

AGE 12+



**УБИЙСТВО ВО ВРАТАХ БАЛДУРА™**  
РУКОВОДСТВО КАМПАНИИ

FORGOTTEN REALMS®





## УЧАСТНИКИ ПРОЕКТА

### Дизайн

Эд Гринвуд, Мэтт Сернетт, Александр Винтер, Стив Винтер

### Дополнительный дизайн

Брюс Корделл, Крис Дюпюи, Том Лапилл, Питер Ли, Родни Томпсон, Крис Тулах, Джеймс Уайатт

### Редактор

Даун Дж. Гелусо

### Ответственный редактор

Ким Мохан

### Менеджер группы D&D

Майк Мирлс

### D&D Продюсер

Грег Билсленд

### Старший креативный директор

Джон Шиндехетт

### Художественный руководитель

Мари Колковски

### Иллюстратор обложки

Тайлер Джейкобсон

### Художники-иллюстраторы

Эрик Белайл, Ричард Уиттерс

### Картограф

Майк Шлей

### Команда бренда D&D

Натан Стюарт, Лиз Шух, Лаура Томмервик, Шелли Маццано, Крис Линдси, Хилари Росс, Джон Фейл

### Руководитель издательского производства

Энджи Локотя

### Менеджер допечатной подготовки

Джефферсон Данлэп

### Специалист по визуализации

Кармен Чунг

### Руководитель производства

Синда Каллавей

### Организованная игра

Крис Тула

**Плейтестеры:** Теос Абадиа, Гэри Аффельдт, Роберт Альтомаре, Тодд Аммерман, Тим Бейли, Джефф Барнс, Андре Бегин, Ричард Браун, Джордан Конрад, Мелани Котэ, Манон Кревьё, Брет Давенпорт, Лора Эли, Рич Энглер, Роберт Форд, Джейсон Фуллер, Джеффри Фуллер, Грег Хартман, Эрик Хью, Дэвид Крольник, Стив Куханек, Ян Лашарите, Кевин Лоусон, Эрик Леру, Ванесса Марклэнд, Грег Маркс, Шон Мервин, Дэвид Милман, Шон Миттельштедт, Линда Паяуджис, Карл Реш, Джереми Шеперски, Бен Зикерт, Джастин Тернер, Гэри Уэст

**Группа перевода:** Всеволод Важов, Антон Палихов, команда shadowdale.ru (Эргонт, ГарриКендер, Tanger Soto, Marvus), Глеб Пильноватых, Георгий Сирбиладзе, Симеон Столпник, Глеб Мордовцев, Кирилл Тарахович, Амир Рафиков, Владислав Хан, Максим Голутво

**Редактор перевода:** Всеволод Важов, Виталий Уколов

**Photoshop:** Всеволод Важов

**Вёрстка:** Всеволод Важов

Версия: 1.03



DUNGEONS & DRAGONS, Wizards of the Coast, Забытые Королевства, D&D, Убийство во Вратах Балдура, остальные продукты Wizards of the Coast и соответствующие им логотипы являются торговыми марками Wizards of the Coast в США и других странах. Все персонажи и персонажи, имеющие очевидное с ними сходство, являются собственностью Wizards of the Coast. Этот материал защищён законом об авторском праве Соединённых Штатов Америки. Любое воспроизведение или несанкционированное использование материала или художественных работ, содержащихся здесь, возможно лишь с письменного разрешения Wizards of the Coast. Любое сходство с реальными людьми, организациями, местами, или событиями, упомянутыми здесь, являются чисто случайными.

Опубликовано компанией Wizards of the Coast LLC. Производитель: Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH.

Представлено компанией Hasbro Europe, 2 Roundwood Ave, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1AZ, UK.

Отпечатано в США. ©2013 Wizards of the Coast LLC.

# СОДЕРЖАНИЕ

ВРАТА БАЛДУРА.....	3	Вспышка Ульдер Рейвенгард.....	41
ГОРОД НА ХОЛМЕ.....	3	Казначей Фавиль Бланте.....	41
ВЕРХНИЙ ГОРОД.....	7	ГИЛЬДИЯ.....	42
ВЫСШИЙ ЗАЛ.....	9	Управление Гильдией.....	42
ШИРЬ.....	11	Ежедневные операции.....	43
ВЫСШИЙ ДОМ ЧУДЕС И ЗАЛ ЧУДЕС.....	13	«Девятипалая» Кинэ.....	44
ПОМЕСТЬЕ СИЛЬВЕРШИЛДА.....	15	Рильза Раэль.....	45
НИЖНИЙ ГОРОД.....	17	Фрувард «Гвоздь».....	45
МОРСКАЯ БАШНЯ БАЛДУРАНА.....	19	БОЖЕСТВА ВРАТ.....	45
ВНЕШНИЙ ГОРОД.....	21	Гонд.....	46
МАЛЫЙ КАЛИМШАН.....	23	Амберли.....	46
ПЕРЕПРАВА ВИРМА И СКАЛА ВИРМА.....	25	Тимора.....	46
ДЕНЬ ВО ВРАТАХ БАЛДУРА.....	27	Основные святилища.....	47
НОЧЬ ВО ВРАТАХ БАЛДУРА.....	29	Малые святилища.....	48
ИСТОРИЯ ГОРОДА.....	31	Квартал Сплетённые Песни.....	48
Налоговый бунт.....	31	КУПЕЧЕСТВО И ТОРГОВЛЯ.....	49
Основание Пламенного Кулака.....	31	Профессиональные гильдии.....	49
Отродья Баала и Железный Трон.....	32	МАГАЗИНЫ И ПРОЧИЕ.....	
Неудачный Переворот.....	32	ТОРГОВЫЕ ПРЕДПРИЯТИЯ.....	50
ВРАТА БАЛДУРА СЕГОДНЯ.....	33	Уста Балдура.....	50
Правительство.....	33	Свечная лавка Кэндлкипа.....	51
СОВЕТ ЧЕТЫРЕХ.....	34	Счётная палата.....	51
Герцог Торлин Сильвершилд.....	34	Танцующий топор Дантелона.....	51
Герцог Белин Стелмэйн.....	35	Фейрверки Фелогира.....	51
Великий герцог Диллард Портир.....	35	Купальни Шепчущего Камня.....	52
Герцог Абдель Адриан.....	35	Волшебная Всячина.....	52
ДОЛЖНОСТНЫЕ ЛИЦА.....	36	КАФЕ, ГОСТИНИЦЫ И ТАВЕРНЫ.....	53
Управляющий портом Эрл Наморран.....	36	Клинок и Звёзды.....	53
Верховный констебль и		Краснеющая Русалка.....	53
Мастер над стенами Осмерл Хаванэк.....	36	Таверна «Эльфийская Песнь».....	54
Мастер над водными и		Шлем и Плащ.....	55
подземными путями Таламара Вантампур.....	36	У Джопалина.....	55
Мастер над мостовыми Эсгурл Нертаммас.....	36	Тусклый Фонарь.....	56
Мастер над монетой Хаксилон Труд.....	37	Расточительный Осётр.....	56
ПАРЛАМЕНТ ПЭРОВ.....	37	Три Старых Бочонка.....	56
Коран.....	37	Улыбающийся Боров.....	57
Имбралим Скунд.....	37	Погреба.....	57
ПАТРИАРЫ.....	38	ВРАТА ГОРОДА.....	58
Семья Дласкеров.....	38	СМЕРТЬ И НАЛОГИ.....	59
Семья Кадвэлов.....	38	Кладбища и захоронения.....	59
СТРАЖА.....	39	Финансирование города.....	59
Вигилар Лента Мур.....	40	ВОДОСТОКИ, ЦИСТЕРНЫ И КАНАЛИЗАЦИЯ.....	60
ПЛАМЕННЫЙ КУЛАК.....	40	О том, что над землёй.....	60
Оборонительные укрепления.....	41	О том, что под землёй.....	60
Члены Пламенного Кулака.....	41	ТАИНСТВЕННЫЕ МЕСТА.....	60
		Башня Рамазита.....	60
		Врата Сескера.....	61
		Пещера Волшебника.....	61

