее распространёнными представителями их вида.

Тифлинги Фаэруна по большинству своему имеют расовые черты тифлингов из Книги Игрока, за исключением тех, кто не возводит свою родословную к Асмодею и чьи особенности могут отличаться (см. сноску «Варианты Тифлингов»).

Варианты тифлингов

Из-за того, что не все тифлинги произошли от крови Асмодея, некоторые обладают чертами, отличными от приведенных в Книге Игрока. Мастер Подземелья может позволить приведенные варианты персонажа тифлинга, хотя стоит иметь в виду, что варианты Дьявольский Язык, Адское Пламя и Крылатый являются взаимоисключающими.

Внешний Вид. Ваш тифлинг может быть не похож на других тифлингов. Вместо обладания физическими характеристиками, приведенными в Книге Игрока, выберите 1d4+1 следующих особенностей: небольшие рожки; клыки или острые зубы; раздвоенный язык; кошачьи глаза; шесть пальцев на руках; козлиные ноги; копыта; раздвоенный хвост; грубая или чешуйчатая кожа красного или тёмно-синего цвета; не отбрасывание тени или отсутствие отражения; запах серы.

Звероподобный. Интеллект увеличен на 1 и Ловкость увеличена на 2. Эта черта заменяет черту Увеличение Характеристик.

Дьявольский Язык. Персонаж обладает заговором Злая Насмешка. Когда персонаж достигнет 3го уровня, он получит возможность творить заклинание Очарование Личности как заклинание 2го уровня единожды при помощи этой черты. Когда он достигнет 5го уровня, персонаж получит возможность творить заклинание Речь Златоуста единожды при помощи этой черты. Вы восстанавливаете возможность творить эти заклинания совершив длительный отдых. Харизма является ключевой характеристикой для сотворения всех этих заклинаний. Эта черта заменяет черту Инфернальное Наследие.

Адское Пламя. Достигнув 3го уровня, персонаж получает возможность творить заклинание Огненные Ладони единожды в день как заклинание 2го уровня. Эта черта заменяет заклинание Адское Возмездие из черты Инфернальное Наследие.

Крылатый. У персонажа из лопаток растут перепончатые крылья. Персонаж обладает скоростью полёта 30 футов. Эта черта заменяет черту Инфернальное Наследие.

БЕЗДОМАНЯ РАСА

Тифлинги, потомки извергов, не могут нигде на Фаэруне чувствовать себя дома, хотя в некоторых местах и странах к ним относятся более толерантно, чем во всех прочих. Больше всего тифлингов Севера обитает в Невервинтере. Из-за того, что Ашмадай, жестокий культ, посвящённый Асмодею, всё также действует в городе, недоверие к тифлингам не является чем-то необычным даже здесь. Это вызвано тем, что простой люд не может знать наверняка является ли тифлинг членом Ашмадай или же просто его привлекла в Невервинтер предоставляемая метрополией возможность смещаться с людьми.

Небольшие, раздробленные группы тифлингов также могут быть найдены кое-где на Фаэруне, в частности в космополитичных городах (где они могут сохранять некоторую меру анонимности) и в бедных, нищих поселениях, которые приветствуют любого, кто может помочь им выжить и развиваться.

Тифлинги распространены в Калимшане, на юге, где многие из них сражались за джиннов в качестве наёмников, а нынче служат другим хозяевам, которые способны заплатить. На востоке, множество тифлингов обитают в Агларонде (беглые рабы Тэя или их потомки) и в Мулхоранде, где тифлинги считаются носителями крови самих древних Мулхорандских богов.

ОДНИОКИЕ ВЕРУЮЩИЕ

Несмотря на то, что фаэрунский люд верит, что все тифлинги поклоняются Асмодею и Владыкам Девяти Преисподень, на самом деле это правдиво лишь для небольшой их части, которой, впрочем, достаточно, чтобы слухи и подозрения в дьяволо- и демонопоклонничестве имели под собой достаточно стойкий фундамент.

Тифлинги, не поклоняющиеся Асмодею, а другим богам, часто избирают божества, которые следят и заботятся об отверженных, такие как Илматер, Маск, Селунэ, Шар и Тимора. Боги знаний, выживания, сообразительности и военного ремесла часто привлекают тифлингов, ценивших именно эти качества. Бешабе поклоняются тифлинги, считающие случайность своего появления на свет в некотором роде жестокой штукой, которую они смиренno принимают.

В равной мере интригают и беспокоят последователей некоторых верований Фаэруна истории, распространяемые некоторыми тифлингами, которые заявляют, что им были видения, в которых боги Фаэруна предстают им в виде тифлинга. Одну такую сущность они называли «бледная рогатая богиня луны» (Селунэ); другая была «тёмной, дьявольской леди удачи» (Тимора) - это показывает, по заявлению тифлингов, что чей-либо внешний вид или родословная мало важны для богов, чем сердце и душа, что скрывается внутри.

ТИФЛИНГСКИЕ ИМЕНА

Значительная часть родителей тифлингов следует обычаям именования детей, бытующих в тех местах, где ребенок родился, например, использовать человеческие имена, если он родился в человеческом поселении (чтобы больше походить на «нормального» гражданина). Другие же используют имена, производные от Инфернального языка, который передавался из поколения в поколение с давних времен.

В добавок к этому, некоторые тифлинги Фаэруна берут себе имена из языков и культур, которые в

общем и целом приемлют их, таких как Калишиты и Мулхорандцы, которые иностранные звучат для жителей Севера и на Побережье Мечей.

Аль-Хем и Бени-Асмодаи - две распространённых Калишитских фамилии тифлингов говорящих об наследии их расы. Имена могут быть такими как Хароун, Исхак и Низам (мужские) или Ханья, Рашаа и Заар (женские).

Мулхорандские фамилии, начинающиеся на «Съя» или «Зъя» с последующей приставкой имени бога, выделяют потомков родословной этого бога, как-то, например, Зъянур и Съясобек. Имена, привычные для Мулхорандских тифлингов, могут быть Аюбтеп («рогатый»), Бахати («мудрая душа»), Хет («дым»), Камен («тёмный»), Катсу («звезднорожденный»), Кёль («темноокий»).

ААЗИМАР

Поднебесные противоположности тифлингов, аазимар происходят от людей с поднебесным наследием. Аазимар не так часто встречаются в Королевствах, как тифлинги, но достаточно распространены чтобы иногда становиться искателями приключений. Мастера Подземелий, которые собираются позволить игрокам создавать персонажей аазимаров, могут найти правила для этого в *Руководстве Мастера*.





ГЛАВА 4: КЛАССЫ



се двенадцать классов, которые были представлены в *Книге Игроха*, можно встретить в Забытых Королевствах. Материалы этой главы расскажут, какое место занимают эти классы на Фаэруне, в частности на Побережье Меча и Севере. Глава содержит новые возможности для большинства классов, а также несколько новых заклинаний.

ВАРВАРЫ

«Пленит находился ближе всех к темным эльфам. Он наклонил голову и пронзил грудь одного из дроу шипом на шлеме, даже кольчуга не спасла несчастного. Второй дроу отразил нападение другого берсерка, отведя шип его шлема скрещенными мечами. Но зато он получил страшный удар в горло кулаком, одетым в рукавицу с острыми зазубренными лезвиями на сгибе, от которого под подбородком дроу осталась жуткая кровавая дыра. Задыхаясь, он все же нанес пару ударов по спине дварфа, но тот, объятый безумной боевой яростью, даже не заметил их.»

- Р.Э. Сальваторе, «Наследие Тьмы» (пер. Евгения Фурсикова)

Большинство местности на Побережье Меча и Севере – дикие земли, где идёт ежедневная борьба за выживание. Эти земли породили выносливые племена и свирепых воинов, таких как Регхедские и Утгардские варвары Севера и моряки-северяне с Муншейских Островов и крайних северных границ Побережья Меча.

Среди варваров этих земель наиболее распространены люди и полуорки, реже встречаются полуэльфы, рожденные в результате контактов диких человеческих племён с эльфами Севера и Западного Сердцеземья или тифлинги из племён, скрещивающих кровь с исчадиями. Дварфийские варвары – уважаемые и внушающие страх воины, живущие в гордых кланах занимающихся восстановлением территорий подобных Мириловому Залу или Гонтагриму. Варвары иных рас обычно родом из более южных и тёплых земель, а не с Дикого Севера, хотя иногда южане-подкидыши находят приют на Севере и вырастают среди местных племён.

ПУТИ ДИКОСТИ

Варвары Забытых Королевств могут выбрать имеющиеся ниже Пути Дикости в дополнение к имеющимся в *Книге Игроха*. Варвары Регхеда и Северяне, как правило, следуют по Пути Берсерка, в то время как Утгардские варвары почти всегда выбирают Путь Тотемного Воина.

Путь Бушующего в Бою

Называемые на дварфийском языке «*Калджарх*» (буквально «идиоты топора», бушующие в бою – это дварфийские последователи богов войны, вставшие на Путь Бушующего в Бою. Они специализируются в ношении громоздких шипованных доспехов, бросаются в бой, используя тело как оружие, и всецело отдаваясь ярости битвы.

ОГРАНИЧЕНИЕ: ТОЛЬКО ДЛЯ ДВАРФОВ

Только дварфы могут следовать по Пути Бушующего в Бою. Бушующие в Бою занимают определенную нишу в культуре и обществе дварфов. Ваш МП может снять ограничение, если это более соответствует его кампании. Ограничение актуально для Забытых Королевств. Ограничение может не применяться в сеттинге вашего МП или версии Королевств вашего МП.

БРОНА БУШУЩЕГО В БОЮ

Если вы выбрали этот путь, то начиная с 3-го уровня вы получаете возможность использовать шипованную броню (см. врезку «шипованный доспех») в качестве оружия.

Пока вы носите шипованный доспех и находитесь в ярости, вы можете бонусным действием совершить одну атаку рукопашным оружием по цели в 5 футах от вас, используя шипы на броне. Если атака успешна, шипы наносят 1к4 колющего урона. Используйте модификатор Силы для совершения атаки и броска урона.

В дополнение к этому, когда вы используете действие Атаки, чтобы схватить существа, цель получает 3 колющих урона, если проверка захвата была успешной.

ПОЛНОЕ БЕЗРАССУДСТВО

Начиная с 6-го уровня, когда вы используете Безрассудную атаку в течение ярости, вы так же получаете временные хиты равные модификатору Телосложения (минимум 1). Те из них, что остались, когда заканчивается ярость, исчезают.

НАЛЕТ БУШУЩЕГО В БОЮ

Начиная с 10-го уровня, вы можете использовать действие Рывка как бонусное действие, пока вы в ярости.

ШИПОВАННАЯ РАСПЛАТА

Начиная с 14-го уровня, когда существо в 5 футах от вас попадает по вам рукопашной атакой, атакующий получает 3 колющего урона, если вы в ярости, не являетесь недееспособным и одеты в шипованную броню.

ПУТЬ ТОТЕМНОГО ВОИНА

Если вы следите Пути Тотемного Воина из *Книги Игроха*, вы можете воспользоваться опциями данными ниже.

ТОТЕМНЫЙ ДУХ

Эта особенность доступна при выборе тотемного животного на 3 уровне.

ШИПОВАННЫЙ ДОСПЕХ

Шипованный доспех – редкий вид среднего доспеха, изготавливаемого дварфами. Он состоит из кожаной куртки и поножей, покрытых шипами, обычно сделанными из металла.

Стоимость: 75 эм

КД: 14 + модификатор Ловкости (максимум 2)

Скрытность: Помеха

Вес: 45 фунтов

Тотемы Утгардта

Тотемы Утгардских варваров Севера (описанных в главе 5) соотносятся с духами Пути Тотемного воина по ниже следующей таблице:

Тотем	Дух
Чёрный лев	Тигр
Чёрный ворон	Орёл
Синий медведь	Медведь
Серый волк	Волк
Великий червь	Волк
Грифон	Орёл
Красный Тигр	Тигр
Небесный пони	Орёл с Аспектом Зверя Лося
Громовой зверь	Медведь, с Гармонией Тотема Тигра
Призрачное древо	Медведь, с «Разговор с растениями» вместо обычных ритуалов, положенных по черте Гуляющий с духами.

Как в случае духов из Книги Игрока, эти классовые умения требуют физического предмета, включающего некоторую часть тотемного животного, и вы можете взять некоторые физические изменения, связанные с вашим тотемным духом. Например, широкий нос, если у вас тотем лося или кошачьи глаза при тотеме тигра.

Кроме того, вашим тотемом может стать животное, подобное описанному здесь, но более подходящее вашей родине. Например, лошадь или олень

вместо лося, лев, пантера или другая большая кошка вместо тигра.

Лось. Когда вы находитесь в состоянии ярости и не носите тяжёлых доспехов, ваша сухопутная скорость увеличивается на 15 футов. Дух лося делает вас необычайно подвижным.

Тигр. Пока вы находитесь в ярости, вы можете добавить 10 футов к дальности вашего прыжка в длину и 3 фута к прыжку в высоту. Дух тигра помогает вам набрасываться на врагов.

АСПЕКТ ЗВЕРЯ

Эти опции доступны, когда вы выбираете тотем животного на 6ом уровне.

Лось. Пешим или конным, ваша скорость путешествий удваивается, также удваивается скорость до 10 ваших спутников, если они находятся не далее, чем 60 футов от вас, и вы не являетесь недееспособным (смотрите главу 8 Книги Игрока для информации о скорости путешествий). Дух лося позволяет вам путешествовать дальше и быстрее.

Тигр. Вы получаете владение одним из следующих навыков на выбор: Атлетика, Акробатика, Скрытность или Выживание. Дух кошки оттасчивает ваше умение выживать.

ГАРМОНИЯ ТОТЕМА

Эти способности становятся доступны для вас при выборе тотемного животного на 14 уровне.

Лось. Когда вы находитесь в состоянии ярости, вы можете использовать бонусное действие во время передвижения, чтобы пройти через место, занимаемое существом Большого или меньшего размера. Это существо должно совершить успешный спасбросок Силы (СЛ8 + ваш бонус Силы + ваш бонус мастерства) или окажется сбитым с ног и получит 1к12+ модификатор Силы дробящего урона.

Тигр. Когда вы находитесь в состоянии ярости, при перемещении по прямой как минимум на 20 футов к цели Большого или меньшего размера и до совершения атаки рукопашным оружием, вы можете потратить бонусное действие на совершение дополнительной атаки рукопашным оружием по этому существу.

БАРДЫ

Барды в Забытых Королевствах пользуются особым уважением и почётом. Они в своих странствиях доставляют новости, слухи и сообщения, к тому же они - живые кладези истории и фольклора. Барды знают очень много, и как правило, готовы поделиться знаниями или обменять их.

Прибытие известного барда – особенное событие, сродни визиту сановника. Горячий ужин и чистое место ночлега в обмен на пару песен или рассказов – самое меньшее, на что может рассчитывать бард у местного лорда или владельца постоянного двора. Дворянин может обеспечить барду прекрасный приём, при этом одновременно заботясь о том, чтобы никакие домашние тайны дворянина не звучали в песнях и рассказах по всему Фаэрну.

Не все бродячие исполнители - настоящие барды, и не все барды станут петь за ужин, хотя большинство из нужды так и поступят.

На Диком Севере певцы и сказители, называемые скальдами, служат хранителями историй и



великих легенд Северян и регхедов. Эти воины-поэты исполняют песни и саги, воспламеняющие кровь других воинов, сочиняют новые сказания о великих подвигах героев и злодеев.

Тем не менее, колдовство – табу для Северян и регхедов, если оно не считается даром их богов. Персонажи с классом барда выросшие среди этих народов, скорее всего будут из числа клановых жрецов и шаманов, иначе они рискуют стать изгоями. Большинство скальдов члены Коллегии Доблести, которая описана в Коллегиях Бардов в *Книге Игрока*.

АРФИСТЫ

Барды на Севере и в Долинах часто могут извлечь выгоду из присутствия там Арфистов – легендарного общества, принимающего в свои ряды бардов и других независимых агентов для борьбы с силами зла. Даже если большинство местных бардов Арфистами и не является (многие попросту не афишируют этот факт), обычный люд Севера зачастую воспринимает всех бардов как легендарных странствующих героев, и, что вполне вероятно, обратятся к нему за помощью в своих местных проблемах, как если бы это был странствующий воин или волшебник. Такая репутация – это палка о двух концах, и многие враги Арфистов подозрительно относятся даже к самому скромному менестрелю, который может оказаться тайным агентом Арфистов.

КОЛЛЕГИИ БАРДОВ

В дополнении к традиции обучения у барда-наставника, на Побережье Меча есть несколько коллегий бардов, где преподаватели учат студентов искусству барда. Они восходят к великим колледжам бардов далёкого прошлого, зачастую к одному из семи древнейших колледжей: Фочлукан, Мак-Фуририд, Досс, Канант, Кли, Анструт и Оламн. Эти семь колледжей считаются создателями *бардовских инструментов*, каждый из которых назван по имени колледжа. Смотри игровые параметры этих музыкальных инструментов в 7 главе *Руководства Мастера*.

КОЛЛЕГИЯ ФОЧЛУКАНА

Оригинальный Колледж Фочлукан когда-то стоял на северо-восточном краю Сильверимуна. Через многие годы после закрытия дверей колледжа, он возродился Музикальная Консерватория Ультрамма. Позже консерваторию перенесли на Южный берег, а на месте древнего колледжа под руководством Мастера-Барда Форелла «Пламеннобородого» Люкуана воздвигли Дом Арфы, стремившийся возродить древние традиции и учения Фочлукан. Годы возвращения традиций и поддержки Сильверимуна, так же, как и Арфистов, сформировали крепкий факультет, способный возродить древний колледж и Дом Арфы вновь принял имя Фочлукан. Большинство их бардов исследуют и практикуют методы Коллегии Знаний описанной в *Руководстве Игрока*.

Коллегия Фочлукана естественным образом соединяется с Арфистами, хотя ее руководство всегда подчеркивает, что цели у них разные.



КОЛЛЕГИЯ НОВОГО ОЛАМНА

Раскинувшийся на двух вилах по Тропе Утеса близ Глубоководья, Колледж Новый Оламн – престижная коллегия бардов основанная состоятельными вотордипскими господами в Год Полоса (1366 АД) и названная в честь старого Колледжа Оламн. Студенты коллеги проходят обучение с выбранным ими инструментом, наряду тщательным изучением и запоминанием древних песен, саг и истории. Большинство бардов Нового Оламна принадлежат Коллегии Знаний описанной в *Книге Игрока*.

Тропа Утеса – гравийная дорога, проходящая по северным отрогам горы Глубоководье, используемая для доставки в колледж припасов, но большинство посетителей и студентов пользуются Проходом Горной Мелодии, туннелем сквозь саму гору. В туннеле постоянно звучит музыка благодаря Бесконечной Нити Жемчуга – бесконечному концерту, устраиваемому студентами бардами в небольшом алькове в пещере, которая сохраняет и повторяет музыку.

Давным-давно, барды, стремящиеся получить статус мастера-барда посещали все древние колледжи, чтобы постичь их музыкальные и магические секреты. По традиции колледжи посещались в порядке, указанном выше, начиная с Фочлукан. Когда колледжи пришли в упадок, традиция умерла, но некоторые барды мечтаю о её восстановлении.

Коллегия Герольдов

Располагающаяся в великом доме знаний Крепость Герольдов на северо-западе Сильверимуна, Коллегия Герольдов посвящена сохранению легенд и древней истории. Герольды собирают и систематизируют знания, которые они делают доступными для всех имеющих добрые и мирные намерения. Основанные арфистом Алиостом Осткруннаром в 992 АД, Герольды являются союзниками Арфистов, но предпочитают сохранять нейтралитет в большинстве конфликтов, во главу угла ставя именно сохранение знаний.

Коллегия Герольдов менее заботится об умении играть на музыкальных инструментах (хотя и имеют обширную библиотеку песен) и делает больший упор на историю, геральдику и фольклор, что делает её ключевым центром обучения бардов Коллегии Знаний описанной в *Книге Игрока*.



МУЗЫКАЛЬНЫЕ ИНСТРУМЕНТЫ

В дополнение к обычным музыкальным инструментам, указанным в Главе 5: «Снаряжение» *Книги Игрока*, барды Королевств играют на следующих инструментах:

Птичья свирель: Свирель панов или свирель сатиров, также известная как шэлм, считается священной для последователей Алииры и популярной у бардов лесных и диких эльфов.

Глор: Короткий изогнутый рог подобный рогу изобилия. При игре на нём и с использованием клапанов звучание подобно трубе, без клапанов (в таком случае его называют глун (созвучно с *gloom* – уныние, мрак; прим. пер)) инструмент обретает куда более скорбное звучание.

Ручной барабан: двусторонний кожаный барабан, оснащенный по бокам ручками.

Длинный рог: сложная фээрунская флейта, которую можно найти только в регионах с высококвалифицированными ремесленниками, таких как крупнейшие города или эльфийские анклавы.

Шалмей: двухсекционный инструмент похожий на

гобой или фагот, популярен у гномов, которые разработали его некоторые работающие на мехах версии.

Песенный рог: упрощенный вариант флейты, как правило, вырезанный из дерева.

Тантан: Бубен, популярный инструмент у халфлингов и людей к югу от Долин.

Телларр: Так же известный как свистелка, простой и лёгкий в изготовлении духовой инструмент, вырезаемый из тростника. Они настолько просты в изготовлении и использовании, что квалифицированные барды часто изготавливают их и отдают детям, к удовольствию, или сожалению, их родителей.

Тоскен: Подвесной набор овальных колокольчиков, на которых играют обычно парой деревянных молоточков (или открытыми ладонями). Чаще всего встречаются в подземных сообществах, где эхо окрашивает игру дополнительными тонами.

Боевой гонг: Металлический гонг, традиционно изготавливаемый из щита, зачастую из щита противника. И гоблины, и дварфы изготавливают и играют на боевых гонгах, звук которых разносится по всем туннелям в Подземье.

Яртинг: Южный инструмент родом из Амна и Калимшана, фээрунский аналог гитары. По всему континенту распространилось огромное количество вариаций этого инструмента.

Зулкун: Замысловатая фисгармония (орган), часто ассоциирующаяся с зулкирами Тея, которые используют инструмент при чтении своих заклинаний. Обычно его отличает драматический, но зловещий звук.

Лунные Звезды

Более века назад среди Арфистов произошел раскол. Келбен «Чёрный Посох» Арунсан был осужден остальными лидерами Арфистов за увеличение силы и расширение влияния Фзула Чембрила, злого лидера Жентарима, с помощью могущественного артефакта. То, что Келбен сделал это, чтобы Фзул смог уничтожить могущественного лича, большого значения при этом не имело. Келбен и Лазраль Сильверхэнд, его жена, покинули Арфистов забрав с собой некоторых их агентов и создали новую организацию, над созданием которой Келбен некоторое время тайно работал, зная о древнем пророчестве эльфов Кормантора. Эта группа называлась Лунными Звёздами, что на эльфийском звучит как Тель'Теукира. И хотя Арфисты и Лунные Звёзды временами работали в tandemе, их цели бывали противоположными, и кроме того, в Лунных Звёздах состояли такие личности, которых Арфисты считали бы слишком злыми, как, например, вампиры. Лунные Звёзды совершили много добрых дел, но их методы зачастую более жестокие и прагматичные, чем позволяют идеалы Арфистов. После смерти Келбена Лунные Звёзды, казалось, развалились, и в течение многих лет организация считалась несуществующей. Тем не менее во время Раскола ждавшие своего часа агенты развернули организацию удивительно большого масштаба, члены которой оказались в Кэндлклипе, Глубоководье и Миф Дранноре. Затем организация вновь ушла в подполье. Отношения организации с нынешними Арфистами (Лазраль Сильверхэнд и нынешней «Черным Посохом Глубоководья» Важкой) остаются не ясными.

ЖРЕЦЫ

Боги проявляют своё влияние через своих избранных и священнослужителей, которые осуществляют планы богов на Материальном плане. Обычный фаэрунский жрец служит одному божественному покровителю, но некоторые чувствуют потребность в служении группе, например, элементальным богам - Акади, Грумбари, Коссуту и Истишиа, в то время как другие служат божествам являющимся сплетением божественных сущностей, например, эльфийская Ангаррад.

Некоторые клерики Фаэруна входят в церковную иерархию, а некоторые – нет. Боги выбирают своих поборников, и иногда преданный верующий наделяется всеми способностями жреца, даже не являясь при этом священнослужителем. Такой жрец может быть созерцательным отшельником, странствующим пророком или просто благочестивым крестьянином. Религиозные ордена часто пытаются завербовать таких жрецов и привести их в лоно церкви, но не все подобные жрецы желают быть связаны иерархией.

И наоборот, не все, кто выбирает стезю религии, является по своей сути настоящим жрецом. Некоторые аколиты церкви избирают иной путь, отличный от стези жреца. Они служат своей вере иным образом, становясь священниками, церковными учёными и ремесленниками, а некоторые находят призвание в том, что не имеет ничего общего с религией. Другие же, отринув путь жреца, озлобились и стали искать благосклонности у зловещих запретных богов или заключили договор с иными могучими сущностями. Церковные учёные Королевств часто спорят: отвержение ли бога привело человека во тьму, или боги отвернулись от него, предвидя тёмные деяния в будущем? Боги в ответ только молчат.

Некоторые жрецы предпочитают одно место, где они служат своей общине верующих, но ищущие приключений жрецы обычно горят энтузиазмом вершить дела своего бога по всей земле. Такие дела могут включать как и служение в отдаленных общинах, так и поиск и уничтожение угроз цивилизованному миру.

БОЖЕСТВЕННЫЙ ДОМЕН

Жрецы Забытых Королевств имеют следующие Божественные Домены в дополнение к описанным в *Книге Игрока*:

ДОМЕН МАГИИ

Магия – это энергия, наполняющая мультивселенную и питающая и разрушение, и созидание. Боги домена Магии отлично знают секреты и возможности волшебства. Для некоторых подобных богов знание магии – великая ответственность, приходящая с пониманием природы реальности. Другие боги Магии видят в ней чистую силу, которая может использоваться владельцем по своему разумению.

Боги этого домена часто связаны со знаниями, как обучение и магические силы идут рука об руку. В Королевствах к богам этого домена относятся Азут и Мистра, наряду с Кореллоном Ларетианом из эльфийского пантеона. В иных мирах к этому домуну причастны Геката, Мат Матонви и Изис; троица лунных богов – Солинари, Лунитари и Нуитари в Кринне; Боккоб, Векна и Ви Джас в Грейхоке.



Заклинания Домена Магии

Уровень Жреца Заклинания

1й	Обнаружение магии, Волшебная стрела
3й	Магическое оружие, Магическая аура Нистула
5й	Рассеивание магии, Магический круг
7й	Магический глаз, Леомундов потайной сундук
9й	Планарные узы, Круг телепортации

Начинающий Маг

Когда вы выбираете этот домен на 1 уровне, вы получаете владение навыком Магия и два заговора на ваш выбор из списка заклинаний волшебника. Для вас эти заговоры считаются заговорами жреца.

БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ: ОГРАЖДЕНИЕ МАГИЕЙ

Начиная со 2 уровня, вы можете использовать Божественный Канал, чтобы оградиться от существ из иных миров.

Вы действием демонстрируете свой священный символ и один выбранный вами небожитель, элементаль, фея или исчадие в 30 футах от вас должен сделать спасбросок Мудрости, при условии, что существо

ство вас видит и слышит. Если существо проваливается спасбросок, оно изгоняется на 1 минуту или пока не получит любой урон.

Изгнанное существо должно тратить свои ходы, пытаясь уйти от вас как можно дальше, и не может добровольно переместиться в пространство, находящееся в пределах 30 футов от вас. Оно также не может совершать реакции. В качестве действия существо может использовать только Рывок или пытаться освободиться от эффекта, препятствующего его передвижению. Если двигаться некуда, существо может использовать действие Уклонение.

После 5 уровня, провалив спасбросок против вашей способности Ограждения Магией, существо изгоняется на 1 минуту (как заклинание изгнание, концентрация не требуется), если он не находится на своём родном плане и его показатель опасности равен или ниже порога указанного в таблице Ограждения Магией.

Ограждение Магией

Уровень жреца Изгоняется существо с ПО...

5	1/2 или ниже
8	1 или ниже
11	2 или ниже
14	3 или ниже
17	4 или ниже

Разрушитель Заклинаний

Начиная с 6 уровня, при восстановлении хитов союзнику с помощью заклинания 1 уровня или выше, вы можете так же развеять одно выбранное вами заклинание, наложенное на это существо. Уровень прерываемого заклинания должен быть равен или ниже уровню ячейки целебного заклинания.

Мощное Колдовство

Начиная с 8 уровня, добавьте свой модификатор Мудрости к урону, который вы наносите с помощью любого заговора жреца.

Мастерство Магии

С 17 уровня, вы выбираете четыре заклинания из списка заклинаний волшебника, по одному следующих уровней: 6й, 7й, 8й и 9й. Добавьте их в список доменных заклинаний. Как и все доменные заклинания, они всегда подготовлены и для вас считаются заклинаниями жреца.

ДРУИДЫ

Друиды Королевства почтят природу во всех её формах, а также богов Первого Круга – наиболее близких к силе и величию природы. Эта группа богов включает в себя Чонти, Эльдат, Майликки, Сильвануса наряду с Ориль, Маларом, Талосом и Амберли, отвечающих за многогранность природы и её немилосердность.

В отличие от жрецов, которые, как правило, служат одному богу, друиды почтят всех богов Первого Круга, видя в них воплощения природы, движущейся по циклам: созидание и разрушение, произрастание и увядание, жизнь и смерть. Так Грумбар для друида не просто бог земли, он и плодородная почва, и каменистый холм. Малар не только Лорд Зверей, но и голод, и инстинкт охотника у хищного зверя.

Хотя друиды сильнее всего привязаны к сильванским лесам, они заботятся обо всех аспектах местности, и о ледяных горах, о жарких пустынях, о каменистых холмах, так же, как и побережье.



КРУГИ ДРУИДОВ

Ритуалы друидов стари и в основном проводятся скрыто, подальше от глаз непосвященных. Во многих землях Старые Пути Первого Круга уступили место новым храмам и церквям, но друиды и их последователи, всё ещё собираются, чтобы почтить природные циклы и защитить природный баланс. Люди, живущие вблизи диких земель, обычно знают, что рядом действует круг друидов, и обычно ищут у него благословения перед охотой или работой на землях, которые он защищает.

Обычно друиды собираются на полянах, в лесистых рощах или рядом со священными прудами, в зависимости от традиций круга. В кругу все равны, но уважение зависит от возраста и достижений, все решения принимаются коллегиально. Те, кто не согласен, могут отстаивать свою точку зрения или даже покинуть круг, если пожелают, но круг старается достичь блага для всех. Друидические круги часто включают в себя союзников, не являющихся друидами, например, следопытов, лесных эльфов и фей принадлежащих той земле, где собираются круг – все получают право голоса.

Множество кругов рассеяно по Фаэруну, обычно состоящих из дюжины, или около того, друидов, и их союзников. К ним относятся Высший Танец,

охраняющий вместе со своими союзниками феями Место Танца в высокогорье Грозовых Вершин. Хранители Северельда встречаются в Старой Грибной Роще в Высоком лесу, к северо-востоку от Секомбера, и Звездноводный круг собирается вокруг одноименного пруда на севере леса Мир.

КРУГ МЕЧЕЙ

Зашитники Невервинтерского леса, Круг Мечей прогоняют из леса склонных к разрушению гуманоидов, таких как хобгоблины, багиры и им подобные, в то же время защищая лес от эксплуатации со стороны цивилизованного люда, а древние руины и священные места от мародёров.

В классовых опциях Круга Друидов данных в *Книге Игрока*, Круг Луны является самым распространенным для друидов Круга Мечей, хотя некоторые принадлежат к Кругу Земли (Лес).

ИЗУМРУДНЫЙ АНКЛАВ

Менее похожий на круг друидов, и более на содружество кругов и их союзников Изумрудный Анклав занимается защитой оплотов цивилизации Севера от разрушения. В ином месте в мире Изумрудный Анклав будет следовать пути баланса, но большинство диких земель Севера представляют для людей опасность гораздо большую, чем они для неё.

Основанный в Вилхонской Протоке более тысячи лет назад, Изумрудный Анклав распространился по большей части Фаэруна. Членами организации являются друиды, следопыты и варвары, так же, как и все те, кто живут в диких землях, знают и уважают её законы. Они носят изумрудно-зелёные одежды как символ принадлежности к организации, часто с использованием эмблемы в виде головы олена.

Рассматривая классовые опции Круга Друидов данные в *Книге Игрока*, в Изумрудном Анклаве в равной доле представлены и друиды Круга Земли, и друиды Круга Луны.

КРУГИ МУНШАЕ

Фолки островов Муншае почтят землю как богиню, называемую Матерью-Землём. Круги собираются вокруг священных прудов, называемых лунными колодцами, которые, служащие связью между миром природы и их богиней, и окруженные стоячими камнями, водруженными их предками.

Рассматривая классовые умения Круга Друидов данные в *Книге Игрока*, друиды островов Муншае чаще всего принадлежат к Кругу Земли (Побережье, Лес и Горы).

ЛУННЫЕ КОЛОДЦЫ

Вода из лунного колодца, если пить её сразу пригоршней, восстанавливает 1к8 хит поинтов плюс модификатор Мудрости пьющего её, если есть. Если до прошлого полнолуния пьющий воду нарушил баланс природы, вместо этого вода наносит 1к8 ядовитого урона. То же самое произойдет, если пить из осквернённого лунного колодца. Эффект может сработать на пьющего один раз в день. В ночь полнолуния, вода может иметь особые свойства на усмотрение МП, например, эффект подобный заклинанию **малое восстановление**.

Арфисты и Друиды

Круги друидов Севера часто вступают в союз с Арфистами, имеющими сходные с ними цели, а барды и следопыты служат между ними посредниками. Одиночные Арфисты обычно могут предоставить кругу пищу и кров, а также возможность высказаться на собрании, если круг того пожелает.

Тем не менее, Арфисты не друидическая организация, и не смотря на мнение некоторых обычных людей, не каждый друид вступает в союз с Арфистами или даже благосклонно относится к их организации и целям. На самом деле, некоторые друиды рассматривают Арфистов как суетливых людей, которые угрожают природному балансу почти также, как и зло, против которого они сражаются.

Вода Лунного Колодца, помещенная в емкость или унесенная больше чем на 30 футов от колодца, теряет все свои свойства, становясь обычной водой.

В течение трёх ночей после полной луны, при собрании трех или более друидов у лунного колодца, они один раз могут прочесть заклинания *Общение* и *Наблюдение* без траты ячейки заклинаний и материальных компонентов, при условии, что один из друидов 9 уровня, а остальные не ниже 4 уровня. По желанию МП, в такие ночи друиды могут использовать лунный колодец, чтобы прочесть другие заклинания.

ВОИНЫ

«Ничего их не учит, да?» - протянул седовласый рыцарь, потерявший свой шлем в прошлом бою: «Если так пойдёт, это будет похоже на ту заварушку в Драконьих челюстях! Надо бы поспросить моего менестреля написать об этом балладу...»

«Надеюсь, поёт он быстро» - прорычал оруженосец Пурпурного Дракона: «Они уже здесь!»

Вой пронесся над следующей волной наступающих тел – мешаниной хлопающей кожаной брони, взывающих мечей и бусин гоблинских глаз. Бежать или отступать было поздно, мужчины сжали кулаки, понимая, что что косить в ритме смерти им придётся как косарям, перед которыми целое поле работы.

- Трой Деннинг, «Смерть Дракона».

Будь то бесстрашный воин, инфантильный молодой солдат или третий наёмник – воинов можно найти повсюду в Королевствах. Даже самые мирные земли не обходятся без милиции для защиты от врагов, и многие величайшие правители Королевств были того или иного рода воинами. Для тех, кто знает, как вести себя в бою, всегда найдётся занятие.

Трудоспособное население многих регионов Побережья Меча и Севера изучают в рамках местной милиции как минимум основные принципы боя, прибегая к ним при необходимости, другие же идут дальше, становясь профессиональными солдатами, стражами или чем-то подобным. Офицеры, как правило, выходят из дворянства, хотя у способных лидеров есть возможность продемонстрировать свои навыки и подняться по служебной лестнице.

Воины, которых не прельщает карьера солдата, находят иные способы для демонстрации своих сил. Наёмники могут найти работу у того, кому нужны умелые бойцы, но нет времени или средств на их обучение. К таким работодателям относятся и группы искателей приключений, которым всегда пригодится надёжный воин.



Торговцы и гильдии нанимают охранников для защиты караванов, кораблей, своих складов и залов гильдий. Такая работа предполагает частые путешествия и опасность.

Немалая опасность исходит от воинов, отказавшихся от законной работы, чтобы стать бандитами – налёты на караваны, грабёж странников и разграбление одиноких подворий, особняков и деревень. Покинутые судьбой воины также могут принимать участие в гладиаторских боях или ином подобном кровавом спорте, зарабатывая на жизнь своими навыками, хотя таких развлечений практически не найдёшь на Побережье Меча и Севере, в отличие от южных стран на подобие Амна и Калимшана.

Воинские Архетипы

Воинам Забытых Королевств доступны следующие Воинские Архетипы, в дополнение к указанным в *Книге Игрока*.

РЫЦАРЬ ПУРПУРНОГО ДРАКОНА

Рыцари Пурпурного Дракона – бойцы родом из королевства Кормир. Поклявшись защищать корону, они сражаются со злом за пределами границ их королевства.

Их задача – ходить по землям как странствующим

рыцарям, опираясь на свое суждение, храбрость и верность кодексу рыцарства, которые направят их в борьбе со злодеями.

Рыцарь Пурпурного Дракона вдохновляет других, совершая в бою самые смелые поступки. Само присутствие в деревне рыцаря может заставить бандитов и мародёров искать себе добычу попроще. В одиночку рыцарь – умелый воин, но рыцарь, ведущий за собой группу союзников, может превратить даже самый бедно экипированный отряд милиции в свирепую боевую группу.

Рыцарь славен делами, а не словами. Когда атаку возглавляет рыцарь, его действия могут пробудить в союзниках те резервы мужества и рвения, о которых они даже не подозревали.

ОГРАНИЧЕНИЕ: РЫЦАРСТВО

Рыцари Пурпурного Дракона принадлежат к определённому ордену кормирского рыцарства.

Баннерет – общее название для этого архетипа, если вы используете его в другом сеттинге или для другой модели военачальника не относящегося к Рыцарям Пурпурного Дракона.

СПЛОЧАЮЩИЙ КРИК

Если вы на 3 уровне выбираете этот архетип, вы изучаете приёмы, позволяющие вдохновить ваших союзников на сражение, не смотря на былье ранения.

Когда вы используете Второе дыхание, вы можете выбрать до трёх союзных существ в пределах 60 футах от вас. Каждый из них восстанавливает количество хит поинтов равное вашему уровню воина, при условии, что существо может вас видеть и слышать.

ПОСЛАННИК КОРОНЫ

Рыцари Пурпурного Дракона служат посланниками короны Кормира. Предполагается, что рыцари высокого положения будут вести себя достойно.

На 7 уровне, вы получаете владение навыком Убеждения. Если вы уже владеете этим навыком, выберите владение в одном из следующих навыков: Уход за животными, Проницательность, Запугивание или Выступление. Ваш бонус владения удваивается при любой проверке характеристики, использующей Убеждение. Вы сохраняете выгоду от этой черты, вне зависимости от навыка, которым вы овладели, используя эту особенность.

ВДОХНОВЛЯЮЩИЙ ВСПЛЕСК

Начиная с 10 уровня, при использовании Всплеска Действий, вы можете выбрать одно союзное существо в пределах 60 футов от вас. Это существо может совершить рукопашную или дальнобойную атаку оружием за действие реакции, при условии, что существо вас слышит и видит.

Начиная с 17 уровня, вы можете выбрать двух союзников в пределах 60 футов, вместо одного.

ОПЛОТ

Начиная с 15 уровня, вы можете распространить выгоды от вашего умения Упорный на союзников. Когда вы решите использовать умение Упорный, чтобы перебросить спасбросок Интеллекта, Мудрости или Харизмы и не являетесь недееспособным, вы можете выбрать союзника в пределах 60 футов от вас, который провалил спасбросок против подобного эффекта. Если существо может видеть или слышать вас, оно может перебросить спасбросок и обязано использовать новый результат.

МОНАХИ

«Толстяк поправил свой черный с золотом пояс и бросился вперед.

Даника подождала, когда он окажется прямо перед ней, а для зрителей это выглядело, как будто девушку сейчас погребет под горой плоти. В последний момент она прокольцнула мимо него, схватила занесенную для удара руку и небрежно швырнула в сторону, когда тот пронесся мимо. Ловкий поворот запястья заставил его встать как вкопанного и, прежде чем жрец успел заметить, девушка пнула его под колени, повалив на пол.»

- Р.Э. Сальваторе, «Гимн Хаоса»

Некоторые старейшие монашеские ордена Фаэруна возникли на южных землях Амна и Калимшана, их практики распространялись на север и восток, в то же время как подобные практики просачивались на запад из далёкого Кара-Тура.

Древнейшие ордена в течение долгого времени разветвлялись и дробились, так что сейчас каждый представлен дюжинами течений. Большинство из них – пара десятков посвященных живущих в изоляции дикой местности. Некоторые монастырские общины исчисляются сотнями, располагаясь ближе к цивилизации, и зачастую обладая большим влиянием, что позволяет ордену участвовать в мировых делах.

Поскольку большинство монашеских орденов возникло среди людской нации, большинство монахов в общинах – люди. Но монастыри давно стали прибежищами подкидышей и изгоев, поэтому монахи нечеловеческих рас не являются чем-то неслыханным.

МОНАШЕСКИЕ ОРДЕНА

В разных уголках Забытых Королевств можно найти следующие ордена.

ТЁМНАЯ ЛУНА

Монашеский орден посвященный Шар – Тёмная Луна открыто работает там, где вера Шар признана, и скрытно в дикой местности и подземных приберижащах там, где Шар не привечают. Его последователи ищут «знаний и бесед с тенями», веря, что истинная мудрость обретается только во тьме и потере, в прямом и духовном смысле. Его приверженцы часто следуют Пути Тени, описанном в Монастырских Традициях в *Книге Игроха*.

КУЛАК ХИН

Монашеский орден полуросликов из Люирена, приверженцы которого преображают природную непоколебимость в духовный путь собственного самосовершенствования и раскрытия потенциала. Несколько мастеров Кулака Хин основали монастыри за пределами Люирена, где учение было доступно только полуросликам, сделав его открытым для учеников иных рас, готовых идти по пути указанному Йондаллой. Монахи Кулака Хин обычно следуют пути Открытой Ладони описанному в Монастырских Традициях в *Книге Игроха*.

ОРДЕН ЖЁЛТОЙ РОЗЫ

Также известный как Ученики Святых Солларов и Дважды-Мученики, орден Жёлтой Розы – единственный монастырь почитателей Илматера расположенный в горах Каменного Шпиля в Дамаре. Он известен верностью союзникам и беспощадностью к врагам. Относясь с глубоким уважением к вопросам правды и дипломатии, монахи упорно трудятся, чтобы прожить в своем изолированном святилище. Монахи из Монастыря Жёлтой Розы используют реморхазов, чтобы проверять своих учеников. Молодые монахи должны доказать превосходство своего разума над болью и страхом, удерживаясь верхом на этих чудовищах.

Церковь Илматера включает в себя намного больше орденов монахов, чем у прочих богов. К другим монашеским орденам Илматера относятся Последователи Беспрепятственного Пути, Ученики Св. Моргана Молчаливого и Сёстры Св. Джаспера из Скал.

Монахи Илматера часто путешествуют в качестве просящих милостию странников, ища просветления и облегчая чужие страдания. Обычно они следуют Пути Открытой Ладони, описанной в Монастырских Традициях в *Книге Игроха*.



Солнечная Душа

Монахи Солнечной Души следуют традиции, которая, как говорят, берёт начало в древней империи Нетерил. Согласно их философии, всё живое внутри содержит частицу мистической сущности солнца, как тело всегда отбрасывает тень, так и дух имеет внутри свет. Братья и сёстры ордена Солнечной Души стараются соединиться со «светом внутри» и проявить его в виде сверхъестественных сил и стойкости. Приверженцы этого ордена следуют Пути Солнечной Души, который описан в Монастырских Традициях ниже.

Для соединения с внутренним светом монахи Солнечной Души следуют строгому кодексу аскетических правил, называемому Раскаленные Заветы. Они стоят на трёх столпах:

Стремитесь к физическому совершенству. Чтобы открыть путь проявлению солнечной души, следует стремиться к красоте тела. Здоровый образ жизни, чистота и отточенная физическая форма создают чистое окно, сквозь которое будет сиять свет.

Стремитесь к духовной добродетели. Ищите в других свет, а не только тьму. Даруйте и не упекайте новый шанс проявить добродетель.

Сияйте светом во тьме. Делитесь светом души с миром. Озарите тёмные углы своим присутствием и прогоните тени.

Сходство заповедей с учениями некоторых религий, давно обеспечило Ордену Солнечной Души связь с храмами и верующими трех богов: Суни, Селунэ и Латандера. Стремление к совершенству тела и нахождению скрытых добродетелей соотносится с учением Суни о физической и духовной красоте. Последователи Селунэ находят в заветах стремление своей богини к сражению с тьмой и проявлению добродетели. И, конечно, Латандер ассоциируется с солнцем, что роднит его с философией Солнечной Души, но для последователей Латандера важнее то, что дарить новый шанс и самому его не упускать, выражает аспект Латандера как нового начала, возрождения.

Монахи Долгой Смерти

Последователи Пути Долгой Смерти поклоняются аспекту смерти больше, чем любой из богов смерти.

Они ищут секреты жизни, изучая саму смерть. Их волнует само состояние смерти, а не то, что находится за её пределами, посмертие их мало интересует. Их монастыри заполнены разлагающимися, мёртвыми и умирающими животными и растительными образцами, которые с холодным интересом изучают монахи. Они часто покупают редкие образцы, те, которые не могут достать сами, у искателей приключений и торговцев.

Но такие исследования лишь часть жизни монахов: они стремятся понять сам процесс смерти, особенно у разумных существ, поэтому охотно привечают больных и умирающих, чтобы они смогли пронаблюдать и описать их смерти. Если кто-то из несчастных попросит смерти, для освобождения его от боли, монахи удовлетворят просьбу. Они рассматривают смерть как дар, который они дают тем, кто к нему готов. Определение этой готовности сильно разнится от секты к секте (и даже от монаха к монаху).

Моральные терзания монахов не мучают, смерть

для них самая естественная вещь в мире, и, следуя их принципам, смерть же и является самым священным опытом на которое может надеяться живое существо. По этой же причине сами монахи не боятся смерти.

Большинство членов ордена или учёные разделяющие интерес к смерти и её процессу, или служители одного из богов смерти. Некоторые монахи даже считают себя пророками, чьи работы приведут к лучшему будущему для всего Фаэрона. Когда смерть будет постигнута, она может быть использована как инструмент для улучшения всего сущего, так и для самопознания.

Монахи этой традиции следуют по Пути Долгой Смерти описанному в Монастырских традициях ниже.

Путь Гибкости

Орден монахов Эльдат следует Пути Гибкости, иногда называемому Братьями и Сёстрами Открытой Длани. Они охраняют многие священные места, где живут священники, и путешествуют по деревням, собирая информацию для изолированных рощ и крепостей. Они никогда не провоцируют насилие, но смертельно опасны в защите себя, своих целей и святынь.

МОНАСТЫРСКИЕ ТРАДИЦИИ

Монахам Забытых Королевств доступны следующие Монастырские традиции в дополнение к указанным в Книге Игрока.

Путь Долгой Смерти

Монахи Пути Долгой Смерти одержимы смыслом и процессом смерти. Они держат существ и готовят тщательно продуманные эксперименты, чтобы увидеть, записать и осмысливать моменты их гибели. Потом они применяют эти знания к боевым искусствам, создавая смертельно опасный боевой стиль.

Касание Смерти

Когда вы выбираете эту традицию на 3 уровне, ваши познания смерти позволяют вам извлекать жизненные силы других существ, приближая их гибель. Когда вы снижаете хиты цели в 5 футах от вас до 0, вы получаете временные хит поинты в размере вашего модификатора Мудрости + ваш уровень монаха (минимум 1 временный хит поинт).

Час Жатвы

На 6 уровне вы можете в качестве действия вывести из себя или напугать существ вокруг вас, так как ваша душа несёт на себе печать смерти. Когда вы используете это действие, каждое существо в пределах 30 футов, которое вас видит, должно успешно пройти спасбросок Мудрости или будет напугано вами до конца вашего следующего хода.

Мастерство Смерти

Начиная с 11 уровня, вы можете использовать свои знания о смерти, чтобы избежать её хватки. Когда ваши хит поинты опускаются до 0, вы можете потратить 1 очко ци (без траты действия), чтобы получить вместо него 1 очко здоровья.

Касание Долгой Смерти

Начиная с 17 уровня, ваше прикосновение может проводить энергию смерти прямо в существо. В

качестве действия вы касаетесь одного существа в 5 футах от вас и расходуете от 1 до 10 очков ци. Цель должна пройти спасбросок Телосложения, при провале получая 2к10 некротического урона за потраченную единицу ци, и только половину урона при успешном спасброске.

Путь Солнечной Души

Монахи Пути Солнечной Души учатся преобразовывать собственную жизненную энергию в обжигающие лучи света. Они учат, что медитация может открыть неукротимый свет, скрытый в душе каждого живого существа.

Луч Сияющего Солнца

Когда вы выбираете эту традицию на 3 уровне, вы можете метнуть палящий заряд магического сияния.

Вы получаете дальнюю атаку заклинанием, которую вы можете использовать с действием Атаки. Атака имеет дальность 30 футов. Вы получаете владение этой атакой и добавляете свой модификатор Ловкости к броскам атаки и повреждения. Атака наносит повреждения излучением, кубик урона к4. Урон меняется с получением уровней монаха, как указано в столбце Боевых Искусств в таблице Монаха.

Когда вы используете эту специальную атаку в свой ход действием атаки, вы можете потратить 1 очко ци, чтобы совершить две еще две подобные дополнительные атаки в качестве бонусного действия.

Удар Пылающей Дуги

На 6 уровне вы получаете способность преобразовывать ваше ци в волны пылающей энергии. Сразу же после использования в свой ход действия атаки, вы можете потратить 2 очка ци, чтобы прочитать заклинание 1 уровня *пылающие руки* за бонусное действие.

Вы можете потратить очко ци, чтобы прочитать *пылающие руки* более высокого уровня заклинания. Каждое дополнительное очко ци поднимает уровень заклинания на 1. Максимальное количество очков ци (2 плюс дополнительные очки), которые могут быть потрачены на заклинание равно половине ваших уровней монаха (округленные вниз).

Пылающий Солнечный Взрыв

На 11 уровне вы получаете способность создавать шар света, раскрывающийся разрушительным взрывом. Действием вы создаёте шар и метаете его в выбранную точку в 150 футах, где он в мгновение разрывается смертоносной сферой сияющего света.

Каждое существо, попавшее в 20-футовый радиус сферы, должно успешно пройти спасбросок Телосложения или получить 2к6 урона излучением. Существу не нужно совершать спасбросок, если оно находится за непрозрачным полным укрытием.

Вы можете увеличить урон сферы, потратив очки ци. Каждое очко, до максимума в 3 очка, увеличивает урон на 2к6.

Солнечный Щит

На 17 уровне, вы можете окружить себя сияющей аурой. Вы источаете яркий свет в 30-футовом радиусе и тусклый свет в ещё 30-футах. Вы можете погасить или зажечь свет бонусным действием.

Если существо попадает по вам во время сияния

ближней атакой оружием, вы можете использовать реакцию, чтобы нанести существу урон излучением. Урон излучением равен 5 + модификатор Мудрости.