# ВРАТА БАЛДУРА

Расположившийся в изгибе реки Чионтар и окутанный туманом, город Врата Балдура плотно прилегает к гранитным утёсам, за которыми течёт река. Вскормленный торговлей, город превратился из пиратского порта, в крепость фермеров, а затем в светливый городской центр, которым он является и по сей день.

Десятки тысяч людей провели всю жизнь в длинных тенях его стен и поколениями изнашивали узенькие городские улочки до гладких булыжников. Стены города пропитаны кровью героев и ужасных злодеев. Наряду и во главе всего этого стоят дворяне и простолюдины, богачи и бедняки, которые бездельничали и наслаждались, правили и истекали кровью, разыгрывая истории своей жизни, превращая Врата Балдура в историческую область и место, где живут легенды.



## ГОРОД НА ХОЛМЕ

Свою жизнь Врата Балдура начали как тайная гавань, в которой торговцы встречались с пиратами и «мастерами призрачных огней». Последние — это те, кто подманивал фонарями и ложными маяками корабли, потерявшиеся в тумане, вдоль Побережья Меча, к тем участкам побережья, где на эти корабли нападали и грабили. После удачной операции подобного рода, вероломные грабители отправлялись туда, где в будущем раскинута улицы Врат Балдура, на излучине реки Чионтар, образывавшей комфортную гавань и относительно легкий доступ к Торговому тракту. Тут «мастера призрачных огней» распродавали награбленное торговцам, даже не опасаясь потенциальной встречи с истинными владельцами этих товаров.

Со временем предприимчивые торговцы и скотники решили, что великолепная (пусть и незаконная) торговля была более существенным фактором, чем скудная почва приречных утёсов, и пустили здесь свои корни. Из-за постоянных туманов, обволакивающих окрестные земли при смене циклов дня и ночи, а также определёнno благодаря специфической репутации местных жителей, это поселение стали называть Серая Гавань — название, которое балдурианцы и по сей день используют для залива, образываемого устьем Чионтар.

Своё нынешнее имя город обрёл спустя столетия, когда известный путешественник Балдуран вернулся из своего странствия к берегам архипелага Эвермит, обители эльфов, где он искал легендарный остров Анхором. По возвращению Балдуран поведал местным жителям впечатляющие истории о своих безумных приключениях, а также вложил в развитие городка значительную часть своего новообретённого богатства — собственно, именно на эти деньги были возведены стены вокруг его родного города. Спустя какое-то время Балдуран вновь отправился в Анхором — это последнее, что слышали жители Врат Балдура о своём земляке.

Стена, построенная на деньги Балдурана, включала в себя массивные ворота и окружала дома и поместья на вершине холма, но оставляла каменистый склон, спускающийся к реке и гавани, без своей защиты. Такая планировка позволяла местным жителям взимать подати за товары, проносимые из порта наверх холма, где располагалась рыночная площадь. Коллеги Балдурана, капитаны мореходных судов, чьим домом являлась эта гавань, гневно возражали

## ГЕРБ ГОРОДА

Корабль на гербе Врат Балдура представляет собой символ как важной роли самого города в качестве связующего звена между речной и морской торговлей, так и отсылку к имени Балдурана, путешественника и исследователя, направившего свой корабль далеко на запад, в неизведанные края, и вернувшегося домой, привезя с собой несметные сокровища.

Спокойное море символизирует намерение Врат стать центром мирной власти, а чистое синее небо — указывает на оптимизм касательно взглядов на будущее. Частые морозящие дожди и туман, окутывающий по утрам и вечерам город, сделали городской герб объектом частых насмешек самих горожан, а также послужили появлению на свет популярных высказываний, таких как «Когда герб будет прав», что значит «никогда» или «крайне маловероятно», или же «Как погода? — как на гербе», что значит «солнечно, безветренно». Такие выражения, как «А море всё-таки волнуется» или «Корабль что-то покачивается» чаще всего указывают на присутствие опасности или неприятности на пути.



против такого положения дел, настаивая на том, что ворота, через которые в город попадали торговцы-южане и все путешественники, прибывшие сюда по воде, были «Вратами Балдура», и отказывались платить. Однажды вспыхнуло восстание, и была кровопролитная битва, и гегемония разбогатевших торговцев и скотоводов была сброшена со своего трона, а капитаны захватили бразды правления городом.

Четверо самых старых капитанов, чьи дни в море были сочтены, отдали свои корабли молодым мореходам, которые, в свою очередь, поддержали стариков в их стремлении стать четырьмя правителями города. Четвёрка в шутку назвала себя «герцогами», аргументируя это тем, что дескать «титутлы помогут в проведении политических переговоров». После того, как был основан Амн, торговля в мягком климате Врат Балдура

пережила бум, и город в считанные годы разросся до небывалых размеров. Он поглотил Серую Гавань и протянулся вдоль утёсов. Судьбы Верхнего и Нижнего городов были настолько переплетены между собой, что герцоги посчитали, что Нижний город нельзя подвергать опасности нападения разбойников и пиратов. После принятия такого решения, были построены два новых сегмента городских стен, которые на севере касались Старой стены (её, в свою очередь, обновили и укрепили), а на юге — речной глади, оградив Нижний город с востока и запада.

На сегодняшний день Врата Балдура всё ещё борется за независимость и свободу, но уже на новом уровне. Люди и бизнес, отгороженные от выгод жизни внутри городских стен, нагромождают свои поселения и помещения вокруг этих стен, или же примыкают к дорогам, ведущим в город. То, что некогда было двумя сообществами, ныне являет собой целых три: привилегированный Верхний город, усердно трудящийся Нижний город и полный беззакония Внешний город.