ПАЛАДИНЫ

Некоторые воители отличаются исключительной добродетелью. Они воплощают в себе множество личностных качеств, которые народ считает проявлением чести, справедливости и добра. Такие воины стремятся быть лучшими насколько, насколько возможно. Когда такой воитель проявляет исключительную преданность конкретному божеству, бог вознаграждает его толикой божественной силы, делая поборника паладином.

Многочисленные паладинские ордена Забытых Королевств акцентируют внимание на различных элементах праведности, но в целом все паладины придерживаются общего набора добродетелей:

Великодушие. Будь щедрым и терпимым.

Добросовестность. Будь честен и держи обещания.

Учтивость. Относись к другим с уважением, несмотря на то, как они относятся к тебе. Уважай тех, кто стоит выше вас. Заработай уважение тех, кто стоит ниже тебя.

Законность. Законы существуют, чтобы принести процветание тем, кто им следует. Несправедливые законы должны быть отменены или разумным образом изменены.

Храбрость. Добудь славу в битве. Отражай любой натиск до смерти.



Будь смиренным в своих поступках. Не хвались, не принимай чрезмерное вознаграждение.
Гордость в деяниях. Будь примером. Пусть твои дела говорят о твоих намерениях.
Бескорыстие. Делитесь, особенно с теми, кто больше в этом нуждается.

Добродушие. Выполняй поручения с готовность и без презрения.

Мудрость. Неси добро через меньший вред.

Благочестие. Будь верным заветам своего бога.

Доброта. Защищай слабых. Будь милосердным к ищущим искупления.

Честь. Соблюдай кодекс. Смерть лучше бесчестия.

Каждый паладин оценивает и выделяет эти добродетели исходя из его или ее личных этических норм и религиозных предпочтений.

Паладин Суни придаст особое значение аспектам рыцарской любви и обходительности, тогда как паладин Тира будет более озабочен вопросами справедливости и правильным отношением к противникам.

Большинство паладинов Забытых Королевств, как и жрецы, служат определенному божеству.

Наиболее распространенными божествами паладинов являются те, которые воплощают в своих действиях, решительность, осмотрительность и мудрость.

Торм и Тир популярные среди паладинов божества, равно как и Илматер, который учит самопожертвованию и облегчению страданий.

Не так часто, но также встречаются и паладины следующих божеств: Хельма, Хоара, Латандера, Суни, Кореллона Ларетиана, Красного Рыцаря, Клангеддина Серебробородого, Арворин и Мистры.

Их служение высоким идеалам делает паладинов популярными народными героями Королевств. Множество сказаний повествуют о благородных рыцарях и связанных клятвой чемпионах, хотя прагматики и говорят о том, что сказания заканчиваются потрясающими жертвами со стороны воспеваемых героев.

Наиболее частыми покровителями паладинов, давших Клятву Преданности и Клятву Короны (которая описана ниже) являются Хельм, Торм и Тир – защита, отвага и справедливость – хотя Илматер тоже имеет долю своих посвященных чемпионов.

Те рыцари леса, что дали Клятву Древним могут почтить Арворин или Кореллона, когда как идущие по пути Клятвы Мести следуют за такими покровителями как Хоар, однако также встречаются и несущие свою соровую справедливость мстители Хельма и Тира.

ОРДЕНЫ ПАЛАДИНОВ

Следующие ордена могут быть найдены в различных частях Забытых Королевств.

ОРДЕН КОМПАНЬОНА

Находящийся в Эльтургарде, что в Западном Сердцеzemье, Орден Компаньона поклялся защищать эту страну. Он сформировался в годы Магической Чумы и поспособствовал в создании государства Эльтургад со столицей в Эльтуреле на реке Чионтар. Соратники оберегают цивилизацию от опасных и диких сил, особенно от неестественных созданий. Если говорить о вариантах классовой умений Священной Клятвы, то давшие Клятву Короны (описанную ниже) и Клятву Преданности

(описанную в *Книге Игрока*) наиболее распространены в их рядах.

ОРДЕН ЗОЛОЧЕНОГО ОКА

Монастырь и храм Обители Хельма стоит на краю Леса Невервинтер как безопасное убежище для путешественников. Орден Золоченого Ока охраняет обитель и служит окружающему сообществу, но их настоящая миссия намного шире: защищать мир от опасностей, возникающих на иных планах существования, в особенности на Нижних Планах.

Многие паладины и не-паладины присоединились к ордену в ответ на его призывы к изгнанию исчадий из этого мира.

В последние годы многие решились выбраться за пределы обители, чтобы исполнять работу Ордена в остальном мире.

В большинстве своем, паладины Золоченого Ока следуют Клятве Преданности, несмотря на то, что несколько фанатиков являются последователями Клятвы Мести.

ОРДЕН САМУЛАРА

Святой Орден Самулара, также известный как Рыцари Самулара, состоит из воинов, служащих Тиру. Орден базируется в Савмите Холле, в тоже время удерживая здание Капитула в Глубоководье. Легендарный паладин Самулар Карадун основал орден в 952-м году DR после Второй Войны Троллей и смерти его братьев Рэнвика «Снежной Мантии» и Амфаила Справедливого в ходе боевых действий. Когда Тир замолчал, и служившие Ему паладины утратили свои силы, многие из них обернулись к другим богам, таким как Торм, но Рыцари Самулара сохранили свою верность Тиру.

Не так давно их терпение было вознаграждено, когда, вернувшись, Тир даровал умения паладинов немалому числу последователей уменьшившегося в числе ордена.

Известные, как сторонники порядка множество паладинов ордена следуют Клятве Короны, описанной ниже.

СВЯЩЕННЫЕ КЛЯТВЫ

Паладины Забытых Королевств следуют следующим Священным Клятвам, в дополнении к описанным в *Книге Игрока*.

КЛЯТВА КОРОНЫ

Клятва Короны – это присяга идеалам цивилизации, будь то дух нации, верность государю или служение божеству права и законности. Паладины, которые дают эту клятву, посвящают себя служению обществу, и в частности, справедливым законам, удерживающим общество от распада. Эти паладины – бдительные стражи на стенах, противостоящие волнам варварства и хаоса, угрожающим уничтожить все достижения цивилизации, и широко известные примеры для подражания, хранители или часовые. Часто, паладины, которые дают данную клятву, являются членами рыцарского ордена на службе короля или народа, и рассматривают принятие клятвы как часть церемонии посвящения в ряды ордена.

Принципы Короны

Принципы Клятвы Короны часто разрабатываются властителями, которым дается клятва, но в целом они опираются на несколько общих доктрин: **Закон**. Закон превыше всего. Закон – это раствор, скрепляющий камни цивилизации, и его следует уважать.

Преданность. Ваше слово ваши узы. Без преданности, клятвы и законы бессмысленны.

Мужество. Вы должны быть готовы сделать то, что должно быть сделано ради порядка, даже перед лицом превосходящих сил. Если вы не сделаете этого, то кто еще сможет?

Обязанности. Вы должны понимать и принимать последствия своих действий, и вы несете ответственность за выполнение своих обязанностей и обязательств.

Заклинания Клятвы

Вы получаете заклинания клятвы на указанных уровнях паладина.

Заклинания Клятвы Короны

Уровень паладина	Заклинания
3	Приказ, Вызов на дуэль
5	Охраняющая связь, Область истины
9	Аура живучести, Духовные стражи
13	Изгнание, Страж веры
17	Круг силы, Обет

БОЖЕСТВЕННЫЙ КАНАЛ

Когда вы даёте эту клятву на 3 уровне, вы получаете следующие варианты использования Божественного канала.

Вызов Чемпиона. Вы бросаете вызов, который заставляет других существ сражаться с вами. Любое существо по вашему выбору, которое может вас видеть и находящееся не далее, чем в 30 футах от вас, должно совершить спасбросок Мудрости.

В случае провала, существо не может добровольно отойти от вас дальше, чем на 30 футов. Этот эффект прекращается если существо недееспособно, умирает или отдаляется от вас на расстояние, превышающее 30 футов.

Повернуть вспять. Бонусным действием вы можете поддержать раненых союзников с помощью вашего Божественного канала.

Любое существо по вашему выбору, способное слышать вас и находящееся не далее, чем в 30 футах от вас, может восстановить количество своих хит-поинтов равное $1\text{d}6 + \text{ваш модификатор Харизмы}$ (минимум 1), но только в том случае, если текущее количество его хитов составляет менее половины от полного значения.

БОЖЕСТВЕННАЯ ПРЕДАННОСТЬ

Начиная с 7-го уровня, когда существо, находящееся в 5-ти футах от вас получает урон, вы можете использовать вашу реакцию, чтобы магически заменить ваше собственное здоровье на здоровье целевого существа таким образом, чтобы оно не получило урон. Вместо цели урон получаете вы. Этот урон невозможно понизить или предотвратить никаким образом.

НЕПОКОЛЕБИМЫЙ ДУХ

Начиная с 15-го уровня, спасброски против паралича или ошеломления вы делаете с преимуществом.

Возвышенный Чемпион

На 20 уровне, ваше присутствие на поле битвы вдохновляет посвященных вашему делу. Вы можете отратить действие, чтобы получить следующее преимущество на 1 час:

- Вы получаете сопротивление дробящему, колюще-му и рубящему урону от немагического оружия
- Ваши союзники получают преимущество к спасброскам от смерти.
- Вы и ваши союзники в 30 футах от вас, получаете преимущество на спасброски Мудрости.

Эффект преждевременно закончится, если вы окажетесь недееспособным или умрете.

Использовав это умение, вы не сможете использовать его снова, пока вы не закончите длительный отдых.

СЛЕДОПЫТЫ

Монтолио протянул руку, и большой филин немедленно взлетел на нее и осторожно примостился на рукаве из толстой кожи.

– Ты видел дроу? – спросил Монтолио.

В ответ филин издал «у-ух», а затем разразился путаной тирадой из «ухов» и «охов». Монтолио все выслушал, обдумывая каждую деталь. С помощью своих друзей, и в особенности этого разговорчивого филина, следопыт наблюдал за дроу в течение нескольких дней, желая узнать, зачем темный эльф пришел в долину.

Сначала Монтолио решил, что дроу каким-то образом связан с Граулом, вожаком здешних орков, но постепенно мнение следопыта изменилось.

Сальваторе Р.Э. «Воин»

Много времени следопыты путешествуют дебрями Побережья Мечей и Дикого Пограничья. Как и у друидов, их практики восходят к самым ранним дням человечества. И задолго до того, как люди появились на Севере, следопыты эльфов шагали по его лесам и перебирались через его горы. Сейчас традиции и мировоззрение тех следопытов разделяют представители множества рас. В частности, легконогие полурослики зачастую слышали зов предков и становились следопытами, нередко будучи проводниками и защитниками бродячих групп полуросликов, и щитовые дварфы, вынужденные скитаться близ заброшенных крепостей своего клана иногда становились на путь следопыта.

Далеко не каждый старатель, блуждающий среди холмов или охотник, ищущий добычу в необитаемых землях становится следопытом. Истинные следопыты, углубляясь в дебри природы, находят ее священной и, как и паладины, они отмечены чем-то божественным. Их боги и вероучения могут разниться, но все следопыты имеют сходные представления о сакральности природы.

Хотя ни в ком случае нельзя сказать, что все следопыты разделяют общие ценности и цели, тем не менее, они объединены в нечто, похожее на не связанное правилами или уставами сообщество, которое зачастую также находится в контакте с друидическими кругами.

На Севере и на большей части Сердцеземья, следопыты оставляют специальные метки для обозначения лагерных стоянок, опасных территорий, мест обитания злых существ, зон необычной магии, земель гоблиноидской активности, скрытых тайников с припасами, безопасных проходов, пристанищ, могил или склепов. Многие из этих символов пришли из эльфийских знаний, или были заимствованы у организаций наподобие Арфистов. Не являясь никаким секретным языком, эти путевые метки



как правило непонятны никому кроме следопытов и даже друиды не способны в них разобраться.

В целом, следопыты служат чтобы помогать обществу выживать или даже разрастаться в условиях дикой местности. Большая часть Побережья Мечей и Севера не заселены. Следопыты вынуждены исследовать эти земли в поисках той плодородной почвы, в которой могут дать плоды семена цивилизации, выискивать ресурсы (например, металлы), которые принесут пользу заселенным землям, или помогут искоренить зло, прежде чем оно сможет распространиться.

Другие же следят за вражескими войсками или выслеживают опасных тварей или бандитов.

Учитывая, что большая часть Севера – это Пограничье, следопыты играют значительную роль в сохранении общины в безопасности, и зачастую весьма в ней почитаются.

ЛЮДИ СЛЕДОПЫТЫ

Человеческие следопыты островов Муншае поклоняются Матери Земле и те из них, кто работают в тесной связи с кругами друидов на материике также чтят богов Первого Круга, но большинство следопытов из людей молятся богине Майликки. Тем не менее, они считают богиню слишком дикой и первобытной для непосредственного ей поклонения. Вместо этого они просят Гвейрона Буреветра донести до неё слова их молитв. Гвейрон, как считается, спит в роще к западу от города Трибора, известной как Дремота Гвейрона, и большинство его последо-

вателей отправляются хотя бы раз в жизни святым паломничеством к этому месту.

Злые следопыты обычно почитают Малара за его свирепость и умения охотника.

ЭЛЬФЫ СЛЕДОПЫТЫ

Эльфийские следопыты как правило связаны с конкретными общинами, такими как Эвереска или племена Туманного Леса. В отличие от странствующих исследователей, эльфийские следопыты действуют в первую очередь как разведчики и защитники эльфийских владений. Эти эльфы обычно посвящают себя Риллифэйну Раллатилу или Солнору Теландрия. Эльфийские следопыты, ведомые скитаниями, вместо этого почитают Фенмарела Местарина, божество одиноких странников, или Шевараша, эльфийское божество мести.

ПОЛУРОСЛИКИ СЛЕДОПЫТЫ

Большинство полurosликов чтищих естественную красоту природы - легконогие. На дороге и реке они проводят не меньше времени, чем в городе или деревне, поэтому путь следопыта отлично сочетается с образом жизни большинства легконогих. Следопыты легконогих чаще почитают Брандбариса в аспекте покровителя разведки. Те, кто ценит именно природу саму по себе скорее предпочутут Шилу Периройл. Посвятившие себя защите поселений или путников чаще славят Арворин. Немногочисленные сильные сердцем полurosлики вставшие на путь следопыта, чаще чтут кого-то из двух последних богов.

ДВАРФЫ СЛЕДОПЫТЫ

Большинство дварfov предпочитает спокойное сидение под горюю скитаниям по диким пустошам поверхности или Подземья. Чаще всего дварфийский следопыт это либо щитовой дварф, изгнанный из своего клана, или лишенный клана дварф пытающийся найти свое место в мире. Иногда, дварфийские следопыты - это в первую очередь старатели, которые ищут новые рудные жилы. В любом случае, есть два божества, к которым обращаются подобные дварфы: Мартаммор Дьюн и Думатоин.

ПЛУТЫ

Есть те, чьи навыки заключаются не в умении владеть мечом или Искусством, а в скрытности, ловкости и бесшумности. Такие таланты часто ведут к незаконным занятиям, от чего страдают многие города, но эти таланты могут быть использованы на благо, когда речь идет о поиске сокровищ или борьбе с опасными монстрами.

Большинство крупных городов в Королевствах имеют ряд воровских притонов, которые конкурируют друг с другом. В некоторых местах, например, во Вратах Балдура, есть организованные воровские группы, которые контролируют всю подобную активность. Большинство воровских притонов – это секретные места, зачастую под городом, и их перемещают, если однажды кто-то нашёл это место.

Город Глубоководье некогда был домом для самой мощной гильдии воров на Севере: Теневых Воров. Лорды Глубоководья раздавили эту гильдию, заставили её лидеров бежать из города (эта группа до сих пор орудует в районе Амна). Но в Глубоководье до сих пор остаются воры, и даже наёмники, но они разбиты на мелкие группы или работают в одиночку.

Наиболее распространенное облегчение для таких грабителей – это то, что они называют Честным

Торговым Предприятием, где воровские навыки могут быть использованы без цензуры и позже будут воспеты в песнях и легендах. Многие воры привыкли к этой жизни, придерживаясь порядков, которые удерживают их от неприятностей в цивилизованных районах, но в то же время сохраняют их достаток; они клянутся заниматься древними гробницами и логовами чудовищ, а не домами и предприятиями в богатых и цивилизованных землях.

Некоторые плуты научились запросто обчищать чей-то карман, когда в нём лежит королевский приказ, хотя известно о жуликах и дипломатах, придворных, влиятельных-сплетниках, и информационных-брюкерах, в дополнение к более популярным плутам и убийцам. Такие мошенники легко сливаются с цивилизованным обществом, чаще выступают в качестве посредников, чем грубой рабочей силой.

ПЛУТОВСКИЕ АРХЕТИПЫ

Плуты Забытых Королевств имеют следующие варианты Плутовских Архетипов, в добавок к приведенным в *Книге Игрока*.

КОМБИНАТОР

Вы концентрируете свою деятельность на людях, влиянии на них и их секретах. Многие шпионы, придворные и махинаторы следуют этому архетипу, ведя жизнь, полную интриг. Слова служат вам оружием также часто, как ножи и яды, а секреты и предпочтения - ваши наиболее ценные сокровища.

ИНТРИГАН

Когда Вы выбираете этот архетип на 3 уровне, вы получаете владение набором маскировки, набором для подделки документов и одним игровым набором на свой выбор. Вы также получаете два языка на свой выбор.

Дополнительно, вы можете безошибочно подражать манере и акценту речи существа, разговор которого вы слышите как минимум одну минуту, что позволяет вам представиться носителем речи из определённой земли, если вы знаете язык.

МАСТЕР ТАКТИКИ

Начиная с 3 уровня, Вы можете использовать действие Помощи как бонусное действие. Когда вы используете действие Помощи союзнику в атаке существа, цель той атаки может быть в 30 футах от вас, а не в 5 футах, если цель может видеть или слышать вас.

ПРОНИЦАТЕЛЬНЫЙ МАНИПУЛЯТОР

Начиная с 9 уровня, если вы потратите как минимум 1 минуту наблюдая или взаимодействуя с другим существом вне боя, вы можете точно определить соотношение его возможностей и ваших. Мастер ответит, является ли существо равным, превосходящим или уступающим вам по двум из характеристик на ваш выбор:

- Интеллект
- Мудрость
- Харизма
- Уровень в классе (если таковой имеется)

По усмотрению Мастера, вы также можете раскрыть для себя часть истории существа или одну из его черт характера, если таковые имеются.

ПОДМЕНА

Начиная с 13 уровня, вы можете заставить другое существо получить атаку, предназначеннной вам. Когда вы являетесь целью атаки, и в радиусе 5 футов

от вас есть существо, дающее вам укрытие от атаки, вы можете потратить Реакцию, перенаправив атаку с вас на это существо.

ДУША ОБМАНА

Начиная с 17го уровня, ваши мысли нельзя прочитать телепатией или другими средствами, если вы не позволите. Вы можете предоставить ложные мысли, сделав проверку Харизмы (Обмана) против проверки Мудрости (Проницательности) чтеца мыслей. Неважно, что вы говорите, магия, определяющая ложь, покажет, что вы правдивы, если вы того захотите, и теперь вас нельзя принудить сказать правду с помощью магии.

ДУЭЛЯНТ

Ваше воинское искусство в равной степени описывается как на мастерство фехтования и скорость, так и на элегантность и харизму. В то время, как некоторые воины - громилы в тяжёлых доспехах, ваш метод вести бой больше похож на выступление. Дуэлянты и пираты обычно принадлежат к этому архетипу.

Дуэлянты обычно имеют преимущество в поединках один на один, фехтуя двумя руками и держась на безопасном расстоянии от оппонента.

ЛОВКОЕ МАНЕВРИРОВАНИЕ

Когда вы выбираете этот архетип на 3м уровне, вы узнаёте, как наносить удары и сразу же ускользнуть от контратаки. На протяжении вашего хода, если вы проводите рукопашную атаку в ближнем бою - до конца вашего хода это существо не может совершать провоцированные атаки против вас.



Дуэлянты и Бой Двумя Оружиями

Играя дуэлянтом следует полагаться на тонкости правил D&D, чтобы раскрыть его потенциал полностью. В первую очередь, это касается боя двумя оружиями. Чтобы отступить из рукопашного боя другие персонажи должны использовать действие Отступления, но черта дуэлянта Ловкое Маневрирование создаёт ограниченную версию Отступления уже в рамках вашей атаки. Это позволяет вам использовать бонусное действие для того, чтобы драться двумя оружиями, а после - безопасно отступить от противника, которого вы атаковали.

Лихая Удаль

Начиная с 3го уровня, вы бросаетесь в бой с смело и без колебаний. Вы добавляете свой модификатор Харизмы к результату броска инициативы. В добавок к этому, вам не требуется более преимущества на броски атаки, для того, чтобы применять Скрытую Атаку, если в пределах пяти футов от вас нет ни одного существа, кроме вашей цели. Все прочие правила для классового умения Подлая Атака применяются к вам как обычно.

Щегольство

На 9м уровне ваше обаяние становится необычайно привлекательным. Вы можете потратить действие, чтобы провести соревнование вашей Харизмы(Убеждения) против Мудрости(Проницательности) существа. Существо должно слышать вас и понимать ваш язык.

Если вы преуспеваете в этом соревновании и существо враждебно к вам, оно получает помеху на броски атак по другим целям кроме вас и не может проводить провоцированные атаки не по вам. Этот эффект длится 1 минуту, до того, как ваш союзник не атакует вашу цель, не наложит на неё заклинание или цель не удалится от вас на 60 или более футов.

Если вы преуспеваете в этом соревновании и существо не враждебно к вам, оно очаровано вами на 1 минуту. Пока очаровано, оно считает вас дружественным к себе. Этот эффект заканчивается немедленно, если вы или ваши союзники совершают что-то опасное для цели.

Элегантный Маневр

Начиная с 13го уровня, в свой ход вы можете использовать бонусное действие для того, чтобы получить преимущество на следующую проверку Ловкости(Акробатики) или Силы(Атлетики) на протяжении этого хода.

Мастер Дуэлянт

Начиная с 17го уровня, ваше мастерство фехтования позволяет вам обратить провал в успех в бою. Если вы промазываете при броске атаки, вы можете выполнить бросок снова с преимуществом. Сделав так, вы сможете использовать эту черту снова только после короткого или длительного отдыха.

ЧАРОДЕИ

Плетение магии пронизывает каждую частичку Королевств, и некоторые люди обладают естественной способностью различать, прикасаться и формировать его. Одни наследуют эту способность от волшебного предка, дракона или ангела, например, другие получают её из-за случайного влияния дикой магии, прочие проявляют магические силы случайно или по велению судьбы, которая была им отведена событиями при их зачатии или рождении.

Благодаря различным происхождениям и не сразу

проявляющимся силам, чародеи могут быть найдены почти везде и среди любого народа. В крупных городах Побережья Мечей - включая Врата Балдура, Невервинтер и Глубоководье - везде есть можно найти чародеев, так как людей с даром магии влечёт в места, где их способности будут оценены. Калдуны сильнее распространены среди культур, связанных с магией, таких как эльфы Эвермита или народ Халруаа. Ведьмы Рашемена являются чародейками, занимающими ведущие позиции в их обществе, а вот их Тэйские соседи часто преследуют чародеев, появляющихся в Тэе, видя в их колдовском даре угрозу строю их общества, основанному на изучении волшебства. Ненавидящие магию культуры, такие как Северяне или Утгардцы, изгоняют или убивают чародеев, которые появляются среди них.

Дикая Магия

Забытые Королевства имеют длинную историю магических потрясений и бесконтрольных всплесков силы, которые изменяют существ или саму землю. Волшебство нетерильцев, которые пытались стать божествами магии; божества, вынужденных ходить по земле в Смутное Время; магический хаос, который появился во время Магической Чумы; Магический хаос, вызванный такими событиями, создал наследие чародеев дикой магии. Это наследие часто спит из поколения в поколение, с тем чтобы вдруг проявиться при удобных (или не очень) обстоятельствах. Такие дикие маги с недавних пор наиболее распространены в землях, которые напрямую подверглись Магической Чуме, включая Халруаа, Мулхоранд, и некоторые части Кормира и Побережья Мечей.

Магия Драконов

Известно, что драконы принимают человеческую форму и живут среди младших существ десятилетиями. Некоторые из этих драконов вступают в любовные связи с другими существами и наделяют своих союзников или подручных драконьей магией. Наделённые этим даром существа могут сами стать драконокровными чародеями или передать эти способности своим потомкам. Хотя драконокровные чародеи появлялись в большинстве регионов мира, как результаты действий отдельных драконов или экспериментов драконьих культов, значительно больше таковых можно найти в Чессенте, которым когда-то правили драконы, и в землях Мургома близ Тэя, где драконы принцы правили последние восемьдесят лет.

Магия Штормов

На протяжении Раскола, постоянный штурм, прозванный Великим Ливнем, покрывал всё море Павших Звёзд, закрывая небо и вызывая огромные потопы. Тысячи людей погибли, утонув, от ударов молний или из-за порывов ветра, опрокидывающих корабли. Немногие выжившие в таких событиях обнаруживали у себя магический дар (или проклятие) - эти штормовые чародеи способны были подчинять ветра, гром и молнии своей воле. Большинство из них, новички в магии, появились у Внутреннего Моря, но облака Великого Ливня иногда путешествуют очень далеко. Стоит заметить, что, несмотря на то, что все штормовые чародеи получили свои способности от Великого Ливня, большинство простого люда ассоциирует их с разрушительными силами природы и относятся к ним с осторожностью.

ЧАРОДЕЙСКОЕ ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Чародеи Забытых Королевств имеют опцию варианты Чародейское Происхождение в дополнение к приведенным в Книге Игрока опциям.

ШТОРМОВОЕ Колдовство

Ваш природный дар магии происходит от силы элементарного воздуха. Часто, такие силы появляются в результате шокирующих событий, связанных с влиянием Великого Ливня, но, возможно, у вас они потому, что вы были рождены во время бури такой силы, что о ней до сих пор ходит молва, или ваша родословная насчитывает могущественных воздушных существ, таких как ваати или джины. Какой бы ни была причина, магия штормов пронизывает всё ваше естество.

Штормовые чародеи бесценные члены команды любого корабля. Их магия даёт им возможность влиять на погоду и контролировать ветра в близлежащем пространстве. Их способности также доказали свою пользу в отражении атак сахуагинов, пиратов и других угроз, связанных с морем.

Говорящий с Ветром

С помощью тайной магии вы можете управлять элементом воздуха. Вы можете понимать, читать и писать на Первоздном языке. (Знание этого языка позволяет вам понимать и быть понятыми теми, кто говорит на диалектах этого языка: Ауран, Акван, Игнан и Терран)

Ураганная Магия

Начиная с 1го уровня, вы можете использовать бонусное действие в ваш ход чтобы вызвать водоворот воздушных потоков, окружающих вас. Непосредственно перед или после вызова заклинания 1го уровня или выше. Это позволяет вам перелететь на расстояние до 10 футов без провоцирования атаки.

Сердце Шторма

На 6м уровне вы получаете сопротивление урону электричеством и звуком. В добавок, когда вы начинаете творить заклинание 1го уровня или выше, которое наносит урон электричеством или звуком, штормовая магия рвётся из вас наружу. В этот момент существа по вашему выбору в пределах 10 футов от вас и которых вы видите получают урон электричеством или звуком (выбор предоставляется всякий раз, когда активируется эта способность) равный половине вашего уровня чародея.

Управляемый Штормом

На 6м уровне вы получаете возможность слегка контролировать погоду вокруг вас.

Если идёт дождь, то вы можете использовать действие чтобы прекратить дождь в сфере радиусом 20 футов с центром на вас. Вы можете закончить действие этого эффекта бонусным действием.

Если сейчас ветрено, то используя бонусное действие каждый раунд вы можете выбрать направление в сфере радиусом 100 футов с центром на вас. Направление ветра сохранится до конца вашего следующего хода. Эта возможность не управляет скоростью ветра.

Ярость Шторма

Начиная с 14го уровня, когда вы получаете урон рукопашной атакой вы можете использовать вашу реакцию для нанесения атакующему урона электри-



чеством. Урон равен вашему уровню волшебника. Атакующий должен сделать спасбросок Силы относительно вашего спасброска Сложности Заклинаний. При провале атакующий отлетает на 20 футов от вас по прямой линии.

Тайные Заклинатели

Простой люд Фаэруна часто не различает чародеев, колдунов и волшебников. Большинство магов не видят смысла разжигать соперничество с другими видами заклинателей. В конце концов, магия — есть магия, независимо от методов ее использования, поэтому по большей части волшебники, колдуны и чернокнижники уважают друг друга как коллег, практикующих Искусство, и понимающих силу, которую оно собой представляют.

Душа Ветра

На 18м уровне вы получаете невосприимчивость к урону электричеством и звуком.

Вы также получаете возможность магического полёта на 60 футов. Как действие вы можете уменьшить скорость полёта до 30 футов на 1 час и дать выбранным существам в радиусе 30 футов от вас возможность полёта со скоростью 30 футов на 1 час. Вы можете выбрать (3+модификатор харизмы) существ. Если вы уменьшите расстояние полёта, вы сможете использовать это повторно только после короткого или длинного отдыха.

Колдуны

Учитывая их отношения, с зачастую зловещими потусторонними покровителями, в обмен на силу, колдуны имеют не самую лучшую репутацию в Королевствах. Даже к благочестивым колдунам относятся с подозрением и оправданной осторожностью. Некоторые волшебники относятся с отвращением к колдунам, потому что их существование отбрасывает тень на Благородное Искусство, и вызывает сомнения у простого народа относительно всех колдунов.

Многие колдуны, в частности те, которые связаны своим происхождением с феями или исчадиями уже рождаются со своей силой, обращая на себя внимание потенциальных покровителей с самого детства. Некоторые заключают договор потому, что они не могут найти силу в другом месте. Некоторые колдуны скрепляют несколько договоров, хотя, в конечном итоге, им придётся выбирать, потому что их покровители - завистливые и собственнические существа.

ПОКРОВИТЕЛИ В КОРОЛЕВСТВАХ

Боги далеко не единственны силы, действующие на Королевствах, и амбициозные колдуны знают о многих покровителях, способных предложить магическую силу.

АРХИФЕИ

На безграничных просторах дикой местности Королевств всё ещё можно найти связи со Страной Фей. Это перекрёстки фей, места загадочной природной красы мира, почти идеально совпадающие с таковыми местами в Стране Фей. Перейти перекрёсток фей можно войдя на поляну, войдя в пруд, вступив в грибной «ведьмин круг» или пролезть сквозь корни дерева. Некоторые колдуны ищут такие места, чтобы выторговать у Архифей той страны силу. Ниже приведены наиболее примечательные покровители Архифеи:

Титания. Королева Лета скорее всего является самой могущественной из архифеи. От её улыбки созревает урожай, а когда она хмурится в лесах вспыхивают пожары. Она правит благословенным Летним Двором.

Оберон, Зелёный Владыка, несравненный охотник и лесной воин, любовник Титании и часто её же противник. Оберон существует в гармонии с каждым сучком каждого дерева и с каждым ручейком лесов Страны Фей. Если у Оберона есть слабость, то это дикая природа его сердца. Его настроение переменчиво, как полёт листка в урагане.

Хисрам, Принц Дурней, считается первым сатиром. Он обладает кристально чистым голосом, а его шутки и гримасы могут заставить даже камни хохотать до слёз. Впрочем, Хисрам также олицетворяет дух безудержной дикости. Хисрам Дурень часто устраивает розыгрыши, но, когда всё заходит слишком далеко, а шутки становятся жестокими и смертельно опасными, в дело вступает Хисрам Дикарь.

Королева Тьмы и Воздуха правит тёмным Сумеречным Двором с ониксового трона, который стоит пустым и лишь Бриллиант Ночи размером

с человеческую голову парит над ним, тускло отблёскивая пойманными звёздами. Королева Тьмы и Воздуха незримо присутствует рядом с ним, и голос её громогласно вещает из Бриллианта Ночи или же едва слышно нашёптывает секреты придворным прямо в уши, а иногда и то, и другое одновременно.

Принц Мороза, ранее был известен как Солнечный Принц, но его сердце охладело, когда его наречённая предала его и сбежала, превратив свою душу в одну из звёзд. С тех пор, гневный принц стремится воссоединиться со своей невестой, когда та воплотится в смертной форме.

ИСЧАДИЯ

Бесчисленные сделки заключаются исчадиями со смертными колдунами по всем Королевствам - и их так много, что «колдун» стал почти синонимом адских сил на Фаэрнне. Исчадия включают в себя Архидьялов Девяти Преисподен и их наиболее влиятельных герцогов, Демонических Лордов Бездны и ультралотов, правящих армиями юголов. Впрочем, такие сделки не обязательно должны быть заключены со столь мощными сущностями напрямую. Часто, более слабые исчадия служат посредниками, и колдун может даже не знать кому он служит. Ниже приведены наиболее примечательные покровители исчадия:

Баазка, дьявол ямы, стоит за большинством недавних вторжений инфернальных сил из Замка Драконье Копьё. Его планы на Побережье Мечей были разрушены вместе с планами Красных Магов, но его амбиции по отношению к региону остались в силе.



Белафосс, подручный демон Демогоргона, считает себя величайшим слугой Принца Демонов и потому соперником моци Демогоргона.

Эльтаб, когда-то заключённый под тэйским городом Эльтаббар, который своими улицами и каналами образовывал печать его заключения. Демон нынче на свободе в мире ищет мщения.

Эррту, балор мучивший Дзиррта До'Урдена более столетия, по большей части из-за обладания артефактом под названием Креншинибон. Проиграв последнюю битву и будучи изгнанным из мира, балор теперь ищет непрямые способы отомстить.

Горгот, загадочная инфернальная сущность, которая ищет божественности, будучи запертой в мире внутри магического щита.

Лоркан является камбионом, который собирает колдунов, как коллекционеры - бабочек. Его любимая часть коллекции, Троильская Чёртова Дюжина, включает в себя колдунов, кровных потомков тринацати заключивших первый пакт с Асмодеем.

Малкизид, павший солар, предавший Селдарин. С тех пор, Малкизид наслаждается каждым несчастьем, которое он может принести эльфам, но наивысшее наслаждение он получает, когда настраивает эльфов друг против друга.

Вендонай, лорд-балор был первым, кто соблазнил тёмных эльфов вызывать демонов в древних воинах эльфийских народов. Он также наставил их поклоняться Лолс и продолжал советовать и учить их ещё долгое время после Падения.

ВЕЛИКИЕ ДРЕВНИЕ

Вне планов существования, известных волшебникам и мудрецам, лежит Дальняя Страна, где живут Великие Древние - непознаваемые существа вне времени и пространства. Попасть туда можно лишь через нечестивые ритуалы и в снах немногих, кто черпает силу у таких существ. Некоторые богохульные имена, связанные с той страной и её безумием, приведены ниже:

Дендар Ночная Змея, Пожирательница Миров, по слухам, отродье первого кошмара, пожиратель скверных видений и предвестник конца света. Её колдунам часто снится шипение Дендара и сухой шелест её чешуи, когда они только осознают свой потенциал.

Гонадор, Тот Кто Скрыт, бог aberrаций Подземья, также известный как Древнее Око. Ему поклоняются (если вообще можно так выразиться) слизи и сходные существа.

Кезеф, Гончая Хаоса, чёрный скелет мастифа покрытый копошащимися червями, а кровь его - чёрная кислота. Боги заключили Кезефа на нерушимой привязи, скованной Гондом, в сияющей тюрьме, созданной Мистрой. Для того чтобы заманить Гончую Хаоса туда, Тиру пришлось позволить ему откусить себе руку.

Моандер, тёмная сила разложения и гнили. Отмененные его влиянием сначала видят сон, «семя Моандера», в котором слышат слова: «Не ставь под сомнения слов Моандера, или будешь наказан Пожирающим Изнутри. Иди и владей сущностью силы, действуй для меня. Убивай и пусть всё покроет гниль. Бойся меня и подчиняйся мне».

Тирантракс, также известный как Дух Одержимости или Горящий, ищет власти над миром через тела других. Как и Мать Земля, он использует магические колодцы как окна в мир, чтобы распространять своё влияние.

Заргон, Возвращающийся, также называемый Несокрушимым Тираном, по слухам не убиваемое и не умирающее зло. Некоторые истории утверждают,

что Заргон был первым владыкой Девяти Преисподен. Другие, что он могущественный Принц Демонов, изгнанный из Бездны. Возможно, ни одна из этих историй не является правдой. Наверняка известно лишь, что Заргон - это сила вселяющая ужас и безумие.

ПОКРОВИТЕЛИ ИЗ ИНОГО МИРА

Колдуны Забытых Королевств получают следующий вариант Покровителя из Иных Миров, в дополнение к приведенным в *Книге Игрока*.

БЕССМЕРТНЫЕ

Смерть не властна более над вашим покровителем, который открыл секреты вечной жизни, хотя такая сила, как и всякая другая, имеет свою цену. Для Бессмертных, бывших когда-то смертными, целые жизни проходят, как времена года, а бесконечная смена дней и ночей для них лишь ровное мерцание свечи. Они хранят секреты веков жизни и смерти.

Векна, Лорд Руки и Глаза; ужасный Йуз; королева-лич Воль; Бессмертный Двор Аэринала; Влаакит, королева-лич гитянки; бессмертный волшебник Фистанданталус - все они Бессмертные сущности.

В Королевствах, Бессмертные покровители включают в себя Ларлоха, Теневого Короля, легендарного владыку Гробницы Варлока, и Гильгама, Бога-Короля Унтера.

РАСШИРЕННЫЙ СПИСОК ЗАКЛИНИЯЙ

Бессмертный позволяет вам при изучении заклинаний колдуна выбирать из более широкого списка. В ваш список заклинаний колдуна добавляются следующие заклинания.

Дополнительные заклинания Бессмертного

Уровень заклинания Заклинания

1	Псевдожизнь, Луч болезни
2	Глухота/слепота, Тишина
3	Притворная смерть, Разговор с мертвыми
4	Аура жизни, Защита от смерти
5	Заражение, Знание легенд

СРЕДИ МЁРТВЫХ

Начиная с 1го уровня, вы изучаете заговор уход за умирающим, который считается для вас заговором колдуна. Также, вы получаете преимущество на спасброски против любых болезней.

В добавок, нежити сложно вредить вам. Если нежить целится непосредственно в вас атакой или вредоносным заклятием, это существо должно пройти спасбросок Мудрости против вашего УС заклинаний (нежить не обязана проходить такой спасбросок при включении вас в зону поражения заклятия, например, во взрыв огненного шара). При провале спасброска, существо должно выбрать новую цель, отличную от вас, или совсем провалить заклятие, если подходящих целей нет. При успехе спасброска, это существо иммунно к этому эффекту на 24 часа. Нежить также получает такой же иммунитет, если вы целитесь в неё атакой или вредоносным заклятием.

Отринув Смерть

Начиная с б6о уровня, вы можете получить жизненную силу, когда обманываете смерть сами или помогаете кому-то другому сделать это. Вы можете восстановить 1к8 + модификатор Телосложения (минимум 1) очков жизни, когда преуспеваете в спас-броске против смерти или стабилизируете существа используя уход за умирающим.

Воспользовавшись этим умением, вы сможете использовать её снова лишь после длительного отдыха.

БЕССМЕРТНАЯ ПРИРОДА

Начиная с 10го уровня, вы можете задерживать дыхание на неопределённо долгий срок, вас не мучает жажда или голод и вам не нужно спать, хотя вам всё ещё необходимо отдыхать, чтобы снизить усталость и получить пользу от короткого или длительного отдыха.

В добавок, вы медленнее стареете. За каждые 10 лет, которые проходят, ваше тело стареет лишь на 1 год, и вы иммунны к магическому старению.

НЕРУШИМАЯ ЖИЗНЬ

Когда вы достигаете 14го уровня, вас посвящают в некоторые настоящие секреты Бессмертных. В свой ход вы можете бонусным действием восстановить очки жизни равные 1к8 + ваш уровень колдуна. Вдобавок, если вы приставите отрубленную часть тела на место, когда используете эту черту, она прирастёт на место.

Воспользовавшись этой чертой, вы сможете использовать её снова лишь после короткого или длительного отдыха.

ВОЛШЕБНИКИ

Парировав эфесом неуклюжий взмах топора, он уловил весьма знакомый ему темп заклятия волшебника. Свободной рукой певец клинка, будто зеркало, отразил сотворение заклятия и сам выпустил свою мощь, окружая и связывая превзойдённого противника. Серебристая энергия сорвалась с простёртой руки человека лишь с тем чтобы быть подавленной певцом клинка и рассеяться без следа.

- Кейт Френсис Стром, Певец Клинка

Учёные и практики того, что они называют «Искусством» (см. главу 1), волшебники являются наиболее дисциплинированными заклинателями Забытых Королевств. Им это необходимо, так как их сила приходит с годами старательного обучения и практики.

Некоторые волшебники обучаются у более опытного мастера, в то время как другие поступают в академии и университеты волшебства, как те что на Эвермите, в Халруаа или великих городах Севера, таких как Глубоководье или Сильверимун.

Из-за интенсивности своего обучения и практик, волшебники склонны становиться всё более отстранёнными по мере их совершенствования в Искусстве, делясь своими идеями (если они вообще решаются поделиться ими) лишь с немногими, кто может их понять. Великие волшебники предпочитают уединение башен и крепостей, со временем становясь всё более эксцентричными. Некоторые считают это признаком безумия, вызванного погружением всё глубже в тайные знания, но никто никогда громко не говорит об этом - ведь у волшебника везде есть уши.

Величайшие волшебники Королевств изобретают различные способы продлить свои жизни дольше, чем может прожить любая из рас, кроме разве что эльфов. Архимаги могут достигать возраста в несколько сотен лет, наблюдая как цивилизации

Фаэруна рождаются и умирают. Другие волшебники пытаются продлить себе жизнь став личом, и живя в изолированных гробницах или крепостях после того, как и телом и разумом покинут этот мир.

ГРУППЫ ВОЛШЕБНИКОВ

В Забытых Королевствах существует множество групп волшебников, но особо можно выделить две.



КРАСНЫЕ ВОЛШЕБНИКИ

Одна из самых печально известных групп волшебников Королевств - Красные Волшебники Тэя. Облаченные в характерные красные робы Красные Волшебники, ищут развития своих сил для расширения влияния Тэя над Королевствами, особенно на Востоке. Они бреют свои головы и набивают татуировки, отражающие их амбиции, достижения и их предпочтаемые школы магии.

В Тэе Красные Волшебники имеют абсолютную власть, хотя они передают управление ежедневной рутиной неопытным в Искусстве людям. Каждый Красный Волшебник посвящает себя одной из восьми магических школ и служит зулкиру, бесспорному лидеру и наставнику этой школы. Зулкиры вместе с подчиненными постоянно соперничают друг с другом за власть и влияние, и эта конкуренция часто заставляет Красных Волшебников отправляться далеко за пределы Тэя в поисках новых заклинаний, восстановления потерянных артефактов и накопления богатств, которые отправляются обратно в Тэй. Могущество Красных Волшебников, удерживаемое в Тэе даёт им дипломатическую законность в землях Побережья Меча и Севера, но их присутствие редко желанно и повсеместно воспринимается с подозрением.

БОЕВЫЕ ВОЛШЕБНИКИ

Возможности волшебников повлиять на исход в битве это то, что правители Фаэруна не могут позволить себе игнорировать, и наиболее могущественные армии набирают в свои ряды волшебников. Школа воплощения наиболее распространённая, просто за возможности их заклинаний наносить максимальный урон по наибольшему количеству врагов. Однако, все школы находят своё место в войне.

Боевые маги Кормира, пожалуй, самые широко известные на поле битвы. Эти волшебники служили Пурпурному Дракону простыми солдатами, пока не начали совершенствоваться в Искусстве. В дополнение к полевой службе волшебники защищают богатство Кормира и каждый из них приносит магическую клятву Короне. Боевые маги служат телохранителями, советниками и даже шпионами! Члены королевской семьи, Рыцари Пурпурного Дракона и офицеры Пурпурных Драконов часто носят магические кольца чтобы маги знали, где они находятся и могли отследить их. Снятие кольца, даже из невинных побуждений, может повлечь за собой появление рядом мага с боевым заклинанием наготове.

МАГИЧЕСКИЕ ТРАДИЦИИ

Волшебники Забытых Королевств получают следующий вариант Магических Традиций в дополнение к приведенным в *Книге Игроха*.

ПЕСНЬ КЛИНКА

Певцами клинка становятся эльфы, решившие отважно защищать свой народ и земли. Обычно, это эльфийские волшебники, которые достигли мастерства в школе боя, основанной на владении клинком и тайной магией. В бою певец клинка использует ряд сложных, но элегантных манёвров, которые отражают возможный урон и позволяют использовать магию для разрушительных атак и ловкой защиты.

Знаки Мага

Волшебники и многие другие тайные заклинатели разрабатывают собственную руну-подпись, которую они используют, чтобы отмечать их собственность, подтверждать собственную личность и предупреждать других. По мере роста мага, всё больше людей начинают узнавать её и связывать с могучим чародеем, с которым шутки плохи. Некоторые знаки магов используются в связке с такими заклинаниями, как Охранные Руны, что укрепляет опасения обычных людей по отношению к предметам, отмеченным такой печатью. Бытуют рассказы, что на самом деле сами боги карают тех, кто мухлюет, используя магические печати - абсурдные сказки, которые скорее всего были пущены самими волшебниками. Никаких последствий от использования или порчи чужой печати нет. Могучие маги, впрочем, склонны самостоятельно наказывать такую деятельность, чтобы делать такое было неповадно. Ученикам волшебников Фаэруна напоминают об опасностях таких действий пословицей: «Когда ты магию плетешь - глупец, если при этом лжешь».



ОГРАНИЧЕНИЕ: ТОЛЬКО ДЛЯ ЭЛЬФОВ

Только эльфы и полу-эльфы могут выбрать эту магическую традицию. В Королевствах, эльфы строго хранят секреты песни клинка.

Ваш МП может изменить это ограничение, для нужд кампании. Это ограничение отражает историю певцов клинка Забытых Королевств, но она может отличаться в сеттинге Забытых Королевств вашего МП.

Стили Песни Клинка

Проистекая из искусства боя и магии, Песнь Клинка тесно связана с мечами, а точнее - с длинными мечами. Впрочем, многие поколения изучения дали толчок для развития разных стилей песни клинка, основанных на различном оружии. Техники этих стилей передаются от учителя к ученикам в маленьких школах, из которых лишь некоторые являются зданиями в прямом понимании. Даже самым молодым стилям сотни лет, но их всё ещё преподают их основатели (из-за долгих лет эльфийских жизней). Большинство школ песни клинка находится на Эвермите или Эвереске. Одна была расположена в Миф Дранноре, но падение города рассеяло выживших её учеников.

Стили Песни Клинка делятся на широкие категории, основанные на виде применяемого оружия, и каждый из них связан с группой животных одного вида. В рамках категории специализации названы по отдельным видам животных, основываясь на типах применяемых заклятий, технике мастера и типе его оружия. Певцы клинка, достигающие уровня мастера, получают тату животного, представляющего их стиль. Некоторые певцы клинка изучают несколько стилей и имеют множество татуировок, предупреждающих всякого об их смертельных навыках.

Кошка. Стили, в которых применяются мечи, принадлежат к этому семейству. Мастера стиля льва, старейшего из стилей, применяют длинные мечи и не отдают предпочтения каким-то определённым заклятиям. Стиль леопарда концентрируется на коротком мече и заклинаниях иллюзии и скрытности. Стиль красного тигра, которому три сотни лет, использует скимитар в стремительном танце защиты и внезапных наскоков и атак.

Птица. Стили, в которых применяется древковое оружие, такое как топоры или молоты, собраны под крылом этого семейства, но всё же они сильно разнятся. Все они относительно новые и используют оружие, не характерное для эльфов. Певцы клинка орлиного стиля используют ручные топоры и множество манёвров, которые позволяют им плавными движениями метать оружие, доставая новое. Стиль ворона использует кирку и заклятия, которые дают певцу клинка большую подвижность и ловкость в бою.

Змея. Практики этого стиля включают в себя кистень, цепь и кнут. Стиль гадюки использует кнут, не смотря на неэлегантность этого оружия, и имеет почти такую же долгую историю, как и стиль льва. Мастера этого стиля задают ритм своей песне клинка невероятно быстрыми ударами кнута, которые держат противника на расстоянии и дают певцу пространство для сотворения жестоких заклинаний яда и болезней, предпочитаемых в этом стиле.

ТРЕНИРОВКА ВОЙНЫ И ПЕСНИ

Когда вы выбираете эту традицию на 2м уровне, вы получаете владение лёгкими доспехами и одним видом одноручного оружия ближнего боя по вашему выбору.

Вы также получаете владение навыком Выступление, если до того не владели им.

ПЕСНЬ КЛИНКА

Начиная со 2го уровня, вы можете использовать тайную эльфийскую магию, называемую Песнью Клинка, при условии, что вы не носите средних или тяжёлых доспехов и не используете щит. Песнь Клинка наделяет вас сверхъестественной скоростью, ловкостью и сосредоточенностью.

Вы можете использовать своё бонусное действие, чтобы начать Песнь Клинка, которая продлится 1 минуту. Она прервётся раньше, если вы окажетесь недееспособным, наденете средний или тяжёлый

доспех, щит или воспользуетесь обеими руками, чтобы провести атаку оружием. Вы также можете прервать Песнь Клинка в любое время (для этого не требуется действий).

Пока вы исполняете Песнь Клинка, вы получаете следующие преимущества:

- Вы получаете бонус к КД равный вашему модификатору Интеллекта (минимум +1)
- Ваша скорость увеличивается на 10 фт.
- Вы получаете преимущество на проверки Ловкости (Акробатики).
- Вы получаете бонус ко всем спас-броскам Телосложения, чтобы поддерживать концентрацию на заклинании, равный вашему модификатору Интеллекта (минимум +1)

Вы можете использовать эту черту лишь дважды между короткими или длинными отдыхами.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ АТАКА

Начиная с 6 уровня, если вы в свой ход совершаете действие Атака, вы можете совершить две атаки вместо одной.

ПЕСНЬ ЗАЩИТЫ

Начиная с 10го уровня, вы можете направить свою магию на поглощение урона пока длится ваша Песнь Клинка. Когда вы получаете урон, вы можете использовать вашу реакцию чтобы потратить один слот заклинания для уменьшения урона по вам на уровень слота заклинания, умноженного на пять.

ПЕСНЬ ПОБЕДЫ

Начиная с 14го уровня, пока длится Песнь Клинка, вы добавляете модификатор вашего Интеллекта (минимум +1) к урону от ваших рукопашных атак оружием.

ЗАГОВОРЫ ДЛЯ ЧАРОДЕЕВ, КОЛДУНОВ И ВОЛШЕБНИКОВ

Практики Искусства разработали следующие заговоры для тех, кто предпочитает читать заклинания в ближнем бою. Боевые маги Кормира, певцы клинков и колдуны Пакта Клинков особенно любят эти заклинания.

Эти заговоры входят в листы заклинаний колдунов, чародеев и волшебников.

ГРОМОВОЙ КЛИНОК

Заговор, Воплощение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 5 футов

Компоненты: В, М (любое оружие)

Длительность: 1 раунд

Как часть действия, используемого для произнесения этого заклинания, вы должны сделать рукопашную атаку оружием по одному из существ в радиусе действия заклинания или заклинание провалится.

При попадании, цель получает нормальный урон от атаки и оказывается окутанной громовой энергией до начала вашего следующего хода. Если существо по собственной воле передвинется до того момента, оно немедленно получает 1к8 урона звуком, и заклинание заканчивается.

Урон заклинания растёт с повышением вашего уровня. На 5м уровне рукопашная атака наносит дополнительно 1к8 урона звуком по цели и урон при передвижении возрастает до 2к8. Обе кости урона возрастают на 1к8 на 11м и на 17м уровнях.