## ПОЛЯ И ПАСТБИЩА

Бесплодная почва вокруг Врат Балдура не подходит для возделывания земли, но вполне пригодна для выпаса скота; местные скотыники держат стада лошадей, крупного рогатого скота, разводят овец и коз.

## ВЕРХНИЙ ГОРОД

Тщательно охраняемый, упорядоченный и в высшей степени формализованный Верхний город — родной дом для привилегированного класса патриаров. Патриары — старейшие семьи Врат Балдура, и именно они являются благородным сословием города. Рядом с поместьями знати располагаются более скромные, но не менее красивые и ухоженные дома тех представителей городского населения, которое относится — или относит себя — к высшему классу, но по факту являются лишь обслуживающим персоналом знати (ювелиры, портные, мажордомы, кулинары, мастера-садоводы и им подобные), а также члены Стражи — гражданской правоохранительной службы, независимой от Пламенного Кулака; их привилегией является охрана правопорядка и спокойствия в Верхнем городе.

## ТОРГОВЫЙ ТРАКТ

Старинная дорога, ведущая из Врат Балдура в Глубоководье. Вблизи Врат Балдура этот тракт преимущественно засыпан гравием, хотя время от времени встречаются и мощёные гранитными плитами участки — пережитки древних имперских времён. Чем дальше от Врат Балдура, тем менее комфортным становится этот путь, превращаясь в обычную грунтовую дорогу, которую дожди частенько превращают в вязкое болото. Старая дорога обрывается в Полях Мёртвых, разделяясь на несколько троп, проложенных местными следопытами и торговцами; в зависимости от времени года, они могут становиться вообще непроходимыми или опасными — местные шайки бандитов никогда не дремлют. Когда путники добираются наконец до Замка Драконьего Копья, дорога снова возвращает себе более цивилизованные формы.

## НИЖНИЙ ГОРОД

Раскинувшийся вдоль берегов Чионтар полумесяцем, этот район, включающий в себя гавань, плавно поднимается от берега реки к стенам Верхнего города. Его узкие, мощёные камнем улочки, во многих местах переходят в крутые и извилистые лестничные пролёты — там, где склоны холма не так пологи.

Простой люд всех типов и разновидностей: моряки, квалифицированные рабочие, пекари, торговцы мелочью и простыми товарами, ремесленники, чьё ремесло не требует шумных или зловонных процедур и оборудования — живут в тесных лабиринтах Нижнего города.

## РЕКА ЧИОНТАР

Река Чионтар змеей извивается к западу вдоль южных границ Полей Мёртвых. Врата Балдура находится примерно в сорока милях от Побережья Меча и в нескольких милях восточнее максимальной приливной точки, что делает её гавань безопасной и не подверженной сильным перепадам уровня воды — исключения составляют редкие затяжные ливни. Мореходная каравелла добирается до Врат Балдура по реке за день пути.

100

0

250

500

1000

2000

1 миля

5000

ФУТЫ

# Врата Балдура

## ВНЕШНИЙ ГОРОД

Беспорядочное нагромождение огороженных участков земли для выгона скота, грязных улочек, хибар и лачуг, а также недолговечных строений вне городских стен принято называть Внешним городом — это родной дом для тех, кого не может принять в своё лоно Нижний и Верхний города. Всё самое зловонное и грязное находит место и значимость здесь. Лошади, быки, коровы, мулы и прочая живность не имеет права появляться на улицах Города-за-Стенами, по сему единственное место, где они могут пребывать во Вратах Балдура — это Внешний город; здесь есть и конюшни, и хлева, и коровники, и скотобойни.

Давным-давно Совет четырёх решил, что не будет платить Пламенному Кулаку за охрану Внешнего города, таким образом единственный закон здесь — здравый смысл и воровская Гильдия — городской синдикат воров и грабителей, разбойников и наёмников, убийц и прочих криминальных элементов.



## ПЕРЕПРАВА ВИРМА И СКАЛА ВИРМА

Два моста встречаются на высоком скалистом островке посреди реки, там, где крепость охраняет доступ к городу. Местная легенда гласит, что этот самый островок, называемый Скалой Вирма, некогда был логовом бронзового драуга, но учёные скептически относятся к этому утверждению. Тем не менее, традиционно эти два моста называют Переправой Вирма.

Пламенный Кулак, будучи армией наёмников и правоохранительной силой города, квартируется именно в этой крепости. В смутные времена крепость подымает оба сегмента разводных мостов, оставляя тех несчастных, что соорудили себе жильё на поверхности мостов, без какой-либо защиты и поддержки.

## УТЁСЫ

Почти отвесные стены окантовывают северный берег реки Чионтар — они простираются многие лиги на восток и на запад от города. Утёсы преимущественно состоят из жёлтого гранита, точно также, как городские стены, и большая часть городских строений. Большинство крыш во Вратах Балдура сделаны из серого сланца, который доставляют сюда с каменоломен, что на Полях Мёртвых.

## ПРИБРЕЖНЫЙ ТРАКТ

Прибрежный тракт пролегает на юг до Калимшана, пересекает поселения, гряды деревушек и государств, а также всё то, что расположилось между ними.

# ВЕРХНИЙ ГОРОД

Верхний город изобилует богатством. Ставни и двери его домов окрашены в яркие цвета, его сады и парки ухожены и радуют глаз. Его улицы широки, а сама территория города ровна и аккуратна. По ночам магические светильники хорошо освещают его улицы. Дождевая вода уходит в стоки, а канализационные каналы выводят нечистоты прочь из города. Цветы и экзотические растения в горшках из глазированной керамики украшают подоконники и балконы домов, а также городские стены. Закон, запрещающий любые зловонные виды деятельности внутри Старой стены, является гарантией того, что воздух внутри стен Верхнего города всегда свеж и благоуханен.

Обитатели этого района Врат Балдура — это либо патриары, либо члены их семей, либо их доверенные квалифицированные слуги (поколениями обслуживающие благородные семьи Верхнего города), либо же члены Стражи (членство в которой часто также передаётся по наследству), либо же владельцы процветающего и очень влиятельного дела.

Разнообразные заведения Верхнего города, как правило, обслуживают исключительно патриаров и прочих зажиточных клиентов; видимо, поэтому в этом районе практически отсутствуют общественные таверны и имеется лишь небольшое количество эксклюзивных постоялых дворов. Патриары наслаждаются выпивкой и обществом других, как правило, у себя в поместьях, в частных клубах, или на вечеринках в Нижнем городе. Мало какие двери вы найдёте открытыми в Верхнем городе ночью, да и на улицах сложно встретить кого-либо, кроме патрулей Стражи.