Клинок Зеленого Пламени

Заговор, Воплощение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 5 футов

Компоненты: В, М (любое оружие)

Длительность: Мгновенная

Как часть действия, используемого для произнесения этого заклинания вы должны сделать рукопашную атаку оружием по одному из существ в радиусе действия заклинания или заклинание провалится.

При попадании, цель получает нормальный урон от атаки и зеленый огонь прыгает с цели на другое существо, по вашему выбору, которое вы можете видеть на расстоянии 5 футов от первого. Второе существо получает урон огнём, равный вашему модификатору базовой характеристики. Оба урона ещё возрастают на 1к8 на 11м и на 17м уровнях.

Урон заклинания растёт с повышением вашего уровня. На 5м уровне рукопашная атака наносит дополнительно 1к8 урона огнём по цели и урон по второму существу возрастает до 1к8 + модификатор базовой характеристики. Оба урона ещё возрастают на 1к8 на 11м и на 17м уровнях.

ЛАССО МОЛНИИ

Заговор, Воплощение

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 15 футов

Компоненты: В

Длительность: Мгновенная

Вы создаете хлыст молний, поражающий одно существо по вашему выбору в пределах дистанции, которое вы можете видеть. Цель должна сделать успешный спасбросок Силы или будет притянута на 10 футов по прямой линии к вам, а также получит 1к8 урона электричеством, если таким образом окажется в 5 футах от вас.

Урон заклинания возрастает на 1к8 на 5м уровне (2к8), 11м уровне (3к8) и на 17м уровне (4к8).

Вспышка Мечей

Заговор, Вызов

Время накладывания: 1 действие

Дистанция: 5 футов

Компоненты: В

Длительность: Мгновенная

Вы на мгновение создаете круг призрачных мечей, врачающихся вокруг вас. Каждое существо, находящееся в зоне действия заклинания, кроме вас, должно сделать успешный спасбросок Ловкости или получит 1к6 урона силой.

Урон заклинания возрастает на 1к6 на 5м уровне (2к6), 11м уровне (3к6) и на 17м уровне (4к6).





ГЛАВА 5 - ПРЕДЫСТОРИИ



се предыстории, описанные в *Книге Игрока*, в том или ином виде встречаются на просторах Фаэруна. Эта глава предлагает 7 дополнительных предысторий персонажей для кампании по Забытым Королевствам, многие из которых специфичны для Фаэруна, или Побережья Меча и Севера.

Как и в *Книге Игрока*, каждая представленная здесь предыстория включает мастерство, языки и снаряжение, а также особыми умениями и иногда персонализацией. За основу черт характера, идеалов, привязанностей и слабостей большинства предысторий из этой главы взяты тематически схожие предыстории из *Книги Игрока*.

ГОРОДСКОЙ СТРАЖНИК

Вы служили сообществу, в котором выросли, являясь первой линией обороны от преступного мира. Вы не солдат, чей взгляд скорее смотрит на внешних врагов. Вместо этого, ваша служба родному городу - это охрана местного населения, защита жителей от правонарушителей и злоумышленников всех мастей.

Вы могли быть одним из Городской Стражи Глубоководья, носящими жезлы стражами правопорядка Города Роскоши, защищающими простой народ как от воров, так и от буйных дворян. Или, может быть, вы один из доблестных защитников Сильверимуна, член Серебряной Стражи или даже один из владеющих магией членов Магической Гвардии.

Возможно, вы родом из Невервинтера и служили в качестве одного из дозорных Зимнего Щита, нового подразделения стражей, поклявшихся охранять безопасность Города Умелых Рук.

Даже если вы не были рождены и не были воспитаны в городе, эта предыстория может описать ваши ранние годы как представителя правоохранительных органов. Большинство населенных пунктов любого размера имеют своих констеблей или другие полицейские силы, и даже у небольших общин есть шерифы и судебные приставы, которые готовы защищать их сообщество.

Владение навыками: Атлетика, Проницательность

Языки: Два на ваш выбор

Снаряжение: Униформа вашего подразделения со знаками отличия, рожок, которым можно позвать на помощь, наручники, кошелек с 10 зм.

УМЕНИЕ: НАМЕТАННЫЙ ГЛАЗ

Ваш опыт блестителя закона и общения с правонарушителями, дает вам возможность легко понять местные законы и положение дел в преступном мире. Вы можете легко найти местные опорный пункт стражи, или подобной организации, и так же легко определить логово преступников в общине. Также, вам скорее всего окажут радушный приём в первых местах, нежели во вторых.

ВАРИАНТ: СЫЩИК

Общественные сыщики встречаются реже, чем стражники и патрульные. Они занимаются расследованием преступлений постфактум. Хотя такие люди редко встречаются в сельской местности, почти в каждом поселении приличных размеров есть по крайней мере один или два представителя стражи, обладающих навыкам исследования места преступления и выслеживания преступников. Если вы

выбираете вариант сыщика, вы владеете навыком Анализа, вместо навыка Атлетики.

ПРЕДЛАГАЕМЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Используйте таблицы для предыстории солдата из *Книги Игрока*, как базу для ваших черт характера и мотивов, изменяя их содержание при необходимости, чтобы более точно описать вашу личность в качестве члена городской стражи.

Ваши привязанности, скорее всего, связаны с другими членами стражи или с самой организацией и почти наверняка касается вашей общины. Ваш идеал наверняка предполагает укрепление мира и безопасности. Сыщик, скорее всего, имеет идеал, связанный с установлением справедливости через раскрытие преступлений.

КЛАНОВЫЙ РЕМЕСЛЕННИК

Крепкий Народ хорошо известен своим мастерством и стоимостью своих изделий, и вы прошли обучение согласно таким древним традициям. В течение многих лет вы трудились подмастерьем у дварфийского мастера, выдерживая долгие часы пренебрежительного и саркастичного отношения для того, чтобы получить те отличные навыки, которыми вы обладаете сегодня.

Вы, скорее всего, дварф, но не обязательно — в частности кланам щитовых дварфов Севера давно известно, что только горделивые дураки, которые беспокоятся за свое это больше, чем за свое ремесло, отказывают перспективным ученикам, пусть даже и представителям других рас. Если Вы не дварф, тем не менее, вы приняли торжественную клятву никогда не брать ученика в ремесле: передавать навыки любимых детей Морадина могут только дварфы. Впрочем, вам не составит труда найти дварфийского мастера, готового принять потенциальных учеников, которые пришли по вашей рекомендации.

Владение навыками: История, Проницательность.

Владение инструментами: один любой тип инструментов ремесленника.

Языки: Дварфийский, или еще один на ваш выбор, если уже знаете Дварфийский

Снаряжение: набор инструментов ремесленника, которым вы владеете; специальное долото, которое вы используете, чтобы поставить метку вашего клана ремесленников на вашу продукцию; одежда путешественника; мешочек с 5 золотыми монетами и самоцветом стоимостью 10 золотых монет.

ОСОБЕННОСТЬ: УВАЖЕНИЕ КРЕПКОГО НАРОДА

Хотя клановые ремесленники везде пользуются уважением, никто не ценит их так как дварфы. У них всегда найдется свободная комната и кровать в любом поселении, где обитают щитовые и золотые дварфы. Отдельные личности в таких поселениях могут даже спорить друг с другом о том, кто сможет предложить вам (и, возможно, вашим соратникам) лучшие условия и помочь.

ПРЕДЛАГАЕМЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Используйте предысторию ремесленника из *Книги Игрока* как базис для определения ваших черт и мотиваций, изменяя ее где необходимо, чтобы она подходила к вашему клановому ремесленнику. (Например, считайте слова «гильдия» и «клан» взаимозаменяемыми). Ваша связь скорее всего будет с



мастером клана, который обучал вас или с какой-нибудь вещью, изготовленной вами. Вашими идеалами могут являться повышение качества ваших работ или сохранение традиций ремесла двардов.

УЧЁНЫЙ-ЗАТВОРНИК

Будучи ребенком, вы тянулись к знаниям, в то время как ваши сверстники бездельничали. В годы взросления вы попали в одно из величайших учебных заведений Фаэруна, где вам преподали важный урок — что знание является сокровищем более ценным, чем золото или драгоценные камни. Теперь вы готовы покинуть дом — не для того чтобы оставить его, но в поисках новой информации, чтобы пополнить кладезь знаний своей «альма-матер».

Наиболее известным таким «кладезем знаний» Фаэруна является Кэндлкап. В большой библиотеке всегда нужны рабочие и обслуга, некоторые из которых поднимаются по карьерной лестнице, чтобы взять на себя большую ответственность и занять более выдающееся положение. Вы можете быть одним из таких представителей Кэндлкипа, посвятившим себя служению тому, что, вероятно, является наиболее полным собранием знаний и истории всего мира.

Возможно, вместо этого вас взяли к себе учёные из Убежища Мудрецов или Дома Карт Сильверимуна, и теперь вы с удвоенной силой взялись за дело, чтобы расширить собственные знания и помочь тем, кто нуждается в ваших навыках в других местах. Вы можете стать одним из тех немногих, кто

оказывает помощь Крепости Герольдов, каталогизируя и поддерживая записи информации, прибывающей со всех концов Фаэруна ежедневно.

Владение навыками: История, плюс одно из Магии, Природы и Религии на ваш выбор.

Языки: Два на ваш выбор.

Снаряжение: роба учёного из вашего монастыря, набор писца (маленький кошель с пером, чернилами, свитками пергамента и ножом для заточки перьев), временно взятая книга по предмету вашего изучения, кошель с 10 зм.

УМЕНИЕ: ДОСТУП К БИБЛИОТЕКЕ

Иные терпят обширные допросы и платят крупные суммы, чтобы получить доступ даже к наиболее распространенным архивам в библиотеке, у вас же есть свободный доступ к большей части библиотеки. Следует учесть, что библиотека может обладать такими хранилищами знаний, которые слишком ценные, волшебны, или секретны, чтобы вы имели к ним непосредственный доступ.

В своей «альма-матер» вы знаете работников и всю бюрократию, поэтому для вас не составит труда наладить с ними связь.

Кроме того, вы, скорее всего, обладаете привилегированным доступом к другим библиотекам в Королевствах, ведь профессиональное сообщество благосклонно к коллегам ученым.

ПРЕДЛАГАЕМЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Используйте таблицы для предыстории мудреца из *Книги Игрока*, как базу для ваших черт характера и мотивов, изменяя их содержание при необходимости, чтобы более точно описать вашу личность в качестве учёного-затворника.

Ваши привязанности, скорее всего, будут связаны с местом, где вы выросли или со знаниями, которые вы надеетесь обрести путём приключений. Ваш идеал без сомнения связан с вашими взглядами на поиск знаний и правды — возможно это сама по себе цель, а возможно лишь средства её достижения.

ПРИДВОРНЫЙ

Когда-то, вы обладали определенным положением среди знатного двора или какой-либо бюрократической организации. Вне зависимости от того, принадлежали вы к членам знатной семьи или нет — именно ваши таланты, а не обстоятельства вашего рождения, обеспечили ваше положение.

Были ли вы одним из множества чиновников, обслуживающего персонала, и прочих прихлебателей при дворе Сильверимуна, или возможно вы были вхожи в один из вычурных и, иногда, кровожадных гильдейских конгломератов, знати, искателей приключений или секретных обществ Глубоководья. А может быть вы могли бы быть одним из закулисных хранителей закона или функционеров Врат Балдура или Невервинтера, или, быть может, вы выросли в округе или самом замке Даггерфорд.

Даже если вы больше не являетесь полноправным членом группы, которая обеспечила вам путевку в жизнь, ваши отношения с бывшим коллегами могут быть преимуществом для вас и ваших товарищей по поиску приключений. Вы могли бы выполнять задания с вашим новым товарищем для продвижения интересов этой организации, давшей вам в жизни старт. В любом случае, способности, которые вы отточили в бытность придворным, сослужат вам хорошую службу в ваших приключениях.

Владение навыками: Проницательность, Убеждение.
Языки: Два на ваш выбор.

Снаряжение: Набор качественной одежды, кошель

с 5 зм.

УМЕНИЕ: ПРИДВОРНЫЙ ФУНКЦИОНЕР

Ваше знание принципов работы бюрократии даёт вам доступ к записям и внутренним работам любого королевского двора или правительства, которое вы можете повстречать. Вы знаете, кто является воротилой, к кому обратиться, чтобы удовлетворить ваше прошение и какие на данный момент интриги плетутся.

ПРЕДЛАГАЕМЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Используйте таблицы для предыстории гильдейского ремесленника из *Книги Игроха*, как основу для ваших черт характера и мотивов, изменяя их содержание при необходимости, чтобы более точно описать вашу личность в качестве придворного.

Королевский двор или бюрократическая организация, с которой вы начинали, явно или не напрямую связана с вашей привязанностью (которая может относиться к определённым личностям в группе, таким как ваш спонсор или ментор). Ваши идеалы могут совпадать с основной линией философии вашего двора или организации.

ПРЕДСТАВИТЕЛЬ ФРАКЦИИ

Многие организации, ведущие активную деятельность на Севере и по всему Фаэрну, часто не связаны географическими ограничениями. Такие фракции преследуют собственные цели, вне зависимости от политических границ, а их члены действуют везде, где организация считает, что это необходимо. Такие группы включают в себя наушников, торговцев информацией, контрабандистов, наёмников, каптёров (такие обычно охраняют склады драгоценностей или магии, доступных для использования фракционными оперативниками), держатели убежищ и распространителей слухов. Ядром каждой такой организации являются не те, кто оказывает какие-то небольшие услуги, но те, кто служат ей руками, головой и сердцем.

В качестве вступления в карьеру искателя приключений (или подготовки к ней), вы служили в качестве агента какой-то конкретной фракции Фаэрна. Действовали ли вы скрытно или в открытую, зависит от фракции и её целей, а также от того, на сколько эти цели совпадали с вашими. Став искателем приключений, вы не обязательно покинули ряды своей организации (покинуть её или нет - решать вам). А может быть, став искателем приключений, вы лишь укрепили свой статус в рядах фракции.

Владение Навыками: Проницательность и один из навыков Интеллекта, Мудрости или Харизмы по вашему выбору, который соответствует вашей фракции.

Языки: Два на ваш выбор.

Снаряжение: Значок или эмблема вашей фракции, копия устава или другого основного текста вашей организации (или шифр-книга для тайных организаций), обычный костюм и кошелёк с 15 зм.

ФРАКЦИИ ПОБЕРЕЖЬЯ МЕЧА

По большей части именно из-за нехватки крупных, централизованных правительств на Севере и на Побережье Мечей в этих землях распространились секретные общества и заговоры. Если вы выбрали предысторию в качестве агента одной из основных фракций Севера и Побережья Мечей, ниже приведены некоторые доступные варианты.

Арфисты. Основаны более тысячелетия назад, были распущены и реорганизованы несколько раз,

Арфисты остаются влиятельной, закулисной организацией, которая действует для противодействия злу и продвижению справедливости путём знаний, а не грубой силы. Агенты Арфистов часто владеют навыком Анализа, позволяющим им быть хорошими следователями и шпионами. Они часто ищут помощи у других Арфистов, симпатизирующих им бардов и владельцев постоянных дворов, следопытов и клира богов, идеалы которых совпадают с идеалами Арфистов.

Орден Перчатки. Одна из новых влиятельных групп на Фаэрне, Орден Перчатки имеет цели, перекликающиеся с целями Арфистов. Впрочем, методы его сильно отличаются: носители перчатки - священные воины, поставившие перед собой задачу уничтожить зло и установить справедливость, и они никогда не прячутся в тени. Агенты Ордена склонны владеть навыком Религии, и часто ищут помощи у правоохранителей, дружественных ордену, и клира богов покровителей ордена.

Изумрудный Анклав. Поддержание баланса, естественного порядка и сражение с силами, угрожающими этим вещам - вот две равноценных цели Изумрудного Анклава. Те, кто служат этой фракции являются мастерами выживания и жизни на лоне природы. Они часто владеют навыком Природы, и ищут поддержки у лесничих, охотников, следопытов, варварских племён, друидических кругов и жрецов, поклоняющихся богам природы.

Альянс Lordov. На одном уровне, агенты Альянса Lordov являются представителями городов и государств, которые составляют альянс. Но, как фракция с интересами, простирающимися значительно дальше локальной политики и географии, Альянс обладает ресурсами и людьми, которые работают на саму организацию и её внутренние интересы. От агентов Альянса требуют владения навыком Истории, и они всегда могут положиться на помощь правительства, группы и лидеров, которое является частью Альянса или поддерживают его идеалы.

Жентарим. В последние годы, Жентарим для мира в целом стала видимой более, как группа, которая делает многое, чтобы улучшить свою репутацию среди простого люда. Фракция нанимает работников и партнёров из различных областей, давая задания, которые служат целям Чёрной Сети, но которые не всегда преступны по своей натуре. Агентам Чёрной Сети часто приходится работать втайне, и они часто владеют навыком Обмана. Они ищут поддержки у волшебников, наёмников, купцов и жречества, союзного Жентариму.

УМЕНИЕ: УВЕЖИЩЕ

Будучи агентом фракции, вы обладаете доступом к секретной сети людей, поддерживающих вас, которые могут предложить вам помочь в ваших приключениях. Вы знаете набор секретных знаков и паролей, которые вы можете использовать, чтобы опознать таких оперативников, которые могут предоставить доступ к секретному убежищу, свободной комнате или другому ночлегу или помочь раздобыть необходимую информацию. Такие агенты никогда не подвергнут из-за вас риску собственные жизни или свою «легенду».

ПРЕДЛАГАЕМЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Используйте таблицы для предыстории прислужника из *Книги Игроха*, как основу для ваших черт характера и мотивов, изменяя их содержание при необходимости, чтобы более точно описать вашу личность в качестве представителя фракций. (Например, слова «религия» и «фракция» взаимозаменямы.)

Ваша привязанность может быть связана с другими представителями вашей фракции или места, или объекта, важного для вашей фракции. Идеалы, которым вы следите, скорее всего совпадают с принципами и доктриной вашей организации, но могут быть более личными по своей природе.

ДАЛЬНИЙ ПУТЕШЕСТВЕННИК

Почти у всего простого народа, с которыми человек может столкнуться вдоль Побережья Мечей или на Севере есть одна общая черта: они проживают свою жизнь, никогда не путешествуя более чем на несколько миль от места, где они родились.

Вы не один из таких людей.

Вы родом из места столь отдаленного, что мало кто из простого народа на Севере знает, что оно вообще существует, и вполне возможно, что даже если некоторые люди, которых вы встретите, и слышали о вашей родине, то знают они лишь название и, возможно, несколько вздорных историй. Вы пришли в эту часть Фаэруна по собственным причинам, которыми вы могли захотеть или не захотеть поделиться с другими.

Хотя вы, несомненно, найдете некоторые обычай этих земель странными и сбивающими с толку, вы

также можете быть уверены в том, что некоторые вещи, которые местные люди воспринимают, как должное, будут для вас невиданными чудесами. К тому же, к добру это или к худу, но куда бы вы ни отправились, вы - диковина, представляющая интерес для окружающих.

Владение Навыками: Проницательность, Внимательность.

Владение Инструментами: Любой музыкальный инструмент или игровой набор на ваш выбор, скорее всего, что-то своеобразное на вашей родине.

Языки: Один любой на ваш выбор.

Снаряжение: Одежды путника, любой музыкальный инструмент или игровой набор, которым вы владеете, схематичная карта с вашей родины, на которой отмечено ваше местонахождение на Фаэруне, небольшое ювелирное украшение стоимостью 10 зм, украшенное в стиле вашей родины, кошелек с 5 зм.

ЗАЧЕМ ВЫ ЗДЕСЬ?

Дальний путешественник может собраться в дорогу по множеству причин, а уход из родного края может быть как добровольным, так и нет. Чтобы определить почему вы так далеко от дома, обратитесь с следующей таблице и выберите из возможных вариантов. Секции, рассказывающие про родные места, также содержат несколько предположений о возможных причинах ухода.

Зачем вы здесь?

1к6	Причина	1к6	Причина
1	Эмиссар	4	Паломник
2	Изгой	5	Турист
3	Беглец	6	Скиталец

Откуда вы?

Главное решение в создании предыстории дальнего путешественника - это определение родины. Все места, приведенные ниже, расположены весьма далеко от Севера и Побережья Мечей для того, чтобы разрешить использование этой предыстории.

Эвермит. Легендарные эльфийские острова на далёком Западе являются домом для эльфов, которые никогда не были на Фаэруне. Эти места часто оказываются более суровыми, чем эльфы ожидали, когда совершили Исход. Если вы эльф, то Эвермит для вас является логичным (хотя и не обязательным) выбором вашей родины.

Большинство из тех, кто эмигрирует из Эвермита являются либо изгнанниками, вынужденными уйти за совершение некоторых преступлений эльфийских законов, либо эмиссары, которые приезжают на Фаэрун с целью, преследующими выгоды для эльфийской культуры или общества.

Халруаа. Расположенная на южных границах Сияющего Юга и опоясанная горами со всех сторон, магократия Халруаа - это загадочная земля даже для фаэрунцев, знающих о её существовании. Многие слышали о странных небесных кораблях, на которых ходят халруаанцы, но немногие также слышали, что даже самые низшие слои населения обладают магией.

Халруаанцы обычно отправляются на Фаэрун по личным причинам, так как их правительство занимает жёсткую позицию, по поводу отношений с другими нациями и организациями. Возможно, вы были изгнаны за нарушение одного из многих запутанных законов Халруаа, или вы можете быть паломником, отправившимся на поиски святилищ богов магии.

Кара-Тур. Континент Кара-Тур, что лежит на вос-



ток от Фаэрона, является домом для людей, обычай которых незнакомы народам Побережья Мечей. Если вы прибыли с Кара-Тура, то люд Фаэрона скорее всего будет называть вас Шу, даже если вы не из их числа, потому как этот обобщающий термин используется чтобы покрыть всех, кто происходит с востока.

Люд Кара-Тура время от времени путешествует на Фаэрона в качестве дипломатов или с тем, чтобы завязать торговые отношения с процветающими купеческими картелями. Возможно, вы прибыли сюда в составе такой делегации, но после завершения миссии решили остаться.

Мулхоранд. Начиная с местности и архитектуры и заканчивая королями-богами, правителями этих земель, почти всё связанное с Мулхорандом чуждо для кого-то с Побережья Мечей. Вы скорее всего ощутите такой же культурный шок, покинув свой пустынный дом и отправившись в незнакомые условия северного Фаэрона. Лишь после недавних событий на вашей родине было отменено рабство и, связи с этим, трафик между Мулхорандом и отдалёнными частями Фаэрона сильно возрос.

Те, что оставили Мулхорандские палящие пустыни и древние пирамиды позади ради намёка на другую жизнь, могли сделать это по различным причинам. Вы можете оказаться на Севере просто ради того, чтобы воочию увидеть странности, которые могут предложить «мокрые земли», или потому что вы нажили слишком много врагов среди пустынных общин вашей родины.

Соссал. Очень немногие слышали о вашей родине, но у многих возникают вопросы о ней, когда они видят вас. Люди Соссала кажутся сделанными из снега, с алебастровой кожей и белыми волосами, они в добавок обычно одеваются в белое.

Соссал находится далеко на северо-востоке, захваченный во льды со всех сторон на стони миль Великим Ледником и Великим Ледовитым Морем. Никто из вашего народа не предпринимает попыток пересечь этот колоссальный барьер без уважительно причины. Вы должно быть боитесь чего-то действительно ужасного или ищите что-то невероятно ценное.

Захара. Пословица, известная среди Фаэрунцев, знающих об этом месте, гласит: «Чтобы добраться до Захары, отправляйся на юг. А после отправляйся на юг ещё раз». Вы, несомненно, проделали такой же долгий путь на север от места своего рождения. Хотя и нет ничего необычного для захарцев в том, чтобы посещать южные окраины Фаэрона для торговли, немногие из них заходят так далеко от дома, как вы.

Возможно, вы отправились на поиски чудес, которые могут скрываться за пустынями и пиками гор вашей родины, или, может быть, вы отправились в паломничество с целью лучше познать чужих богов, для того, чтобы вы могли лучше почитать своих.

Подземье. Хотя ваш дом физически ближе к Побережью Мечей, чем другие места, описанные здесь, он куда более необычен. Вы происходит из одного из поселений Подземья, у каждого из которых свои странные обычай и законы. Если вы происходит из одного из великих подземных городов или поселений, вы наверняка представитель доминантной там расы. Впрочем, вы возможно лишь выросли там после того, как вас взяли в плен и привезли туда, ещё когда вы были совсем ребёнком.

Если же вы коренной житель Подземья, вы скорее всего пришли на поверхность в качестве посланника своего народа, или, возможно, вы поднялись, чтобы избежать обвинений в преступном поведении (будь они ложными или нет). Если вы не

коренной житель, то скорее всего причина, по которой вы покинули «дом» была как-то связана с тем, чтобы избежать неприятностей.

УМЕНИЕ: ВСЕ ВЗГЛЯДЫ ПРИКОВАНЫ К ВАМ

Ваш акцент, манеры, обороты речи и, возможно даже, ваш внешний вид выдаёт в вас чужеземца. Любопытные взгляды всегда будут прикованы к вам, куда бы вы не отправились, что может нервировать. Но вы также являетесь объектом дружелюбной заинтересованности учёных и других интересующихся дальными землями, не говоря уже об обычных людях, которые всегда жаждут услышать истории с вашей родины.

Вы можете пользоваться этим вниманием для того, чтобы получать доступ к людям и местам, к которым ни у вас, ни у ваших компаний не было бы доступа при обычных обстоятельствах. Знатные лорды, учёные, зажиточные купцы и многие другие могут быть заинтересованы в том, чтобы послушать о вашей далёкой родине и её людях.

ПРЕДЛАГАЕМЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Личные черты

к6 Личная черта

- 1 Мои представления о личном пространстве расходятся с таковыми окружающих. Нечаянно я вторгаюсь в личное пространство других, или, наоборот, реагирую на вторжение в моё собственное, что происходит из-за разницы обычая.
- 2 Мои представления о том, что является едой, а что - нет, расходятся с таковыми окружающих. Я нахожу трапезные традиции окружающих восхитительными, странными или возмутительными.
- 3 У меня строгий кодекс чести или чувство собственности, которые не легко воспринять окружающим.
- 4 Я выражаю восторг или презрение не свойственным для окружающих образом.
- 5 Я выражаю почтение моим божествам, способами, которые кажутся чужими в этих землях.
- 6 Я начинаю или оканчиваю свой день традиционными ритуалами, которые незнакомы окружающим.

Идеалы

к6 Идеал

- 1 Открытость. Я многому научился у добрых людей, которых я встречал по дороге. (Добро)
- 2 Скрытность. Будучи новичком в этих странных землях, я осторожен и уважителен в своих делах. (Законопослушный)
- 3 Авантюризм. Я далеко от дома, а всё вокруг странное и восхитительное! (Хаотичный)
- 4 Хитрость. Хоть я и не знаю их методов, они также не знают моих, что может быть мне на руку. (Злой)
- 5 Любознательность. Всё такое новое, а у меня тяга к знаниям как раз разыгралась. (Нейтральный)
- 6 Подозрительность. Я должен быть осторожным, так как я не могу отличить друга от врага здесь. (Любой)

Привязанности

к6 Привязанность

- 1 Пока у меня есть частичка моей родины, я могу взглянуть в лицо любым несчастьям в этих землях.

- 2 Боги моего народа утешают меня вдали от дома.
- 3 Для меня нет большего долга, чем долг моей службы моему народу.
- 4 Моя свобода - величайшее моё сокровище. Я не позволю никому отобрать её снова.
- 5 Я заворожён красотой и чудесами этих новых земель.
- 6 Не получив возможности выбирать, теперь я сетую, что оставил любимых. Я надеюсь увидеть их однажды вновь.

Изъяны

к6 Изъян

- 1 В тайне (или явно), я убеждён в превосходстве своей культуры над культурой этих земель.
- 2 Я прикидываюсь, что не понимаю местного языка, для того чтобы избежать взаимодействий, которые мне не по нраву.
- 3 У меня слабость к новым ощущениям в виде «воздействий» и прочих удовольствий этих земель.
- 4 Я резко реагирую на некоторые действия и мотивы местных людей, потому что эти люди отличаются от меня.



5 Я считаю последователей других богов по меньшей мере заблудшими овцами, или невежественными дураками по большей мере.

6 У меня слабость к экзотической красоте людей этих земель.

НАСЛЕДНИК

Вы наследник чего-то очень ценного - не просто монет или богатства, но объекта, который доверили тебе и только тебе. Ваше наследие может быть получено вами непосредственно от члена вашей семьи, по праву рождения, или его мог оставить вам друг, наставник, учитель, или кто-то еще важный из вашей жизни. Откровение о вашем наследстве изменило вашу жизнь, и возможно наставило вас на путь искателя приключений, но также оно подвергло вас множеству опасностей, включая тех, кто жаждет заполучить ваш дар себе - если потребуется, даже силой.

Владение Навыками: Выживание, плюс один из следующих - Магия, История или Религия.

Владение Инструментами: Любой музыкальный инструмент или игровой набор на ваш выбор.

Языки: Один любой на ваш выбор.

Снаряжение: ваше наследство, одежды путника, любые предметы, которыми вы профессионально владеете, кошель с 15 зм.

УМЕНИЕ: НАСЛЕДИЕ

Выбери или определи случайно, что является вашим наследием из возможных вариантов в таблице ниже. Обсудите это со своим Мастером Подземелий, чтобы определиться с деталями: Почему ваше наследие такое важное, и какова его полная история? Возможно, вы предпочтёте, чтобы МП придумывал или раскрывал эти детали по ходу игры, позволяя вам узнавать новые детали истории о вашем наследии вместе с вашим персонажем.

Мастер Подземелий волен использовать ваше наследие как зацепку для истории, отправляя вас на задания, чтобы узнать новые детали истории или истинной природы вашего наследия, или для того, чтобы вы столкнулись с противниками, которые хотят заполучить ваше наследие себе или не позволить вам узнать то, что вы ищете. МП также определяет свойства вашего наследия и то, как они отражаются на его истории и важности. Например, предмет наследия может быть младшим магическим предметом, невзрачным на первый взгляд, и раскрыться только при определённых условиях.

Когда вы начинаете свою карьеру искателя приключений, вам следует решить, говорить ли вашим компаньонам о вашем наследии сразу, или нет. Возможно, вместо того, чтобы привлекать внимание к себе, вы захотите сохранить это в секрете пока не узнаете больше о том, что это может значить и чем может обернуться для вас.

Наследие

к8 Объект или предмет

- 1 Документ, такой как карта, письмо или журнал
- 2-3 Безделушка (см. Безделушки в главе 5 Книги Игроха)
- 4 Предмет одежды
- 5 Ювелирное украшение
- 6 Книга или справочник магии
- 7 Рукопись истории, песни, стихотворения или шифра
- 8 Татуировка или другая отметка на теле

ПРЕДЛАГАЕМЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Используйте таблицы для предыстории народного героя из *Книги Игрока*, как основу для ваших черт характера и мотивов, изменяя их содержание при необходимости, чтобы более точно описать вашу личность в качестве наследника.

Ваша привязанность может быть непосредственно связана с вашим наследством, или с личностью, от которой вы его получили. То, что вы уже знаете или узнаете, как только поймёте, на что ваше наследство способно, может повлиять на ваши идеалы.

РЫЦАРЬ ОРДЕНА

Вы принадлежите к рыцарскому ордену, давшему клятву добиться определенной цели. Суть цели зависит от того, какому ордену вы служите, но для вас эта цель является жизненно важным и достойным делом, не подлежащим обсуждению. Многие рыцарские ордена Фаэруна имеют схожие взгляды на свои действия и возложенные на себя обязанности.

Несмотря на то, что понятие «рыцарь» ассоциируется с тяжеловооруженным всадником благородных кровей, большинство рыцарских орденов Фаэруна не накладывают подобных ограничений на своих членов. Ордена ставят свои цели и философию выше снаряжения и стиля боя своих рыцарей, так что большинство орденов открыты для всех желающих сражаться и умирать за дело ордена, не ограничиваясь способами ведения боевых действий.

Брезка «Рыцарские Ордены Фаэруна» содержит детали о рыцарских орденах, которые существуют в данный момент, она создана для того, чтобы помочь вам определиться в том, какому ордену вы будете хранить верность.

Владение навыками: Убеждение и один из: Магия, История, Природа или Религия, который более подходит вашему ордену.

Владение инструментами: один игровой набор, или музыкальный инструмент.

Языки: один на ваш выбор.

Снаряжение: Набор походной одежды, перстень-печатка, знамя или печать, определяющая ваш ранг в ордене, мешочек с 10 золотыми монетами.

УМЕНИЕ: РЫЦАРСКИЕ СВЯЗИ

Вы получаете укрытие и помощь от членов вашего рыцарского ордена и от тех, кто симпатизирует его целям. Если ваш орден религиозной направленности, то вы также можете получить помощь в храмах и иных религиозных общинах вашего божества. Рыцари светских орденов могут получить помощь в обществе, которому они служат (будь это однокое поселение или огромный город). А рыцари орденов, служащих определенным идеалам, могут найти помощь как у тех, кому они помогли на пути к своим идеалам, так и у тех, кто эти идеалы разделяет.

Эта помощь может выражаться в ночлеге и еде, и при необходимости исцелении, а может выражаться в рискованной помощи, например, когда группа местных граждан вступает в неравный бой на стороне припрётого к стенке рыцаря, или поддерживающие орден помогают незаметно покинуть город несправедливо обвинённому рыцарю.

ПРЕДЛАГАЕМЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Используйте таблицы предыстории солдата из *Книги Игрока* как базовые для ваших черт и мотивов, изменяя их содержимое так, чтобы оно соответствовало вашей идентичности рыцаря вашего ордена.

Привязанность рыцаря почти всегда включает в

себя орден, к которому он принадлежит (или как минимум его ключевых членов). Также, крайне не свойственно для рыцарских идеалов не отражать устав, настрой или философию его ордена.

РЫЦАРСКИЕ ОРДЕНЫ ФАЭРУНА

Многие, по праву называющие себя «рыцарями», заслужили этот титул в ордене, служащем божеству, таком как Вечный Орден Келемвора или Рыцари Мистического Огня Мистры. Иные ордена служат правительствам, королевским семьям или другим военным или феодальным организациям - жестокие Рыцари-Чернокнижники Ваасы, к примеру. Другие рыцарские организации, наоборот, изолированные и не государственные, состоят из воинов, которые следуют своей философией или считают друг друга подобием семьи, на подобие монашеского ордена. Также существуют организации, такие как Рыцари Щита, которые используют атрибуты рыцарства, без того, чтобы быть воином - люд Фаэруна по большинству своему, услышав слово «рыцарь» представляет себе воина в доспехах, верхом на лошади, придерживающегося кодекса чести. Ниже приведены некоторые рыцарские организации.

Рыцари Единорога. Рыцари Единорога начинались как причуда романтично настроенной «золотой молодёжи» Врат Балдура. В шутку, они взяли богиню единорога Лурью своим талисманом и окунулись в приключения в поисках развлечений. Реальность опасностей, с которыми они столкнулись в последствии, затянула их, также, как и тенета Лурью. Со временем, небольшая группа росла и распространялась, обретая последователей даже в Кормире. Рыцари Единорога - искатели приключений, следующие романтическим и рыцарским идеалам: жить следует с наслаждением и смехом; задания следует брать «на спор»; невозможные мечты следует стараться выполнить с тем, чтобы удивиться их выполнению; оценивать каждого следует по силам его и слабым даровать утешение.

Рыцари Миф Драннора. Давным-давно, Рыцари Миф Драннора были знаменитой группой искателей приключений, а Дав Фальконхэнд, одна из знаменитых Семи Сестёр, была одной из них. Группа взяла себе имя в честь великого, но павшего города, также, как и новые Рыцари Миф Драннора современности. Когда город снова был разрушен, Дав Фальконхэнд решила реформировать группу, поставив главной целью - строить альянсы и прочные дружеские связи между цивилизованными расами мира и добрым людом для борьбы со злом. Нынче Рыцари Миф Драннора снова ездят по дорогам Долин и начинают распространяться во внешние земли. Члены отряда утверждают самой Дав и ставят превыше всего смелость и честь.

Рыцари Серебряной Чаша. Рыцари Серебряной Чаша были сформированы по указу полубогини Сиаморф в Глубоководье сотню лет назад. Характер Сиаморф включал в себя благородное право и ответственность правления, и богиня перерождалась в качестве разных смертных благородных из поколения в поколение. По декрету Сиаморф, в то время Рыцари Серебряной Чаша брали на себя задачу возведения достойного наследника на трон Тетира и восстановления порядка в королевстве. С тех пор, организация выросла до наиболее популярного рыцарского ордена Тетира, где существует много рыцарских орденов, присягнувших короне.

ВЕТЕРАН НАЕМНИК

Будучи наёмником, сражающимся за звонкую монету, вы хорошо знакомы с риском для жизни и конечностей за долю в добыче. Теперь, вы смотрите в будущее уже в качестве искателя приключений, где также предстоят сражения с врагом, но гонорары больше. Вы опытны в том, что такое быть наёмником, и у вас наверняка имеются душераздирающие



Игрока).

ПРЕДЛАГАЕМЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Используйте таблицы предыстории солдата из Книги Игрока как базовые для ваших черт и мотивов, изменяя их содержимое так, чтобы оно соответствовало вашей идентичности наёмника.

Наёмники Севера

Бесчисленные группы наёмников работают по всему Побережью Мечей и на его Севере. Большинство - небольшие группы, насчитывающие от дюжины до сотни наёмников, и предлагающие услуги по обеспечению безопасности, выслеживанию монстров и разбойников, или готовые отправиться на войну за плату в золоте. Некоторые организации, как Жентарим, Пылающие Кулаки или государство Минтарн, насчитывают от сотен до тысяч наёмников и может предоставить личные армии тем, кто может себе это позволить. Некоторые группы, работающие на Севере описаны ниже.

Холода. Холодное и загадочное Тайнолесье служит домом для многочисленных групп гоблиновидных, которые сбились вместе в одно племя под названием Холода. В отличие от большинства их сородичей, Холода воздерживаются от грабежа северян и поддерживают с ними относительно хорошие отношения, что позволяет им заниматься в качестве воинов. Некоторые города-государства Севера готовы сражаться вместе с Холодами, но некоторым более по нраву тихо платить Холодам, чтобы те сражались с Утгардтом, орками, троллями Вечных Болот и другими угрозами цивилизации.

Тихий Дождь. Составленный исключительно из эльфов, Тихий Дождь - это легендарный отряд наёмников, работающий только в окрестностях Эверески. Слабо заинтересованные в золоте или славе, Тихий Дождь соглашается только на работы, продвигающие эльфийские интересы или включающие в себя уничтожение орков, гнолов и им подобных. Предполагаемые наниматели должны оставить записку (на эльфийском языке) близ Эверески, а Тихий Дождь вышлет представителя, если их заинтересует предложение.

Кровавые Топоры. Основанные в Сандабаре около двух столетий назад, Кровавые Топоры изначально были группой дварфов, изгнанных из их кланов за преступления против учения Морадина Кователя Душ. Они начали заниматься к северянам, способным им заплатить. С тех пор, отряд наёмников открыл возможность вступления для других рас, но каждый член отряда - изгой, преступник или отброс другого толка, пришедший в отряд в поисках нового начала и новой семьи среди смельчаков Кровавых Топоров.

Ваша привязанность может быть связана с отрядом, с которым вы путешествовали ранее, или с какими-то товарищами, служившими с вами. Идеалы, которые вы исповедуете, по большинству своему зависят от вашего мировоззрения и вашей мотивации к борьбе.

ГОРОДСКОЙ ОХОТНИК ЗА ГОЛОВАМИ

До того, как вы стали искателем приключений, ваша жизнь уже была полна конфликтов и других событий, так как вы зарабатывали на жизнь выслеживанием людей за вознаграждение. В отличие от других охотников за головами вы не преследуете цель в дикой местности. Ваш прибыльный бизнес охватывает лишь место вашего проживания, постоянно проверяя ваши навыки и инстинкты выживания. Также, вы не работаете в одиночку, как это делают охотники за головами дикой местности: вы регулярно взаимодействуете с криминальным миром и другими охотниками за головами, поддерживая

истории о событиях на поле боя. Вы могли служить в крупной организации, такой как Жентарим, побывать солдатом Минтарна, или служили в меньшем отряде наёмников, а возможно и не одном. (см. сноска «Наёмники Севера» для возможных вариантов)

Теперь вы ищете нечто иное, возможно большее вознаграждение за риск, которому вы подвергаетесь, или свободу выбора вашей деятельности. По какой бы причине вы не оставили позади жизнь наёмного солдата, ваши навыки несомненно подходят именно для битв, потому вы продолжаете сражаться, но теперь всё по-другому.

Владение Навыками: Атлетика, Убеждение.

Владение Инструментами: Один игровой набор, средства передвижения (наземные).

Снаряжение: Униформа вашей организации (аналогично одеждам путешественника по качеству), знак отличия вашего ранга, игровой набор на ваш выбор, кошелёк с остатком вашего жалования (10 зм).

УМЕНИЕ: Жизнь наёмника

Вы знаете жизнь наёмника так хорошо, как только можно. Вы способны различать группы наёмников по их эмблемам, знаете понемногу про каждую из них, включая имена и репутации их командиров и лидеров, а также тех, кто был их недавними нанимателями. Вы знаете таверны и пиршественные залы, где часто собираются наёмники региона, язык которого вам знаком. Вы можете подыскать себе работу наёмника, на время между приключениями, приносящую достаточно, чтобы поддерживать комфортный образ жизни (см. «Практика профессии» в «Деятельность во время отдыха» в главе 8 Книги

контакты с обеими сторонами для достижения успеха.

Вы можете бы быть хитрым ловцом воров, шныряющим по городским крышам для поимки одного из множества городских грабителей. Возможно, вы именно тот, кто слышит, что говорят на улицах и в курсе дел воровской гильдии и уличных банд. Вы можете быть охотником за головами в «бархатной маске», входящим в высшее и благородное общество, чтобы ловить преступников, которые ориентируются на богачей, будь то карманники или аферисты. Обществом, в котором вы ведёте свои дела, может быть один из крупных мегаполисов Фаэруна, такой как Глубоководье или Врата Балдура, или менее густонаселённые области, например, Лускан или Яратар - вам подойдёт любая область, достаточно большая, чтобы стабильно поставлять потенциальные цели.

Как член группы искателей приключений, у вас могут возникнуть трудности с преследованием собственных целей, которые не входят в общие цели группы. С другой стороны, вы сможете загнать значительно более внушительные цели с помощью ваших компаний.

Владение Навыками: Выберите два из следующих навыков - Обман, Проницательность, Убеждение и Скрытность.

Владение Инструментами: Выберите два из следующих наборов - один набор для игры, один музыкальный инструмент, воровские инструменты.

Снаряжение: Одежды, соответствующие вашей специализации, кошель с 20 зм.

ЧЕРТА: УХО К ЗЕМЛЕ

Вы часто контактируете с людьми из социального слоя, в котором обычно появляются цели, на которых вы специализируетесь. Эти люди могут быть связанны с криминальным сообществом, простые люди с улиц или представители высшего общества. Эта связь выражается в виде контактного лица, которое может предоставить информацию о людях и местах в любом городе и его окрестностях, которые вы посещаете.

ПРЕДЛАГАЕМЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Используйте таблицы для предыстории преступника из *Книги Игровика*, как базу для ваших черт характера и мотивов, изменяя их содержание при необходимости, чтобы более точно описать вашу личность в качестве охотника за головами.

Например, ваши привязанности могут включать других охотников за головами или с организациями или личностями, которые вас нанимают. Ваш идеал может быть связан с тем, чтобы никогда не упускать своей добычи или поддерживать репутацию того, на кого можно положиться.

УТГАРДТСКИЙ СОПЛЕМЕННИК

Несмотря на то, что вы лишь недавно прибыли в цивилизованные земли, вам не чужды ценности сотрудничества и взаимодействия для достижения превосходства. Вы освоили эти и другие принципы будучи в Утгардском племени.

Ваш народ всегда собирался в племена чтобы следовать старым порядкам. Традиции и табу поддерживали утгардцев сильными, пока другие королевства впадали в хаос и разрушу. Но за последние несколько поколений, некоторые группировки в племенах всё больше склоняются к тому, чтобы осесть, заключить мир, торговать и даже строить

города. Возможно, именно поэтому Утгард и установил тотемы среди людей, как живые напоминания его мощи. Возможно там были необходимы напоминания о том, кто они и откуда пришли. Избранные Утгара привели племена к старым традициям, и большинство утгардцев отринули мягкие пути цивилизации.

Варварские племена Фаэруна

Хотя эта секция описывает именно Утгардт, либо эта предыстория, либо предыстория чужеземца из *Книги Игровика* может быть использована для персонажей, чьё происхождение относится к одному из прочих варварских племён Фаэруна.

Вы можете быть светловолосым варваром Регхеда, обитающим в тени Ледника Регхед, что далеко на Севере, близ Долины Ледяного Ветра. Вы можете также происходить из кочевников Рашиеми, известных своими дикими берсерками и ведьмами в масках. А может быть вы происходит из племени лесных эльфов Чондалвуда, или ненавидящих магию человеческих племён из тропических джунглей Чульта.



Вы могли вырасти в одном из племён, которые решили вести оседлый образ жизни. Но теперь, когда они отринули этот путь, вы чувствуете себя брошенным. Возможно, вы пришли из части Утгардта, где придерживаются традиций, но вы ищете возможности прославить ваше племя, достигнув многого в качестве бывшего путешественника.

См. раздел «Земли Утгардта» в главе 2 для большей информации про территории и деятельность каждого из племён, что поможет вам определиться с вашим происхождением.

Владение Навыками: Атлетика, Выживание.

Владение Инструментами: Музыкальные или ремесленнические инструменты одного типа.

Языки: Один по вашему выбору.

Снаряжение: Охотничья ловушка, фигурка тотема или татуировки, отмечающие вашу принадлежность к Утгару и вашему племенному тотему, одежды путника, кошелек с 10 зм.

ЧЕРТА: УТГАРДТСКОЕ НАСЛЕДИЕ

У вас превосходные знания не только территории своего племени, но также местности и природных ресурсов остального Севера. Вы настолько хорошо знакомы с дикой природой, что находите в два раза больше еды и воды, чем при обычном поиске пропитания в такой местности.

Кроме того, вы всегда можете положиться на гостеприимство вашего народа, а также людей, союзных с вашим племенем, часто включающих друидов круга, племена кочевых эльфов, Арфистов, и жрецов, посвященных богам Первого Круга.

ПРЕДЛАГАЕМЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Используйте таблицы для предыстории чужеземца из *Книги Игрока*, как базу для ваших черт характера и мотивов, изменяя их содержание при необходимости, чтобы более точно описать вашу личность в качестве утгардского соплеменника.

Даже если вы оставили ваше племя (хотя бы на данный момент), вы поддерживаете традиции вашего народа. Вы никогда не срубите живое дерево, и не потерпите чтобы такое делали в вашем присутствии. Утгардские курганы предков - великие холмы, где Утгаром были побеждены духи тотемов и где похоронены герои ваших племён - священные места для вас.

Ваши привязанности несомненно связаны с вашим племенем и некоторыми аспектами утгардской философии или культуры (возможно даже с самим Утгаром). Ваши идеалы являются вашим личным выбором, который в прочем не далеко ушёл от этики вашего народа и однозначно не противоречит и не подвергает риску основы того, на чём зиждется Утгардт.

ДВОРЯНИН ГЛУБОКОВОДЬЯ

Ты потомок одной из высокородных семей Глубоководья. Человеческие семьи, ревностно охраняющие свои привилегии и положение в Городе Роскоши, дворяне Глубоководья по всему Фаэрну обладают репутацией эксцентричных, испорченных, продажных и, прежде всего, богатых особ.

Будь вы яркой иллюстрацией такой репутации или тем, кто подтверждает правило, являясь исключением, люди ожидают от вас определенного поведения, как только они узнают вашу фамилию, и что она означает. Ваши причины отправиться в приключения, скорее всего, связаны с вашей семьей: бунтарь ли вы для своей семьи, предпочитающий спускаться в грязные подземелья потягиванию ззара на балах? Или, быть может, вы взялись за оружие

или заклинания в интересах семьи, с намерением привнести больше славы в её наследие?

Согласуйте со своим МП семью, частью которой вы являетесь - в Глубоководье существует около семидесяти пяти родословных, каждая со своими финансовыми интересами, специализациями и структурой. Вы можете быть частью основной ветви семейства, возможно, ожидая однажды встать во главе его. Или вы можете быть одним множеством родственников, обладая меньшим авторитетом, но и с меньшей ответственностью.

Владение Навыками: История, Убеждение

Владение Инструментами: Один тип игрового набора или один музыкальный инструмент

Языки: один по вашему выбору

Снаряжение: Комплект изящной одежды, перстень или брошь, свиток с родословной, бурдюк с отличным ззаром или вином и кошель с 20 зм

ЧЕРТА: ПОДДЕРЖАНИЕ СТИЛЯ

Пока вы находитесь в Глубоководье или где-либо на Севере, ваш дом берет на себя все ваши повседневные расходы. Вашего имени и печатки достаточно, чтобы покрыть большинство ваших трат; постоянные дворы, таверны и пиршественные залы часто бывают рады записать ваш долг и отправить счёт в ваше фамильное поместье в Глубоководье чтобы уладить ваш долг.

Это преимущество позволяет вести комфортный образ жизни без ежедневных затрат в 2 зм, либо уменьшать на эту сумму затраты на богатый и аристократический образ жизни. Вы не можете вести менее затратный образ жизни и получать эту сумму в виде дохода - вы получаете все эти услуги в кредит, а не в виде денег.

ПРЕДЛАГАЕМЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Используйте таблицы благородной предыстории из *Книги Игрока* в качестве основы для ваших черт характера и мотивов, изменяя их, где это необходимо, чтобы ваша личность соответствовала представителю благородной семьи Глубоководья.

Как и другие дворяне, вы родились и выросли в другом мире в отличии от того, в котором живет большинство людей - в том, который предоставляет вам привилегии, но и призывает вас выполнять долг, подобающий вашему положению. Ваша привязанность может относится только к семье, или же может связана с другими союзными или оппозиционными благородными домами. Ваш идеал зависит в некоторой степени от того, какова ваша роль в семье, как вы собираетесь представлять ваш дом для мира в целом.

ПРИЛОЖЕНИЕ 1: КЛАССОВЫЕ УМЕНИЯ В ДРУГИХ МИРАХ



Классовые опции в этой книге специально разработаны для Забытых Королевств, но также они легко могут быть перенесены в другие официальные миры ДнД и даже в собственный норучно созданный мир. Данное приложение содержит предложения по изменению названий и других элементов умений персонажа, представленных в 4й главе.

В то же время, не стоит понимать всё написанное здесь, как непреложную истину в последней инстанции. Лучше воспринимайте их как рекомендации от одного МП другому, о том, как лучше вписать эти новые умения персонажа в своё приключение.

САГА О КОПЬЕ

Следующие рекомендации пригодятся тем, кто хочет адаптировать классовые умения из этой книги для своей кампании в мире Кринн.

ВАРВАР

Варвары наиболее привычно смотрятся среди эльфов Кагонести и племён людей-кочевников. Обе группы весьма уважительно относятся к землям и существам, населяющим эти земли. Так что тотемы тигра и лося в равной мере имеют своих последователей и у тех, и у других. В то же время народы Ансалона знакомы с таким видом животных как лось, но вместо тигра у них объектом поклонения является грифон. А вот Бушующий в Бою, к сожалению, не имеет аналогов в мире Саги о Копье. Персонажи, выбравшие Путь Бушующего в Бою, возможно являются частью эксперимента гномов по созданию нового вида брони, в результате которого появилась возможность овладеть опасным, но весьма эффективным стилем ведения боя. По желанию игрока, ярость варвара может происходить либо из набора тактик, разработанных для использования с шипованым доспехом или же из крайней степени раздражения от необходимости обращаться за помощью к сумасшедшим гномам-изобретателям.