**Врата:** Старая стена, построенная ещё на средства Балдурана, окружает Верхний город. Из него и в него ведут шесть ворот. Врата Чёрного Дракона, ведущие на Торговый тракт, названы так в честь головы чёрного дракона, выставленного некогда здесь на обозрение победившим его доблестным рыцарем. Та голова, понятное дело, уже стала историей, но о ней напоминает громадный каменный горельеф, нависающий над вратами с внешней стороны стены.



Врата Балдура

Врата Балдура — проход, принёсший городу имя. Некогда это были единственные ворота, которые вели из Верхнего города к гавани. По сей день это единственные врата, через которые нормальное движение горожан, гостей города и товаров позволено без ограничений. Этот сегмент обычно называют «Старой стеной», хотя первоначальная стена окружала весь Верхний город. Ирония истории — из-за «Врат Балдура» разгорелось некогда восстание капитанов, изменившее судьбу города навсегда; причиной было их нежелание платить налоги, но именно здесь нынче всяк входящий платит подати в городскую казну. Стража всегда охраняет проход через врата Балдура. Кроме того, между солдатами Пламенного Кулака и офицерами Стражей, здесь происходит обмен заключёнными, которых дальше направляют либо в Высший Зал для проведения судебного процесса, либо в Башню Балдурана, но уже для заключения. В портале врат Балдура проходит граница между «властями» этих двух важнейших правоохранительных сил.

Морские врата, Усадебные врата, врата Гонда, Свалочные врата ведут в Нижний город. Проход через них

позволен только и исключительно патриарам, их спутникам, персоналу, тем кто одет в ливрею дома патриаров, или же тем, у кого есть поручительное письмо от патриара, позволяющее проход через эти эксклюзивные ворота.

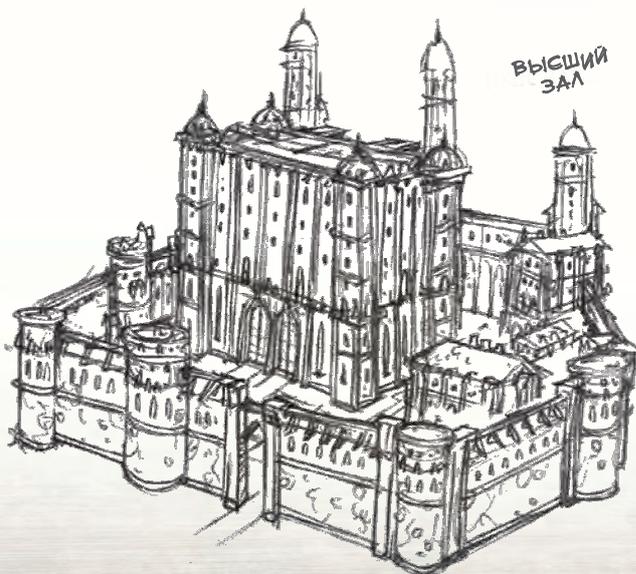
**Ширь:** Единственное большое общественное место в Верхнем городе — это его крупнейший рынок. Согласно текущему законодательству, любые операции купли-продажи, происходящие не в лицензированном и аккредитованном для этого помещении, должны быть совершены в Шире. На рассвете торговцы устанавливают свои палатки, тенты и стойки на главной площади Шири, а на закате Стража разгоняет зазевавшихся торговцев и посетителей.

В Шири во всём царит эстетическая красота и порядок; шумная деятельность и уличная музыка здесь под запретом. Однако, данный закон не действует тогда, когда герцог (или герцоги) объявляют всенародно о том, что в определённый день Ширь станет центром общественных празднеств и гуляний — как правило, приуроченных к традиционным городским праздникам (например, Праздник Урожая). В таких нечастых случаях торговцам позволено устанавливать свои палатки и тенты только по периметру торговой площади, центральная же её часть предоставляется горожанам для танцев, проведения игр и соревнований.

По ночам Ширь освещается лишь по периметру — центр (обозначенный статуей Возлюбленного Странника) остаётся во тьме. Время от времени тот или иной патриар платит в городскую казну определённую сумму для того, чтобы использовать это пространство для концерта, бала или свадебного пиршества.

**Высший Зал:** Строение, известное как Высший Зал, некогда было последним городским бастионом в противостоянии иноземному вторжению, и такие же функции оно исполняло тогда, когда сторонники Балдурана подняли восстание против налогов. С тех пор строение Зала было обновлено с тем, чтобы привнести в его внутреннее пространство больше света и объема, и придать ему больше комфортабельности для тех, кто каждый день несёт свою службу городу в его стенах; это, понятное дело, заметно ослабило способность Высшего Зала служить в качестве крепости или оборонительного сооружения.

В настоящее время Высший Зал используют для профессиональных встреч гильдий, общественных событий, судебных тяжб, проведения налоговых операций и подсчёта, ведения и хранения документации, относящейся к недвижимости и законодательству, а также ко всему



правительственному и управленческому, для проведения важных мероприятий, таких, как заседания Парламента Пэров и Совета четырёх.

Старинная традиция, согласно которой всё население города избирало четырёх герцогов на пожизненную службу, была прервана и отменена после попытки переворота. На сегодняшний день парламент представителей, избираемых среди патриаров и самых богатых и влиятельных обитателей Нижнего города, назначает новых герцогов. Один из четырёх обладает титулом Великого герцога и наделён властью решать спорные вопросы и ситуации во время голосования Совета четырёх, когда голоса четвёрки разделяются поровну. Традиционно и в добрых интересах политики, один герцог всегда является представителем высокого ранга из Пламенного Кулака, компании наёмников, которая де-факто является армией Врат Балдура.

**Цитадель Стражи:** Правоохранительная сила Верхнего города использует Цитадель Стражи как строение, в котором находятся офисы высших чинов, в котором расквартированы её члены, в котором новобранцам предоставляется возможность изучить ремесло, а бывалым — отточить свои навыки. Здесь же, Стража хранит свою амуницию и «рабочие инструменты», помимо этого здесь находятся камеры, предназначенные для временного содержания задержанных преступников вплоть до ожидающего их суда в Высшем Зале или перевода в тюрьму, располагающуюся в Морской Башне Балдурана.

Стража всё время патрулирует стены Верхнего Города и проводит внутренние рейды по району и днём, и ночью. Верхний город — вотчина исключительно Стражи; Пламенный Кулак не имеет здесь никакой власти. И наоборот, если нужна действенная сила вне стен Верхнего города, патриары никогда не обращаются за ней к Страже. Все члены Стражи живут внутри стен Верхнего города, и многие из них принадлежат к семьям, гордящимся своей преданностью патриархам.

В ночное время суток Стража выпроваживает из Верхнего города любого, кроме исконных жителей этого района и их гостей. Все члены Стражи знают каждого патриара в лицо. Любой чужак будет задержан и (сначала) вежливо допрошен. Стража отпускает любого, у кого есть существенная причина пребывать на улицах Верхнего города ночью, и любого, кто одет в ливрею дома патриархов, у кого есть подписанное патриархом приглашение, или кто носит деревянный или серебряный жетон с порядковым номером, отмеченный печатью Стражи. Подобного рода жетоны регулярно изымаются из обращения и заменяются на новые, дабы избежать подделок.

**Храмы:** Большинство самых старых и самых влиятельных храмов расположены в Храмовом Квартале. Несколько святилищ и часовен то здесь, то там встреча-

ются и в других кварталах Верхнего города, а Храм Амберли, богини морей, пользующийся неизменной популярностью среди жителей Врат Балдура, расположен в Серой Гавани.

Балдурианцы всех социальных прослоек населения испокон веков неизменно и искренне чтут Гонда, и храмовый комплекс в честь бога ремёсел, труда и изобретений, является самым крупным ритуальным сооружением города. Вполне очевидно, что главенство этого бога во Вратах Балдура напрямую связано с природой жизни этого населённого пункта: торговля, мореходство и кораблестроение. Вероятно, именно поэтому чуть ли не на каждом шагу в доках и на набережной можно встретить небольшие алтари и часовенки, посвящённые Гонду.

Высший Дом Чудес — это массивное строение, которое служит и как официальный храм Гонда, и как место средоточия мастерских изобретателей. Располагающийся неподалёку Зал Чудес — это музей, в котором общественности демонстрируются изобретения жрецов Гонда. Степень влияния и значимости храма Гонда в городе, нередко приводили к тому, что другие фракции и индивиды не перестают пытаться, тем или иным способом пересилить и затмить влияние сей организации; последним и самым известным из таковых является Бревек Фаэнор, Верховный Мастер Знаний на службе у Огмы. Избрание в Совет четырёх патриара Торлина Сильвершилда, Верховного Ремесленника Гонда, уничтожило влияние Мастера Знаний в городе и оставило его ни с чем — ныне он присматривает за обветшалым святилищем Огмы и библиотекой при Высшем Доме Чудес.

**Усадебный квартал:** Городская знать кровными узами связана с теми, кто вззошли по лестнице власти в те времена, когда Балдуран вернулся с триумфом из своего путешествия на запад. Они считают себя законными правителями и хозяевами Верхнего города, который является по сути Старым городом — истинным и изначальным городом Врата Балдура.

Роскошные поместья патриархов располагаются во всех уголках Верхнего города, но дома самых из самых находятся в Усадебном квартале, западном районе Верхнего города. Большинство членов Парламента Пэров живут со своими семьями именно там.

Самое величественное из всех поместий этого квартала — поместье Сильвершилда, занимает большую часть западных окраин Усадебного квартала. На его территории располагаются искусно взращенные тенистые сады, журчащие кристально чистой водой фонтаны, уютные беседки, украшенные невероятными орнаментами, фруктовый сад. Репутация и могущество семьи Сильвершилд сформировались и укрепились более столетия тому назад; член этой семьи — Высший Ремесленник Торлин Сильвершилд недавно был избран в Совет четырёх.



## ВЫСШИЙ ЗАЛ

В былые времена Высший Зал исполнял роль центрального бастиона, служащего защищать Врата Балдура. В дни его величия он представлял из себя невзрачное, огромное и функциональное укрепление, но его роль, в качестве оборонительного сооружения завершилась давным-давно. С тех пор, в конструкцию Зала, в угоду комфорта и красоты, было внесено так много изменений, что очертания первоначального форта уже трудно различимы. Тем не менее, основная узнаваемая структура здания осталась в неизменном виде. Теперь здание окружает центральный двор, который некогда был внутренним двором замка. Грациозные окна пронизывают мощные стены Зала, а купола бойниц украшены высоченными шпилями, на стенах которых, восседают зловещие горгульи.

Во дворце ведутся почти все правительственные дела Врат Балдура. Четыре герцога, расположившиеся каждый в отдельном крыле дворца, имеют роскошные офисы и частные комнаты для личных встреч. Парламенту Пэров отведено несколько небольших приёмных комнат и один большой зал для проведения открытых заседаний, который позволяет вместить аудиторию в количестве трёхсот человек. В дни заседаний парламента, почти всегда набирается полный зал, однако в редких случаях, зал опустошается для проведения закрытых заседаний, по вопросам, которые считаются слишком деликатными или болезненными для слушателей.

Высший Зал также включает залы судебных заседаний, где герцоги вершат правосудие (индивидуально и изредка коллегиально) над обвиняемыми в совершении преступных деяний. Не редко герцоги возлагают эту обязанность на доверенных лиц, которые действуют по принципу сменяемости. Однако сменяемым судьям не платится денежное вознаграждение, поскольку временная должность судьи Высшего Зала является обязанностью любого патриара. Такая мера была принята в целях того, чтобы избежать взяточничества как от Гильдии, так и от тех, кто благодарен за оправдательный приговор, не исключая тех, кто всё же надеется быть оправданным.

Исполнять обязанности судьи не простая работа. Единственные судебные дела, которые требуют от судей принятия решения, это те, которые непосредственно связаны с реальным сомнением в вине обвиняемого, либо те, по которым имеются неразрешённые правовые вопросы. Если преступник пойман, непосредственно в момент совершения преступления или он был близок к тому, чтобы совершить преступление, в достоверности чего не сомневается председательствующий судья, то судебное разбирательство в отношении личности преступника сводится к вынесению обвинительного приговора и простому административному процессу, который уже ведёт непосредственно Пламенный Кулак или Стража. Не редко, пойманный за карманную кражу утром, уже к вечеру отбывает наказание за решёткой.

Помимо исполнения вышеупомянутых функций правительственного органа, Высший Зал — это место, где балдурианцы могут развлечься. Он включает в себя зал для проведения всякого рода торжеств, в том числе частных и публичных банкетов. Кроме того, крыло

Зала отведено под комнаты встреч, доступные каждому, в порядке поступления заявок. Во внутреннем дворе Зала разместился небольшой общественный парк, благоустроенный дорожками и скамейками. В теории, парк радушно примет любого жителя Врат Балдура, в то время как на практике, никто кроме патриаров, его не посещает. Остальные жители, просто не имеют времени, чтобы тратить время на праздное безделье в парке Высшего Зала.