ЖРЕЦ

Казалось бы, Домену Магии нет места в мире Саги о Копье. Боги магии покровительствуют Волшебникам Высшего Чародейства. Заклинатели почитают божество, отвечающее за данную сферу интересов, через изучение и овладение тайной магией, а не через божественные силы. Но в то же время, жрецы, посвятившие себя и свою жизнь нейтральным богам Гилеану (бог знаний) или Зивилину (бог мудрости) вполне могут иметь доступ к Домену Магии.

Воин

Рыцари ордена Пурпурного Дракона идеально соответствуют Рыцарям Соламнии, в частности Рыцарям Розы. Они являются лидерами своего ордена и от Рыцарей розы всегда ожидают проявления мудрости, умения вдохновлять и руководить другими рыцарями в любых ситуациях.

МОНАХ

Монахи на Крине встречаются не так уж и часто, но самые деятельные чаще всего делятся на два лагеря.

Путь Долгой Смерти отлично подойдет злым мона-

хам, которые поклоняются Саргоннасу. Минотавры, которые следуют идеалам Саргаса иногда следуют этому пути, но всё же большинство из них предпочтает именно боевой аспект Пути Открытой Руки.

Путь Солнечной Души может использоваться для представления последователей Сирриона, бога творчества, азарта, воителей и огня. Сиррион заповедовал им ваять огонь души, и эти монахи стремятся лепить свои умы и тела, так чтобы все части действовали в унисон, объединяя инстинкт и сознательное действие в единое целое.

ПАЛАДИН

Клятва Короны почти идеально соответствует любому паладину, состоящему в рядах Рыцарей Меча или же Рыцарей Черепа. В обоих орденах в порядке вещей как принесение клятвы верности организации, так и совмещение боевых навыков с искусством сотворения заклятий.

ПЛУТ

Участие в дворцовых интригах, хитрость, ум, проницательность, именно эти черты присущи персонажам, которым идеально подходит опция Комбинатора. Так же с помощью этой опции можно отыгрывать хитрого капитана пиратов с Островов Моря Крови.

Дуэлянт - еще одна опция для персонажей родом из данного региона. Играете ли вы за пирата или же за моряка, Дуэлянт, делающий упор на скорость и легкую броню, идеально подходит для окружающей среды, где тяжелый доспех зачастую служит причиной смерти, утягивая на дно словно якорь.

КОЛДУН¹

Колдун, как класс персонажа, пока не описан в мире Саги о Копье. Можно сказать, что колдунами различных типов могут быть люди, которые дают обещания богам в обмен на власть, а Бессмертный покровитель хорошо подходит для персонажей, которые стремятся идти по стопам давно умершего, но могучего волшебника.

ВОЛШЕБНИК

Певец Клинка является прекрасной опцией для эльфов воинов из Квалинести или Сильванести. Певец Клинка, точь-в-точь как доблестный Гилтанас, смешивает изучение волшебной магии с мастерством владения холодным оружием.

ЭБЕРРОН

Следующие рекомендации пригодятся тем, кто хочет адаптировать классовые опции из этой книги для своей кампании в мире Эбerrона.

ВАРВАР

Путь Бушующего в Бою отлично подходит для Кованых-Варваров, тренированных для рукопашного боя, с телами, оснащенными шипами, лезвиями и другими видами оружия. Эти Кованые представляли собой идеальные ударные отряды во время Последней Войны. У немногих выживших остался небольшой выбор, кроме того, как продолжать заниматься ратным делом, так как их тела мало подходят

¹ Во избежание путаницы еще раз напомним, что Sorcerer - Чародей, Wizard - Волшебник, Warlock - Колдун.

дят для других дел.

Новые возможности для Тотемного Воина - очевидный выбор для Варваров, близких по духу к тигру или лосю. Они также могут отражать связь Аргонессенских варваров с определенным типом дракона. Используйте тотем тигра в качествеtotема красного дракона и тотем лося как тотем серебряного дракона.

ЖРЕЦ

Домен Магии используют последователи Ауреона из Владычествующего Сонма или Тени из Шестерых Темных. Адепты Крови Вол, которые являются жрецами, также могут выбрать этот домен.

ВОИН

После Последней Войны в недавнем прошлом, роль Рыцаря Пурпурного Дракона как боевого лидера, можно применить к любому воину, который служит офицером в одном из войсковых подразделений Кхорвэйра. Солдаты из Каррната, с его военными традициями, особенно подходят для выбора этой опции.

МОНАХ

Путь Долгой Смерти избирают самые жестокие и ужасные монахи, что зачастую поклоняются Насмешнику. В отличие от них, Путь Солнечной Души является прекрасной опцией для тех монахов, что посвятили себя и свою жизнь Серебряному Пламени, особенно тем из них, кто решил взять уровни в классе Паладина.

ПАЛАДИН

Клятва Короны подойдет для паладинов, которые ставят верность своему господину перед всем остальным. Паладины, следующие военным традициям Каррната, часто принимают эту клятву, в особенности те, чей фанатизм приводит к вступлению в Орден Изумрудного Когтя.

ПЛУТ

Шарн, Город Башен просто-таки дом родной, как для Комбинаторов, так и для Дуэлянтов. К тому же, большинство отмеченных драконом домов погрязли в интригах, а Комбинаторы нашли свое место среди авантюрных предпринимателей, промышляющих не всегда законными способами.

Если же Комбинатор имеет предрасположенность к расследованиям, то вместе с правильным выбором навыков и характеристик (высокое значение Мудрости обязательно), такой персонаж хорош для отыгрыша любознательного человека, привыкшего совать свой нос куда не просят.

ЧАРОДЕЙ

Штормовое Колдовство идеально подходит для Дома Лирандар. Опираясь на власть, которую предоставила им Метка Дракона, штормовые чародеи Лирандара могут вести корабли по морю наперекор ветрам. Такие Чародеи чаще всего являются уважаемыми членами Дома, поскольку они могут обеспечивать безопасный проход сквозь непогоду.

КОЛДУН

Эльфам Аеренала хорошо подходит Бессмертный покровитель. Некоторые из этих эльфы заключают договора со своими бессмертными предками, обещая верно служить в обмен на древние секреты эльфов, которые открывают магические силы, а

также дают власть над нежитью.

ВОЛШЕБНИК

Певцов Клинка можно найти в Аундаире, служащих в качестве специальных агентов Тайного Конгресса. Задача Певцов Клинка – защищать секреты Конгресса и гарантировать, что они никогда не попадут в чужие руки. Порой их отправляют в дальние страны на поиски магических предметов, которые долгое время считались потерянными, или на борьбу с зарождающимися магическими угрозами, прежде чем они станут слишком опасными.

ГРЭЙХОК

Следующие рекомендации пригодятся тем, кто хочет адаптировать классовые опции из этой книги для своей кампании в мире Орта.

ВАРВАР

Варвары населяют северные районы Орика. От земель Волчьих кочевников – до анклавов Ледяных Варваров, искатели приключений отправляются на юг в поисках славы, власти и богатства. Другие же являются изгнаниниками, вынужденные покинуть свою родину под страхом смерти.

Путь Бушующего в Бою не имеет прямого аналога на Орте. Скорее всего Бушующий в Бою может быть любой расы и ранее прошел подготовку бойца-гладиатора у порочных Лордов-Работорговцев. Лорды-Работорговцы – это внушающая страх организация, которая руководит набегами на приморские общины, угоняя пленников в рабство. Бушующий в Боя может быть одним из таких несчастных жертв. Пленников, которые показывают способности к военному делу, могут обучать экзотическому стилю, в надежде получить высокую цену от кровожадного покупателя.

Тотем Тигра хорошо подходит варварам из земель Тигровых Кочевников. Тотем Лося хорошо распространен среди Всадников Пустошей, сохраняющих древние традиции Флан.

ЖРЕЦ

Домен Магии хорошо подходит для Жрецов Бокоба. Их замечают в использовании своих способностей для поиска пропавших магических вещей и для противостояния медленному, но неумолимому исчезновению магии из Орта.

ВОИН

Направленность Рыцарей Пурпурного Дракона на командование в бою делает их идеальной моделью для Рыцарей Дозора. Защищающие земли Биссель, Гран Марш, Геоф и Кеоланд от Бакунских вторжений, эти рыцари сочетают в себе строгую дисциплину, почти монашеский образ жизни и достаточное изучение тактики и стратегии, чтобы оставаться будительными в ожидании нападений.

МОНАХ

Монахи довольно редки на Орте, за исключением зловещего Алого Братства.

Среди членов Алого Братства, путь Долгой Смерти является секретной техникой, которой учат тех, кто сочетает техники безоружного боя Братства с его предпочтением убийства как лучшего способа избавиться от проблемных персонажей.

Путь Солнечной Души идеально подходит для монахов, поклоняющихся Фолтусу или Пелору. Монастырские ордена в Бакунских землях могут легко преобразиться в орден монахов, посвященных

Аль'Акбару.

ПАЛАДИН

Клятве Короны следует широкий круг паладинов, связанных с различными рыцарскими орденами по всему Фланэссу. Рыцари Харта являются идеальной фракцией для таких паладинов. Кроме того, Паладины Великого Королевства, вероятно, тоже примут эту клятву.

ПЛУТ

Город Грэйхок неспроста называют Городом Воров. Власть гильдии воров Грэйхока расходитя по миру. Расположенная в центре экономики Фланэса, гильдия и город, который управляет ею, имеют свой интерес почти в каждой сделке в регионе.

Архетип Комбинатора – лучший путь изобразить амбициозного члена гильдии воров Грэйхока. Он умеет принимать риски своего дела, но больше привык к руководству своими более грубыми коллегами. Эта особенность великолепно подходит для Плотов, которые хотят следовать по пути Нерофа Гасгола и подняться на вершину политической и экономической власти.

Дебоширы и бандиты встречаются во всех городах Фланэса. Дуэлянт может происходить из любого города, однако среди Ринни в частности, дуэлянты встречаются чаще всего. Путешествуя по каналам, они узнали, что быстрый и мобильный подход к бою работает лучше всего.

КОЛДУН

Колдуны относительно редки в Грэйхоке, но, когда Юз пришел к власти, он начал предлагать силу тем, кто решил служить ему. Некоторые другие таинственные силы Орта, в первую очередь Векна и Тариздун также предлагают связать себя договором тем колдунам, что осмелятся связаться с ними.

И Юз и Векна соответствуют роли Бессмертного покровителя. Юз, в частности, использует обещания власти, чтобы развратить и разобщить народ своих врагов. Он предлагает простые сделки и великую мощь тем жителям земель Фурионди и Векна, кто готов подорвать эти государства изнутри. Некоторые колдуны наслаждаются своей ролью перебежчиков, немногие поворачиваются против Юза, а прочие принимают его силу и используют её в своих целях.

ВОЛШЕБНИК

Певцы Клинка являются элитными войнами-магами из королевства Селене. Некоторые из них работают за пределами королевства, обращая клинок и магию против врагов королевы. Искусство Песни Меча неизвестно за пределами этого королевства, и только эльфы известны эти секреты.

СОБСТВЕННЫЕ МИРЫ

Хотите провести кампанию в своём собственном мире? Тогда, вот вам советы по введению некоторых опций персонажа из этой книги в ваш мир, за исключением вариантов, которые имеют ярко выраженную принадлежность к тому или иному миру.

ВАРВАР

Путь Бушующего в Бою довольно сложно включить в собственный сеттинг из-за своей необычности. Этот путь хорошо подходит для гладиаторов и берсерков. Связь с особой броней может оказаться хорошей зацепкой, чтобы показать роль персонажа-дварфа в культуре мира, например, как это

показано в Королевствах. Кроме того, Вы можете использовать Путь Бушующего в Бою как основу для воинствующего религиозного ордена в вашем мире, особенно если он сосредоточен на ярости и жестокости.

Что касается тотемов Тигра или Лося, то их можно просто применять как есть, или, при необходимости, заменить на более подходящих животных.

ЖРЕЦ

Концепция богини магии очень важна для Королевств. Если вашей кампании не хватает божества, связанного с колдовством, Домен Магии хорошо подойдет для религиозных орденов, которые занимаются охотой или надсмотром за магами. Если в вашем мире разгорелся конфликт между тайной и божественной магией, этот домен представляет охотников за магами из божественной фракции.

ВОИН

Рыцарь Пурпурного Дракона отражает суть смелого боевого полководца. Это дает Вам основу для капитана наемников, члена элитного воинского ордена или дворянина, ведущего вассалов в бой.

МОНАХ

Как Вы, наверное, заметили, Путь Долгой Смерти и Путь Солнечной Души являются удобными инструментами для создания монастырских орденов, расположенных на противоположных концах спектра мировоззрений. Особо зловещие ордена хорошо сочетаются с Путем Долгой Смерти, а героические ордена следуют по Пути Солнечной Души.

ПАЛАДИН

Полезность Клятвы Короны для вашей кампании заключается в способности показать нейтральных паладинов, чей кодекс поведения ориентирован на закон, а не на моральные принципы. Божественное колдовство сложно использовать для каждого рыцарского ордена, однако, это отличный вариант для теократии. Вы также можете решить, что заклинания, которые творят паладин, являются не божественной, а тайной магией.

ЧАРОДЕЙ

Штурмовое Колдовство хорошо подходит для чародейского ордена, поддерживаемого могущественной приморской страной. Эти чародеи могли сформировать элитное общество морских капитанов, помогая королевству править на море путем торговли или рейдерства.

КОЛДУН

Бессмертный покровитель – замечательная возможность для агентов могущественного короля-лича, некроманта или другого немертвого правителя. Такие колдуны также могут помочь изобразить культ или организацию, собранную вокруг могущественного немертвого персонажа из прошлого вашей кампании.

ВОЛШЕБНИК

Из описания Певца Клинка сразу становится ясно, что он нечто большее чем просто воин-маг во вселенной Забытых Королевств. В своей кампании, вы можете использовать персонажа с данной опцией, как представителя ордена эльфов-рыцарей или же члена элитной группой воинов, обученных защищать правителей магократии.

ПРИЛОЖЕНИЕ 2: АЙРИБОР

Город Айрибор представляет собой довольно интересное место, которое напрямую связано с многими местами Севера и Побережья Меча. Однако, авторы этой книги никак не коснулись его судьбы на своих страницах.

Город также упоминается в стартовом приключении по пятой редакции Lost Mine of Phandelver, в квесте от Гараэль / Агаты.

Кроме того, действие другого официально приключения по пятой редакции, Hoard of the Dragon Queen, начинается в Элтургарде, то есть неподалеку от этого города.

В результате, вполне возможно, что вы захотите его навестить.

На момент этого перевода, данная книга - единственный источник по пятой редакции.

В четвертой редакции Айрибому было уделено пара абзацев в сэттинге, но он упоминался в полукanonических приключениях Living Forgotten Realms.

В третьей редакции он упоминался очень кратко в Сеттинге и в книге Powers of Faerun в контексте примера обустройства иерархии управления городом, то есть малополезная с практической точки зрения информация.

В основном, город описывался во второй редакции, в книгах Forgotten Realms Adventures и Volo's Guide to Sword Coast. Так как внутри сэттинга со второй редакции прошло много времени, то действующие лица сменились, однако многие заведения остались, и кроме того, вторая редакция дает прекрасный исторический контекст тому, что теперь есть в городе, поэтому я привожу информацию из второй редакции здесь среди прочих отрывков, как всё-таки релевантную.

От себя хочу сказать, что это место идеально подходит для любого типа приключений: детективов, темного фентези, данженкроулов по старым лабораториям и канализации, путешествий в компании следопытов в близлежащие дикие места, политических интриг, кровавого месилова.

Надеюсь, это приложение окажется полезным.

Далее приведены выдержки из разных источников. Кое-где есть купюры, которые связаны с повторением информации.

stivie

ПРИКЛЮЧЕНИЯ в ЗАБЫТЫХ КОРОЛЕВСТВАХ

АЙРИБОР

Вольный Город (союзный по отношению к Бердаску)

Кто Правитель: Брон, Лорд Айрибора (LN hm F10, некогда P12 Эльдат), сильный воин, который отличается не излишне быстрыми суждениями, а быстрой защитой силы оружия или демонстрацией мощи. Брон - справедливый и честный человек (честность превыше всего - его девиз), который выполняет обязанности городского судьи.

У кого настоящая власть: Власть Брана сильна и все же неустойчива. У него полная поддержка местного населения и недовольное принятие со стороны более сильных купцов и знати. Мало кто в Айрибore знал бы, что делать если он вдруг исчезнет со сцены, кроме как сразу же атаковать всех соперников, снова ввергая город в вооруженный хаос, в котором тот пребывал до его прихода к власти.

Лорд Айрибора внимательно следит указам голосующего совета 40 купцов, в который она назначает членов (и из которого он их может отправлять в отставку). При назначениях он руководствуется соблюдением баланса основных интересов города, всех рас и обоих полов. Брон пришел к власти через отчаяние простого народа. Его видят, как справедливого, упрямого воина за мир и честность, который не потерпит вздора. Во времена его прихода ко власти Айрибор был открытым полем битвы между враждующими купеческими семействами.

Брон открыл казну своей церкви и безжалостно экспроприровал богатство убитых купцов, чтобы нанять армию опытных воинов. Они действовали только против вооруженных войск купцов и против агентов Жентарима из Темной Твердыни, которые разжигали вражду и кровопролитие.

Распри все еще тлеют и соперничество жестоко, но все открытые стычки происходят вне города; горожане теперь поддерживают Брана так сильно, что он может изгнать любого, кто будет совершать акты открытого саботажа или воровства против соперников, при этом конфискуя у виновника товары и имущество. Убийство карается смертной казнью. Битва между купцами продолжается, но теперь уже скрытым образом.

Население: Около 81,000 круглогодично, возрастая до 119,000 во время летней торговли (Айрибор известен как Надземный Город).

Основные продукты: Лошади (прекрасные породы разводят здесь целыми стадами и заранее дрессируют), бочонки и баржи (высокого качества), пиво (среднего или плохого качества, поэтому употребляемого в основном локально) и хлеб.

Военные силы: Щит Айрибора состоит из 8,000 воинов; 2,000 местных рекрутов и 6,000 наемников. Расквартированный по городу, Щит действует как полиция, утихомирияет борьбу между враждующими купцами, и осуществляет свою официальную задачу: патрулирование близких земель, борьбу с

преступностью и Жентаримскими налетчиками. Большинство из них воины 3-4 уровней, одеты в кольчугу и вооружены копьями, пращами, длинными мечами и кинжалами. У них у всех отличная дисциплина, и все являются хорошими всадниками. У каждого щитоносца есть лёгкая, средняя и тяжёлая боевая лошадь. Эти огромные стойла выдрессированных военных верховых животных используют для разведения. Периодически некоторых продают, что приносит городу большой доход, так что Брон берёт не очень большие налоги.

ИЗВЕСТНЫЕ МАГИ:

Амбраддон (законно-нейтральный человек мужчины волшебник 17), могущественный и уважаемый маг, который в основном занимается только своими делами, но о мере необходимости поддерживает Брона своей магией.

Натлар (хаотично-злой человек мужчина волшебник иллюзионист 19), член Жентарима, его имущество было конфисковано, и он был изгнан Броном, но он все еще остается в городе. Натлар с помощью своей иллюзионистской магии подстроил так, что наказание настигло его подмастерье, а не его самого. В Айрибore он действует очень аккуратно, настраивая одного жителя против другого и часто используя ничего не подозревающих приключениев в своих интригах и засадах.

Преспос (законно-нейтральный человек мужчина волшебник 16), моложавый и полный энтузиазма исследователь других миров и отдаленных регионов Королевств, собиратель древних знаний и заклинаний. Так как он часто отсутствует, обучаться у него чему-либо обычно затруднительно, но при этом он остается доверенным советником и соратником Брона.

ПРИМЕЧАТЕЛЬНЫЕ ХРАМЫ:

ЗОЛОТАЯ БАШНЯ, ХРАМ ВОКИН

Верховный Священник **Хаталон Ормлиир** (нейтральный человек мужчина жрец 14), хитрый и изобретательный человек, который верит, что его богиня действительно уничтожена. В связи с этим он начал энергично претворять в жизнь подпольный план по втиранию в доверие, манипуляции и влиянию на действия купеческих семейств Айрибora.

До Смутных Времен храм Вокин строго придерживался нейтралитета и не вмешивался в междоусобицы враждующих семейств, чтобы самому не подвергнуться атакам, но Хаталон уверен, что теперь выживание храма настолько же зависит от его вовлечения в мирские дела, как раньше оно зависело от не вовлечения в них.

Хаталон не признает факт гибели Вокин ни перед кем, кроме наиболее высокопоставленных из его 56 священников и 112 последователей.

Священничество Вокин никогда не было особо популярным среди простого люда, которому эти жрецы кажутся нахлебниками и бездельниками. Большинство горожан убеждено, что Вокин больше не существует, и с подозрением относится к нынешней открытости храма.

ПРИМЕЧАТЕЛЬНЫЕ ВОРЫ И ВОРОВСКИЕ ГИЛЬДИИ:

Единственная оставшаяся в городе группировка - **Ночные Черепа**, про которых ходит (соответствующий действительности) слух, что их спонсируют и руководят ими агенты Жентарима, которые пыта-

ются разобщить население Айрибora, чтобы затем заполучить власть в городе.

Ночные Черепа постоянно получают подкрепления и припасы с прибывающими караванами. Остальные организации, ранее присутствовавшие в городе, включая Черную Банду, Сломанный Кинжал и Огненные Пальцы, в настоящее время уничтожены или неактивны.

Магазины экипировки: Полный ассортимент (который уменьшается до среднего или скучного в зависимости от погодных условий зимой).

Районы для приключенцев: Не многие из людских гостиниц этого купеческого города приветливо отнесутся к опасно выглядящим вооруженным лицам, у которых при себе нет значка охранника каравана. Приисченцы приносят с собой неприятности, а значит их следует выдворить как можно скорее. Только две гостиницы в Верхнем Городе примут приисченцев. Первая - расслабленное место, которым владеет бывший приисченец, а вторая просто управляема настолько алчным владельцем, что ему не важно, чьи деньги он получит. Цены у него высоки, так что к нему обычно приходят те, кому не нашлось места где-либо еще.

ВАЖНЫЕ ПЕРСОНАЖИ:

Алимон (законно-нейтральный мужчина воин 1) - эксперт по нежити, включая драконов, и исследователь природы и особенностей смерти разных существ.

Пияратур (хаотично-нейтральный человек мужчина воин 9), владелец многих магических предметов, а также проводник караванов и член Рыцарей Щита. Рыцари - тайная группировка, пытающаяся контролировать политическую жизнь Побережья в своих собственных неизвестных никому интересах.

Синтел (законно-нейтральная полуэльфийская женщина бард 3) - тактичная купчиха со множеством связей, одна из основателей Рынка Шести Ларцов Приакоса, а также владелица большого количества собственности в городе несмотря на всего лишь двадцатилетний возраст.

Наёмническая Компания Черные Когти, которых можно нанять в охрану каравана, численностью 110-120 человек, из которых 8 - воины 3, а остальные - воины 2 или меньше.

Люди Василиска - группировка богатых, влиятельных купцов и аристократов, которые используют убийства, пытки, взятки и запугивание для продвижения собственных интересов в Кормире, Сембии, Вестгейте и Айрибore.

Семеро их членов в Айрибore ведут себя очень, очень тихо, возможно потому, что Брон и его друзья - Арфисты охотятся на них.

ВАЖНЫЕ ЧЕРТЫ ГОРОДА:

Айрибор - город башен, стоящих на скалистом хребте. Природная защищенность этой каменистой возвышенности сделала пространство на ней таким ценным, что Верхний Город превратился в тесный лес высоких близко стоящих башен, соединенных мостами и опирающихся друг на друга, а также осыпающихся от времени или из-за некачественного строительства. Улицы здесь узкие, извилистые и темные, так как из-за высоких башен всегда находятся в тени.

Конюшни, склады и прочие заведения подобного рода расположены на равнине внизу. Этот Нижний Город окружен своей собственной стеной.

В Нижнем Городе также находятся дубильни, мастерские лодочников, бойни и так далее.

Из Путеводителя ВОЛО по ПОБЕРЕЖЬЮ МЕЧА

АЙРИБОР

Город часто называют Надземным Городом из-за того, что он расположен на восточной оконечности Долины и через него проходят по Дороге Заката пути караванов через стремнины и изгибы верховий реки Чионтар, таким образом соединяя западные торговые пути с Торговой Дорогой, ведущей на восток к Морю Павших Звезд. Баржи не могут подняться по реке выше, чем доки Айрибора.

Построенный на хорошо защищенном хребте давным-давно, сегодняшний Айрибор представляет собой густонаселенный и тесный город, застроенный высокими, постепенно ветшающими башнями, опирающимися друг на друга, увешанными множеством балконов, и соединенными мостами. В результате этого узкие петляющие внизу улочки все время находятся в тени. Благодаря этому Айрибор получил имя Города Тысячи Шпилей.

Конюшни, склады, стоянки караванов и прочие подобные места рассеяны среди фермерских угодий, окружающих хребет. В самом городе помимо расположенного в том месте, где Дорога Заката входит в город, рынка незастроенного места нет.

Я советую путешественникам остерегаться постоянных многоходовых интриг, часто завершающихся насилием, которые плетут торговые дома, аристократические семейства и прочие группировки в городе. В том, что касается манипулирования, политического маневрирования и лавирования, представьте себе полностью обезумевший Вотердип и вы получите представление об Айрибore.

В прошлом в результате махинаций Жентарима власть над городом была в руках колдуны - Леди Равендаас. Она пыталась отыскать какого-то опасного Короля Теней и его теневую магию, погребенные од городом. С тех пор арфисты Бердаска пристально следят за городом.

В настоящее время городом правит Брон. Народ выбрал его за его принцип «справедливость превыше всего». Он исполняет роль городского судьи и назначает и отстраняет от должности совет из 40 персон. Тайно пользуясь помощью, с одной стороны, арфистов, а с другой - главы местной воровской гильдии, Кормика, Лорду Айрибora удается удержать жестокую конкуренцию местных торговцев от того, чтобы залить город кровью.