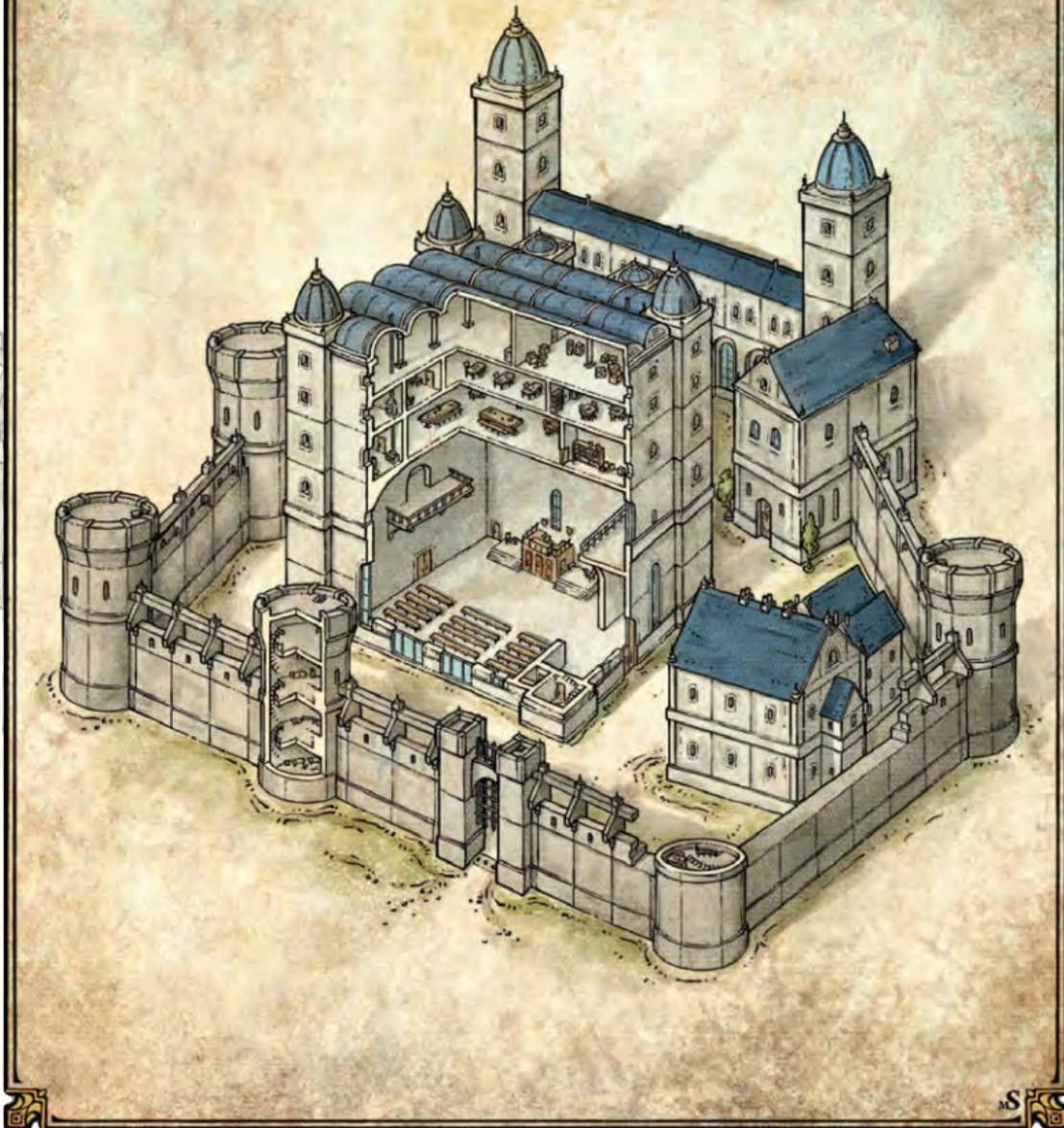
В Высшем Зале на разных этажах и в разных частях здания размещены несколько небольших библиотек. Эти библиотеки хранят все, уходящие в глубь веков, городские документы. Все возможные законы, договоры, архитектурные планы, материалы судебных разбирательств, государственные контракты, бухгалтерские документы, налоговые ведомости, данные переписи, документы на владение землей, уставы гильдий и прочие документы, которые собираются в тома и составляют ряд к ряду на стеллажи, а также в длинные тубусы для свитков.

В теории, для удобства пользования, библиотеки разделены по категориям, но на практике только библиотекари (последователи Омги, которые в своё время вызвались добровольцами) могут в них ориентироваться. В прошлом, некоторые разочарованные неудачными поисками патриары и различные документоведы, выступали с инициативой того, чтобы все библиотеки были объединены и каталогизированы разумным, доступным для понимания способом, но никогда не было достаточной политической воли, в пользу выделения на это средств.

Помимо того, что Высший Зал — это место общественной деятельности, он также служит жителям в качестве своеобразного светского храма. В самом восточном крыле первого этажа находится исторический музей Врат Балдура — своего рода мавзолей, в котором покоятся многочисленные герцоги и герои Врат. Там же, за стеклянной витриной стоит массивная статуя Балдурана, будто нависая над городскими священными реликвиями. Внутри витрины, кроме статуи, размещены вещи, которые предположительно принадлежали Балдурану: изношенный, побитый шлем, изодранный плащ, длинный меч в потрескавшихся кожаных ножнах, стальной щит и, что странно, нож для масла. Менее значимые героические личности, высеченные из мрамора, возлежат на мраморных ложах, в то время как иные, отлитые из бронзы, восседают на бронзовом троне, с непоколебимым благородством, будто глядят куда-то в непроглядную даль, пока их кости иссыхают как прутики, покоясь под ними в гробах.

Все герцоги имеют право быть похороненными в мавзолее, и большинство из тех, кто здесь захоронен, фактически лежат под его полом. Так, любой, кто прогуливается по залу музея, в сущности шагает по могилам. По причине сводчатой конструкции подземелья, расположенного под Высшим Залом, захороненные в полу, по сути висят где-то между каменной кладкой музейного пола и потолком подземелья. Прогуливаясь по мавзолею, если по некоторым каменным плитам топнуть ногой, можно обнаружить, что некоторые могилы рухнули в подземелья ниже. Парламент Пэров решил не заниматься проблемой этих, так сказать «павших героев», поскольку дварфийские инженеры заверили, что пол музея не представляет опасности.

## Высший Зал



Здание Зала построено так, что конструктивно является частью системы водоснабжения Врат Балдура. Подземные водосборные бассейны собирают дождевую воду, стекающую с крыши здания, откуда вода течёт через каналы собираясь в цистерне, углублённой под огромным фонтаном, расположенным в Храмовом квартале. Благодаря инновационным насосам Гонда, фонтаны Верхнего города — это великолепные произведения искусства водоснабжения, а также источник безопасной, чистой воды для городских жителей.

Под стенами Высшего Зала всё ещё существует подземный комплекс оригинального форта, который в отличие от самого Высшего Зала, с момента их раскопок подвергся небольшой реставрации, но без какого-либо усовершенствования. Под сводчатым потолком, который поддерживается толстенными столпами, расположились десятки, выложенных из кирпича камер, соединённых между собой извилистыми, высеченными из каменной породы, проходами в лабиринт, в который, надо отметить, мало кто осмеливается войти.

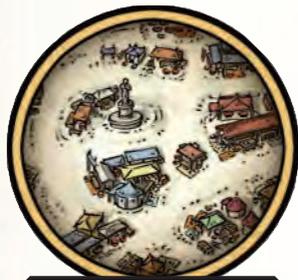
Проход в подземный комплекс может быть обеспечен как при помощи некоторых лестниц, спрятанных в свободных углах Высшего Зала, так и через водопроводную систему Верхнего города.

Некоторые из ближайших к лестницам камер, были переоборудованы в тюремные камеры, но они редко используются. Из-за частых дождей подземелья никогда не просыхают и всюду каплями просачивается вода. Помимо угрозы потеряться в крошечной тьме ненаписанных на карту лабиринтах подземного комплекса, единственную опасность, в этом месте представляют всюду роящиеся крысы. Никто в достоверности не может сказать, толи мастер над стенами, толи мастер над мостовыми, или мастер над водными и подземными путями, несут ответственность за комплекс. В результате чего, никто не берет на себя эти обязательства.

# ШИРЬ

Хаотичная и шумная рыночная площадь является самой яркой достопримечательностью Верхнего Города Врат Балдура. Её репутация процветающего перекрёстка самых активных торговых путей известна далеко за пределами Побережья Мечей; даже в Тэе слыхивали о диковинках и редкостях, которые можно повстречать на раскладках Шири за сущий бесценник.

Днём густой аромат приправленного изысканными специями жареного мяса смешивается с запахом сырой земли, свойственным всему городу Врат Балдура. Яркие разноцветные тенты нависают над стойками с инструментами, тканями, снедью,



Шири

предметами роскоши, странными и неведомыми штуками, табаком, пряностями с Сияющего Юга, шелками, шарфами, гобеленами и ещё миллионом прочих всяких всячин, пришедших сюда со всех уголков Фаэруна. Цены в Шири ниже, чем где бы то ни было во Вратах Балдура, что подразумевает необходимость агрессивно конкурировать — покупатели часто пользуются этим. Но не все товары в Шири осязаемы. Здесь также можно повстречать мастеров татуажа, предсказателей судьбы, деревенских колдунов и знахарей, астрологов и поэтов, которые также пытаются заработать своим ремеслом здесь, в Шири. За многочисленными наспех сколоченными столиками вы можете повстречать балдурианцев, смакующих городские новости и самые острые сплетни, предающихся философским дебатам, обсуждающих условия сделок и договоров.

Молодые и сильные носильщики пробираются сквозь густую толпу, перенося товары к тентам и унося обратно. Если бы не прочные шесты, которые эти хорошо сложенные юноши и девушки, привязывают к спине и плечам, товары, которые они переносят, стали бы лёгкой добычей. К вершинам этих шестов прикреплены корзины, груженные товарами; их можно увидеть, но добраться до них любителям легкой наживы, увы, невозможно. Конечно, случается и так, что внезапно корзина падает или шест отвязывается — ох, что начинается тогда в толпе... Однако такое являет собой скорее исключение, нежели правило. Выбравшись за пределы многолюдной Шири, носильщики, как правило, спускают корзины вниз и тащат их дальше на спине, подальше от вторых этажей домов узких улочек, где любой недобросовестный гражданин мог бы выудить из корзины на шесте что-то к своему счастью и к горю носильщика, равно как и хозяина украденного товара.

Статуя Возлюбленного Странника — единственный постоянный и неизменный элемент Шири. Все остальное постоянно перемещается, изменяется, убирается, расширяется — или сокращает занимаемую им территорию, и только Странник неизменен и вечен.

Конкуренция за лучшие места для тентов и стоек, понятное дело, жестока и извечна. У торговцев из Верхнего города есть преимущество — они живут в этом же районе, помимо этого у них, как правило, более чем достаточно наличности, чтобы дать своевременную взятку Управляющему Ширию, налоговым чиновникам и солдатам Стражи, что дарует им безопасность, отсутствие бумажной волокиты и самые выгодные места на рыночной площади. Как результат — с торницей возвращающиеся потраченные на вышеперечисленное средства, многократно увеличивающие благосостояние торговцев Верхнего города.

Рыночная площадь Шири — это более половины одноимённого квартала в Верхнем городе. Остальную часть его территории составляют лавки высшего класса, резиденции самых зажиточных и преуспевающих торговцев, офисы торговых и страховых компаний, дома гильдий торговцев и мудрецов, общественный вход в Погреба и экзотическая Башня Рамазита.

## Управляющий Ширию

Чтобы уравновесить значимость постоянно конкурирующих патриархов, кто-то должен управлять торговлей в Шири, записывать имена прибывающих торговцев, вести учёт поступающих на прилавки товаров, урегулировать споры относительно мест размещения торговых лавок и тентов, а также составлять расписание функционирования Шири в ночное время. Эти и многие другие независимые задачи ложатся на плечи управляющего Ширию.

С первыми лучами солнца Джедрен Хиллер — управляющий Ширию, встречает своих подчинённых и помощников у подножья статуи Возлюбленного Странника, чтобы кратко обсудить план перестановки мест для размещения тентов на день, после чего направляется к вратам Балдура. В это время, помощники разбегаются по всей Шири, чтобы мелом разметить будущие положения тентов, часть подчинённых спешит выстроится вокруг внутренней части врат Балдура, и выдают пропуска на торговые площадки, в то время, как другая часть направляется к вратам Чёрного Дракона. В конце концов, управляющий Хиллер протискивается к воротам, к уже ожидающим его торговцам, и распределяет торговые места.

Торговцам, живущим в Верхнем городе пропуска на торговые площадки, доставляются ещё ночью, что называется, до двери, а уже утром, как только их торговое место будет размечено помощниками управляющего, они приступают к размещению своих тентов.

Не повезёт тому торговцу, кто проявит оплошность забыть подать днём ранее запрос на торговую площадку, поскольку он будет вынужден ожидать пока управляющий Хиллер, после завершения своих ежедневных обязанностей у врат Балдура, на какое-то время не появится в Шири, по пути к вратам Чёрного Дракона. Проблема тут в том, что управляющий старается распределять торговые места следуя весьма непростой методике, руководствуясь схожестью товара, не забывая то, как долго тот или иной торговец ведёт торговлю в Шири, допускал ли он когда-либо нарушения, например, пренебрежение отведёнными границами для размещения тента, а также, в целях справедливости, следует принципу чередования лучших торговых мест для лучших торговцев. Конечно, все знают, что небольшое количество кое-чего особенного всегда может улучшить ваше положение в журнале — своеобразном учетном документе для всех работников Шири, с которым управляющий никогда не расстаётся.