Я советую воздерживаться от вражды с кем-либо здесь, хотя старые времена перерезания горла и конфискации товара Жентаримом ушли в прошлое, по крайней мере, на времена.

Брон пожертвовал своим постом в храме Эльдат и большей частью средств храма, чтобы нанять достаточно наемников, чтобы перебить частные армии, которые купцы натравливали друг на друга.

Бытовавшая тогда открытая вражда сейчас скрыта за масками терпения, но она готова того и гляди выплыснуться наружу потоками крови.

Сильная армия и расположение Айрибora означают, что многие используют его как базу для своих операций (армия города, Щит, насчитывает 8000 воинов).

Для тех, кто будет вынужден побывать в этом логове коммерции, я приведу только описание наиболее важных мест. Прочие магазины, компании и прочие предприятия появляются и исчезают, сме-

няя друг друга раз в декаду.

ОРИЕНТИРЫ

Хребет, на котором стоит город, идет параллельно реке и делит Айрибор на три части. Самая южная из них - узкая полоска земли между рекой и хребтом, заполненная складами, доками, кораблестроительными мастерскими и стапелями, грязными следами повозок, кучами мусора, и все это называется Доками.

Далее идет сам хребет, эту часть города называют Старый Город. Его скалистые склоны покрыты лесом каменных башен, в которых живут наиболее успешные (или, как говорят, наиболее жестокие) торговцы. Здесь находится большая часть важных зданий Айрибора. Самый северный, и самый большой, район Айрибора представляет собой равнину, часть которой попала в пределы городской стены. Эта часть называется Нижний Город.

Здесь можно найти магазины и дома обычных горожан и рабочих, рынок, конюшни, дубильни, бойни и прочие шумные производства, а также две огороженные стоянки торговых компаний: большая база Торговой Компании «Тысяча Голов», и меньшая по размеру база Дилинговой Компании «Драконий Глаз».

Город экспортирует прекрасных лошадей из находящихся в окрестностях и Долине ферм, кувшины и бочки, а также довольно плохонькое пиво.

В Айрибore находится три важных храма: Зал Тишины, посвященный Эльдат (когда-то им руководил Брон), Золотой Котел Богини, храм Чонтия, и Высокий Алтарь Луны (горожане называют его просто лунная башня), центр поклонения Селунэ.

Четвертых храм, Золотая Башня, до Смутных Времен был святилищем Вокин, но теперь он разгреблен и пуст.

Жрецы Алииры подавали обращение для получения разрешения на открытие храма в стенах Золотой Башни, но завладеть ею хотят т многие влиятельные купцы из-за ее удобного расположения у дороги на юг, ведущей через мост и из города.

В настоящий момент этот вопрос находится на рассмотрении совета, и чинимое разными сторонами крюкотворство наверняка затянет этот процесс на долгие годы.

Как я и упомянул, магазины Айрибora сменяют друг друга с головокружительной быстротой. Два из них заслуживают упоминания из-за необычности их ассортимента: Дайте Мне Крылья, который продаёт летающих верховых животных разного рода, и Модный Волшебник, где маги могут приобрести скроенные по последнему пиксу моды плащи, робы, шляпы и посохи.

Как и магазины, гостиницы и таверны обновляются ежемесячно. В особенности это относится к тавернам, так как для их открытия не требуется получения специальных лицензий. Город взимает налоги с продажи пива и более крепкого алкоголя, и пока налоги платятся, его не беспокоит, кто торгуется выпивкой.

Лучшие из постоянных дворов находятся в старом городе на хребте (или скале, как хребет называют местные): Блуждающая Виверна, оформленное подомашнему место, где много постоянных клиентов, многие из которых - приключенцы; Черный Кабан, роскошный отель, в котором обслуживание, тем не менее, не слишком классное, и который, похоже, выживает только благодаря своей репутации престижной гостиницы; и Знак Спящего Дракона, трехэтажная гостиница, у которой есть свой собственный окруженный стеной сад, и которая управляет халфлингами.

По слухам, Спящий Дракон раньше был домом отряда могущественных приключенцев.

Многим путешественникам не нравится дорогоизна города и его сутолока, поэтому они предпочитаю останавливаться в Старом Говорящем БуйвOLE, расположеннном на Дороге Заката в часе езды от города.

ИНТЕРЕСНЫЕ МЕСТА

ХРАМЫ

Зал Тишины

В изолированном месте в восточной части хребта, на котором стоит старый город, располагается эта окруженная стеной цитадель Эльдат, построенная в форме полого шестиугольника. Она вмещает в себя довольно уже старую рощу, посвященную богине. Главный зал храма представляет собой выстроенную вокруг пруда беседку, заросшую мхом и папоротником.

Преемница Броны, Луакка Абсалассин, намеренно сохраняет численность жрецов в храме небольшой, чтобы храм оставался безмолвным убежищем для уединенного поклонения божеству. Посетителям здесь рады, и даже позволяют отдыхать в храме, но в остальном они полностью предоставлены сами себе.

Золотой Котел Богини

Садовый Храм Айрибора стоит на высшей точке хребта, и по высоте его превосходит только шпили Высокой Башни Айрибора (резиденции Броны и места собрания совета). Здесь служат почти 50 священников. Они проводят большую часть времени на фермах вокруг города, помогая верующим.

Верховная Жрица по имени Налва Имтри - крошечная женщина, которая увлекается растительностью, почти полностью отошла от забот внешнего мира. Единственное, что она делает для горожан, - это раздает цветы посреди зимы; они распускаются несмотря на метели на открытом верхнем этаже храма, подогреваемом магическим образом.

Высокий Алтарь Луны

Непосредственно к востоку от Высокой Башни Айрибора находится круглая Башня Луны, серебристо-черная постройка, где Верховная Дева Луны Эстъярил Хьюлмен проводит для верующих зловещие ритуалы при лунном свете. Эстъярил - друг арфистов, и она единственное, что создает в жизни местных горожан романтику и таинственность. По одной этой причине на здешние службы всегда собирается много прихожан.

МАГАЗИНЫ

ДАЙТЕ МНЕ КРЫЛЬЯ

Этот магазин находится на западной оконечности хребта и выглядит, как крохотная крепость, окруженная куполами из металлических сеток. Купола - это на самом деле загоны для разных летающих ездовых животных, которыми торгует магазин.

Магазином владеет таинственная группа волшебников, про которых говорят, что они - полуушедший на пенсию отряд приключенцев. В продаже обычно имеется пара надежно прикованных цепями и разделенных друг от друга, чтобы предотвратить их грызню между собой, грифонов, четыре гиппогрифа, пегас и еще несколько каких-нибудь других летучих питомцев. Будьте готовы отвалить за них 35,000 золотых и более.

Если хорошенко поторговаться, то зимой, когда стоимость корма для животных велика, можно сбить цену до 20,000. Магазин защищен очень мощной магией.

Модный Волшебник

Магазин находится прямо к востоку от Лунной Башни и представляет собой высокий обветшалый, но когда-то величественный старый особняк, внешний вид которого ничем не выдает, что в нем находится, кроме как парящей над его двойной дверью светящейся иллюзорной накидки и посоха.

Внутри находится устланное черными коврами и защищенное (говорят, от метеоритных дождей!) помещение эксклюзивного магазина, где привередливые маги с лишней парой тысяч золотых могут подобрать себе роскошный плащ, робу, мягкие ботинки или остроносые туфли, всевозможные шляпы, и инкрустированные металлами и камнями резные посохи фантастического вида, но без каких-либо магических свойств. Некоторые проезжие аристократы приходят сюда приобрести одежду, которой по роскошности не найдешь равной в других местах.

Примерка и подгонка производится здесь же прямо при вас. Цена услуги будет начинаться от 1,000 золотых для предмета одежды, но всего 900 для шляпы или обуви, и может достигать 40,000 за самые большие и изощренные посохи.

Имейте ввиду, что владелец - и сам могущественный маг, и ему помогают какие-то невидимые летающие существа.

Некоторые предметы («не совсем новые», как их деликатно называет хозяин магазина) уже зачарованы, но большинство требуется зачаровать самостоятельно. Вся одежда здесь великолепного качества, с двойными или даже тройными швами. Приобретя здесь наряд, можно быть уверенным, что в вашем городе вы будете единственным магом в такой шикарной робе, о крайней мере, пока вас не заприметят местные воры.

ГОСТИНИЦЫ

ЧЕРНЫЙ КАБАН

Эта большая, состоящая из двух башен гостиница находится к юго-западу от Высокой Башни, в месте, где дорога из доков разветвляется на две дороги, огибающих Башню. За такое расположение многие алчные купцы убили бы - и некоторые из них реально пытались это сделать.

Как результат, владелец гостиницы, скрывающий свое имя от общественности, проводит все свое время в противодействиях заговорам. Интерьер гостиницы состоит из изысканной роскоши, но и кровати в ней, и порции еды маленькие и обслуживание медленное, потому что персонала не хватает. Однако каждый вечер гостиница наполняется снобами до отказа.

ЗНАК СПЯЩЕГО ДРАКОНА

Эта приятная гостиница может похвастаться собственным окруженным стеной садом, общим залом с высокими потолками и балконами, и отличной едой. Управляют ей халфлинги Джолль и Эстель, и гостиница поистине одно из сокровищ Айрибора.

Эстель - священница Эльдат и по совместительству лекарь, а также бывшая искательница приключений, которая раньше была членом Братства Спящего Дракона.

Очень рекомендую эту гостиницу.

Старый Говорящий Буйвол

Гостиница/таверна

Во времена, когда наемные армии купцов в открытую дрались на улицах Айрибара, а на любого незнакомого вооруженного человека тут же совершилось нападение, приключенцам не были рады в Городе Тысячи Шпилей.

Многие, вместо того, чтобы сдавать свое оружие на входе в город, и вместо того, чтобы потом возвращать его себе на выходе только при помощи немаленьких взяток, предпочитали останавливаться за пределами городских стен, в небольшой рощице рядом с источником под названием Нортинг.

Как и следовало ожидать, один жадный купец вырубил рощу и построил на ее месте гостиницу, чтобы ни один посетитель города не избежал расходов.

Взбешенные таким поворотом дел воины убили его, и один из них, старый, гротескно толстый капитан наемнической бригады, Оллибер из Аткатлы по прозвищу Старый Буйвол, объявил, что уходит в отставку и будет поддерживать эту гостиницу как радушное пристанище для воинов-ветеранов.

Это решение было встречено общим одобрением, и удивительно большая часть его бригады решила уйти в отставку вместе с ним. Под их хозяйствованием постоянный двор был перестроен в провинциальный, но полнофункциональный комплекс из гостиницы и конюшни. Две полууркские сестры, вооруженные секирами, родом из гор к северу от Сандабра стали заведовать кухней, и клиенты быстро научились лишний раз не жаловаться на качество еды, если только у них нет особого навыка в уворачивании от запущенного в них топорика.

Проходившая мимо волшебница сжалась над сестрами и научила их паре трюков в приготовлении соусов. В следующий свой визит она научила их секретам готовки приправ, и так далее. Твое быстро стали друзьями, а качество еды в гостинице стало широко известным среди наемников Побережья.

Волшебница, Хельмира из Секомбера, исчезла спустя несколько лет, и полууркские сестры отправились на ее поиски, и старым служакам (воинам, которые потеряли руки, ноги, глаза и так далее за время своей боевой карьеры) удалось по-быстрому подхватить управление кухней - к тому моменту через пробы и наблюдения они кое-как переняли кулинарные умения сестер.

Оллибер умер какое-то время спустя. Теперь гостиницей управляет совет 12 воинов, половина их числа управляет ею (с помощью еще дюжины наемных рабочих), а половина отсутствует по делам. Гостиница стала излюбленным местом постоя для самых разных приезжих в Айрибор. Некоторые из них даже возвращаются сюда ночевать после дня, проведенного в делах в самом городе.

Высаженные заново деревья окружают загон для лошадей и амбароподобные конюшни, расположенные к западу от Дороги Заката примерно в часе езды от ворот Нижнего Города в Айрибore. Перед конюшнями находится вытоптанный внутренний двор, между которым и дорогой находится длинное зигзагообразное двухэтажное бревенчатое здание, в котором расположена питейная и несколько рядов номеров для гостей. Над дверью в питейную висит фонарь. Кухня находится за питейной, и обе они обычно наполнены шумом и гамом в любое время суток.

Гостевые номера простенькие, но теплые из-за толстых гобеленов, паласов, и каменных столиков в каждой комнате, на которые кладут разогретые

в печи огромные кирпичи. Двери гостевые комнат надежно запираются на замок и на засов.

Старый Говорящий Буйвол - грубое и шумное место, где воины с ревом приносят клятвы за кружкой эля, горланят песни и так далее, при этом добродушно подшучивая друг над другом и рассказывая всякие небылицы. Здесь они могут спокойно расслабиться. Оголять оружие внутри запрещено под страхом пожизненного запрета на вход в таверну или, если у пострадавшего в результате применения этого оружия есть друзья, которые тут присутствовали, под страхом смерти в грязи, в которую они нарушителя выкинут с порога и втопчут.

Постояльцам, которые хотели спокойно поспать, часто приходится покидать свою комнату и отправляться на сеновал, если веселье выплескивается в коридоры гостиницы и по ним начинают носиться разные личности в тяжелых сапогах. Персонал гостиницы всегда на страже, чтобы предотвратить грабежи и насилие.

Еда здесь простая, но хорошо приготовленная. В основном она представлена жареными в жире кусками мяса и прочими сытными блюдами с соусами подливами, которые воинам нечасто удается себе позволить в походе. Ягодные джемы и желе стоят на каждом столе, рядом лежат батоны темного хлеба и бисквиты. Постройнуть здесь вам точно не удастся.

Комнаты стоят 8зм за ночь, и комнаты двухместные. Если не желаете комнату не обязательно с кем-то делить. В цену включается постой, конюшня, еда и выпивка, хотя в наличии только простые вина, эль и ззар. «Здесь ничего сверхклассного тебе в горло не попадет», как сказал один постоянный постоялец.

Человек, в честь которого названа гостиница, похоронен среди деревьев позади гостиницы. Говорят, в некоторые безлунные ночи из-под камней можно услышать его голос, раскаивающийся во всех совершенных грехах, и, если его спросить, он может рассказать, где он спрятал все свои сокровища.

Говорят, одна полуэльфа четко и упрямо следовала всем полученным инструкциям, и в результате очень разбогатела.

Одно еще не найденное сокровище, говорят, спрятано прямо в самой гостинице - это кольцо на палец, внутри которого заточен дракончик-фея. Освободить его можно только если он «умрет» шесть раз на службе у владельца кольца.

Три из этих шести жизней уже потрачены, так что существо жаждет поскорее повыполнять какие-нибудь опасные задания для кого-нибудь еще. Физическое тело существа, которое появляется при использовании кольца, как говорят, всего лишь тушка, оживляемая духом кольца, то есть это на самом деле не собственное тело существа. Собственное тело, как ни странно, - это само кольцо. Управляющий совет гостиницы регулярно обращается к гостям с просьбой не разбирать на части гостиницу в поисках кольца, которое не засекают заклинания обнаружения магии. Также администрация предостерегает, что кольцо не внутри ужаса в шлеме (*helmed horrorg*), который охраняет винный погреб!

БРОДЯЧАЯ ВИВЕРНА

Таверна/гостиница

Эта недорогая гостиница любима многими ее постоянными клиентами.

Она находится через четыре дома от дорогого и надменного Черного Кабана, и, как и ее более привилегированный сосед, полна почти каждый вечер.

При этом Виверна выглядит как старый нескольз-

ко обветшалый дом, объединенный с тремя другими, поэтому она более чем в два раза больше, чем более эксклюзивный Кабан.

Эти две гостиницы не могли различаться сильнее: в отличие от помпезного шика интерьера Кабана, в Виверне предметы интерьера ориентированы на удобство и представлены несочетающейся потертой мебелью, дополненные разнообразными картинами и разного рода аксессуарами (кто-то даже сказал бы «хламом»), подаренными постояльцами. Кухня предлагает вкусную домашнюю еду - жаркое, супы, омлеты - и посетители обслуживают сами себя; многие из них, забрав тарелку, бродят по гостинице и приземляются на одно из свободных мест у окна или уходят есть в свою комнату. Напитки на баре наливает владелец, Шалангул Адепт (2см за высокую кружку эля или 1сп за большой бокал вина).

Шалангул передает читателям, что он никакой не адепт, просто фамилия такая.

Это одна из немногих гостиниц в Айрибore, которые встречают приключенцев без лишних вопросов, подозрения, ухмылочек и повышенных цен. Как результат, это место популярно среди экономных торговцев, пилигримов, путешественников, и приключенцев, как молодых и смелых, так и старых, и отошедших от дел. Некоторые из этих ветеранов - очень опытные воины, и их присутствие само по себе сводит к минимуму желание воровать или хулиганить.

Обшивка из деревянных панелей, приглушенный свет, лежащие беспорядочно на полу старые половики - все это делает Виверну похожей на старый обветшалый дом. Мебель во всех комнатах разная. Чтобы свести вероятность пожара к минимуму, курение здесь запрещено, а освещение сделано в виде блуждающих по гостинице летающих сфер света.

Эта гостиница - идеальное место, чтобы расслабиться, потому что в ней можно чувствовать себя как дома. Благодаря непринужденной атмосфере здесь по желанию можно либо сидеть спокойно, будучи предоставленным самому себе, или найти собеседника и сидеть разговаривать часами, поэтому Виверна - прекрасное место, чтобы послушать истории, но не от пьяных рассказчиков или подвыпивших приурок, постоянно прерывающих рассказы тупыми вопросами. Многие молодые приключенцы приходят сюда специально, чтобы послушать советов своих старших коллег или получить от них какие-нибудь наводки на еще не найденные сокровища.

Немногочисленный, но приветливый персонал гостиницы большую часть времени занят приготовлением еды, выращиванием грибов в подвале и выпечкой хлеба. Они готовят хорошо приправленные супы и жаркое, приличные жареные блюда, неплохие луковые бисквиты с плавленым сыром, и луковые омлеты, в которых всегда можно обнаружить немного мясца. Стейки подаются с разной степенью прожарки. В целом еда предоставляется в формате самообслуживания, но зато она доступна в любое время.

Цены

Комнаты стоят 5 золотых с человека, и сюда входит еда и постой лошади, если требуется. Как я и сказал, напитки оплачиваются отдельно.

У Виверны тоже хватает историй о спрятанных сокровищах. За фальш-потолком в кладовой были найдены шкатулки с черным жемчугом и латунные ведерки, полные драгоценных камней, а в одном из залов был обнаружен секретный ход, который ведет в неиспользуемый храм Культа Зверя. По нему все еще бродят пыльные скелеты, но в отношении со-

кровища постояльцы уверены, что всё уже найдено.

КАМПЕЙН СЕТТИНГ ПО ЗАБЫТЫМ КОРОЛВЕСТВАМ, РЕДАКЦИЯ 3.0

Айрибор (Большой Город, 16,193): Город Тысячи шпилей занимает хребет на северной стороне реки Чионтар. Место для строительства на хребте в дефиците, так что местные торговцы и прочие жители строят вверх, а не вширь - многоэтажные башни вздымаются ввысь в разных частях города. Богатейшие торговые семейства Айрибора соревнуются, пытаясь построить самую высокую, роскошную и фантастически странную башню, и таким образом пытаясь привлечь бизнес также, как павлины привлекают самок.

И, как и павлины, которые дерутся, когда одним только нахохливанием исход спора не решается, богатые дома Айрибора иногда строят заговоры, чтобы свалить башню другого семейства, при этом используя магию или наемных приключенцев, чтобы замести следы.

Один из таких наемных приключенцев обрел популярность во время войн купцов и взял на себя управление городом. Брон (законно-добрый человек мужчина воин/паладин Эльдат) считает, что его город мог бы стать крупной силой в Западном Сердцеzemье, если бы смог перестать тратить энергию и ресурсы на внутренние междуусобицы.

ПРИКЛЮЧЕНИЕ ELTU 3-6: TRUE BLUE (Синяя Тоска), 4 РЕДАКЦИЯ

ПРАВИТЕЛЬСТВО

До недавнего времени правительство города состояло из остатков контролируемого купцами совета. До Магической Чумы и разрушения двух третей Старого Города городом управлял Лорд Брон, который четко соблюдал решения голосований купеческого совета из сорока человек. Такая система была хаотичным беспорядком, так как купцы находились постоянно в состоянии вражды друг с другом. Теперь, когда количество купеческих домов уменьшилось, в последние годы правительство находится в состоянии политического брожения и подковерной борьбы за власть между оставшимися купеческими домами.

Совсем недавно народ потребовал перемен. Результатом перемен стало создание совета, состоящего всего из трех человек, каждый из которых представляет интересы части города. Членами совета являются следующие личности:

Лорд Кригер: Влиятельный глава торговой гильдии, который до последнего времени был единственным главой Айрибора на протяжении 20 лет. Гильдия Лорда Кригера контролирует импорт и экспорт вина, ликеров, эля и прочего алкоголя. Он представляет интересы торговых гильдий, которые сводятся к личным интересам глав гильдий и входящих в эти гильдии купцов.

Леди Бриаль: Сильная характером женщина, которая владеет и управляет крупнейшей фермой Айрибора. Также она контролирует или имеет долю

в нескольких более мелких фермах в Айрибore и соседствующих с ним городах и деревнях. Она представляет интересы фермеров.

Лорд Дрексл: Дрексл сам добился нынешнего положения, пройдя путь от простых рабочих доков до управляющего несколькими крупнейшими складами вдоль реки Чионтар в Айрибore. Лорд Дрексл представляет интересы простых горожан, в особенности докеров, грузчиков и даже мелких торговцев.

ОБОРОНА

Раньше носившие название Щит Айрибore вооруженные силы города теперь называются Гвардия Свободы. Они действуют и как городская полиция, и как военизированные отряды, патрулирующие его окрестности, и очень хорошо вооружены. Внутри Гвардии существует четкая иерархия. Все солдаты носят малиновые плащи, и цвет каймы обозначает их ранг.

Платиновый: Элита Гвардии Свободы. Эти отборные солдаты охраняют Высокую Башню Айрибore и совет лордов.

Бронзовый: Это солдаты среднего ранга. Они охраняют периметр города, следят за доками и торговыми кораблями и разбираются с сообщениями о правонарушениях, полученными от местных жителей.

Медный: Солдат низшего ранга. Это вспомогательные отряды, обычно состоящие из наемников. Они выполняют черную работу, например, исполняют обязанности постовых, патрулируют руины Старого Города и т.п.

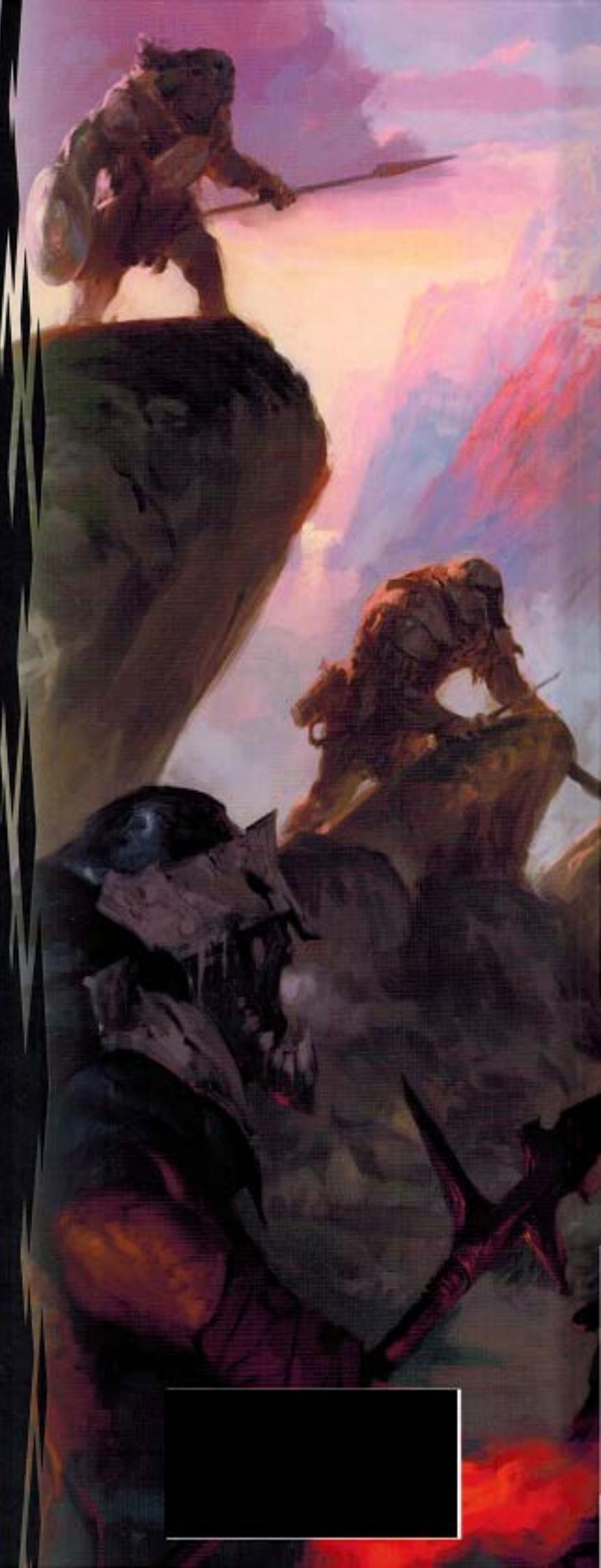


WELCOME TO THE SWORD COAST

A region of the Forgotten Realms®, the Sword Coast comprises shining paragons of civilization, perilous locales fraught with evil, and, encompassing them all, a wilderness that offers an explorer both vast opportunity and great danger.

The *Sword Coast Adventurer's Guide*™ is a valuable resource for Dungeon Masters and players alike. In addition to describing the peoples and places of the Sword Coast, the book contains a plethora of new character options to intrigue and inspire every adventuring party.

For use with the fifth edition *Player's Handbook*™, *Monster Manual*™, and *Dungeon Master's Guide*™, this book provides the setting, story, and character options needed to participate in a D&D game anywhere along the Sword Coast of Faerûn.



DUNGEONSANDDRAGONS.COM