Управляющий Ширию находится в подчинении Хаксиллиона Труда — Мастера над монетой. Поскольку Труд является весьма дотошным счетоводом, Хиллер вынужден пресекать всякого рода взяточничество. Однако это вовсе не исключает возможность (а иногда даже приветствуется) преподнести ему и его «голодной» команде, кое-что из еды или доставлять в его дом разнообразные товары, так сказать «для проведения проверки» (а часто необходимо, например, если торговец не желает томиться в менее посещаемом районе рынка или в каком-либо ином, менее прижурном месте). Стало бы неммыслимым позором, если бы журнал неукоснительно диктовал, что парфюмерная лавка окажется рядом с торговцем жареного мяса.

## Возлюбленный Странник

Мраморная статуя могущественного воина в чешуйчатых доспехах стоит в самом сердце Шири, вовсе непохожая на скульптуры подобного рода. Выражение лица Странника совсем не мрачно или сосредоточено; наоборот, оно полно энтузиазма и веры в светлое будущее. В руках воин заботливо баюкает хомячка. Покойный Орбурт Левел, эксцентричный торговец тканями, вложил неизвестную, но явно немалую сумму денег в возведение данной статуи многие годы тому назад. Городская легенда гласит, что статуя изображает Минска, рашеменского воина, который когда-то спас жизнь Орбурту и уберег оно от неизвестного лиха. Согласно легенде, хомяка зовут, Бу, но Минск величал его никак иначе, как «гигантский космический карликовый хомяк».

Причудливая статуя является излюбленным местом встреч и свиданий, в первую очередь потому, что Странник всегда стоит на одном и том же месте, по сравнению с непостоянной и изменчивой Ширью, а во вторую, потому что балдурианцы любят уникальные черты своего города.

## Погреба

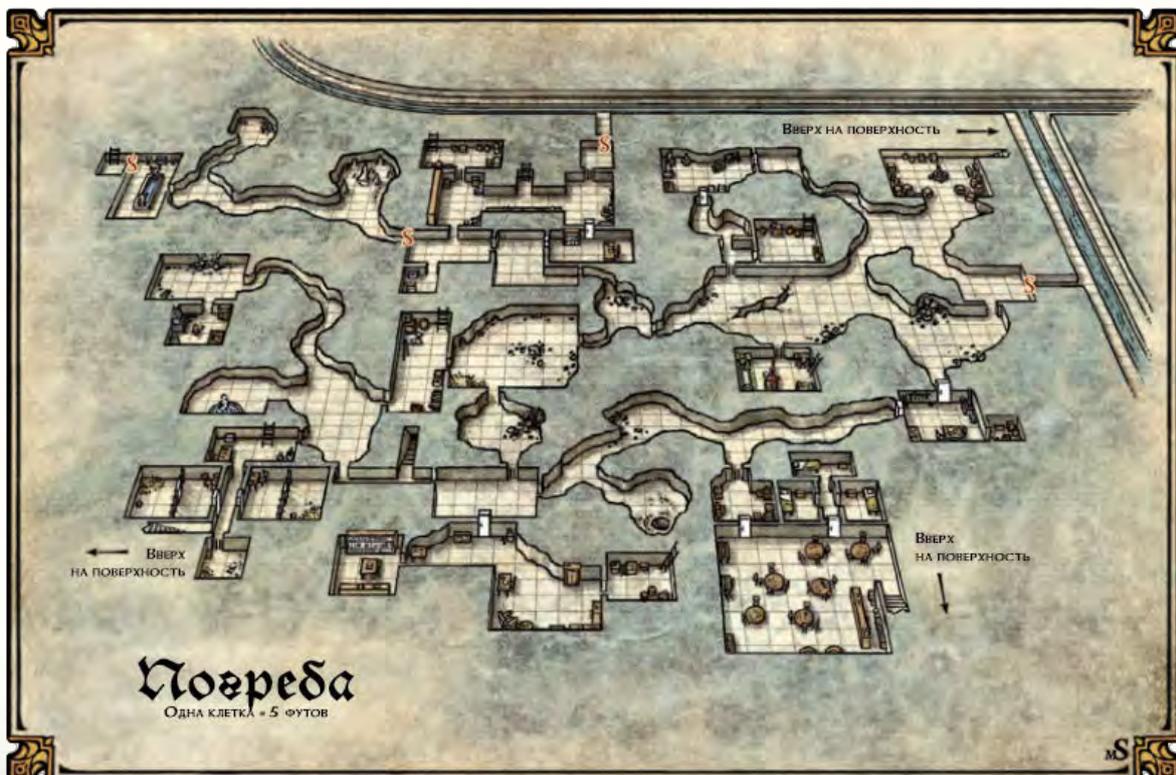
На южной оконечности Шири невозможно не заметить чётко обозначенный вход в Погреба. Большинство балдурианцев считает, что Погреба — это изветшавшая и убогая, но тем не менее уникальная в своём роде подземная таверна и место празднеств. Её каменные залы и подземные помещения некогда были подвалами и хранилищами многих наземных строений, во многих из которых и по сей день бурлит жизнь и процветает дело. За десятилетия эксплуатации этих подземных помещений в их инфраструктуру были добавлены арки, удобные проходы и свежерытые туннели, соединившие почти все погреба и подземелья Верхнего и Нижнего городов воедино и превратившие их в единую структуру комнат и коридоров.

Погреба — это не просто спонтанно возникшая хаотичная структура подземных помещений, используемых ныне для досуга; его масштабы и границы, не нанесённые ни на одну карту, намного обширнее и глобальнее, чем представляет себе любой обитатель Врат Балдура. Дюжины точек доступа позволяют попасть внутрь, и большая часть из них никак не выделяется внешне; хозяева заведений и



строений, в которых располагаются такие входы в Погреба рады хранить их в секрете от большинства горожан. Гильдия Врат Балдура напрямую контролирует некоторые входы в Погреба, другие же принадлежат частным владельцам, которые, тем не менее, чаще всего бывают не против предоставить право прохода членам Гильдии — за определённую плату, разумеется.

Лишь немногие в городе знают все проходы, туннели и помещения Погребов настолько хорошо, чтобы предоставлять свои услуги в качестве проводников и гидов. Лишь полный идиот решится войти в неосвещённый лабиринт узких проходов без профессионального, знающего своё дело сопровождающего. По Погребам вполне возможно достичь абсолютно любой точки Верхнего города, и пусть это будет не так уж и комфортно, и быстро, но самое главное — это будет абсолютно незаметно для других и останется в тайне от тех, кто на поверхности.



# ВЫСШИЙ ДОМ ЧУДЕС И ЗАЛ ЧУДЕС

Особливо в Верхнем городе разместились, построенные на деньги, вырученные от выгодной технологической сделки с городом, Высший Домом Чудес и Зал Чудес. Мраморные колонны обоих величественных построек кажется, будто сияют белизной, относительно окружающего городского пейзажа, в котором преобладают в основном серые и желтоватые тона. Первые священники Гонда приложили немалые усилия, чтобы сделать храм как можно более нарочитым, нанимая опытных каменщиков из далёкой Чессенты, а также привозя скульптуры и наружные карнизы из Лантана.

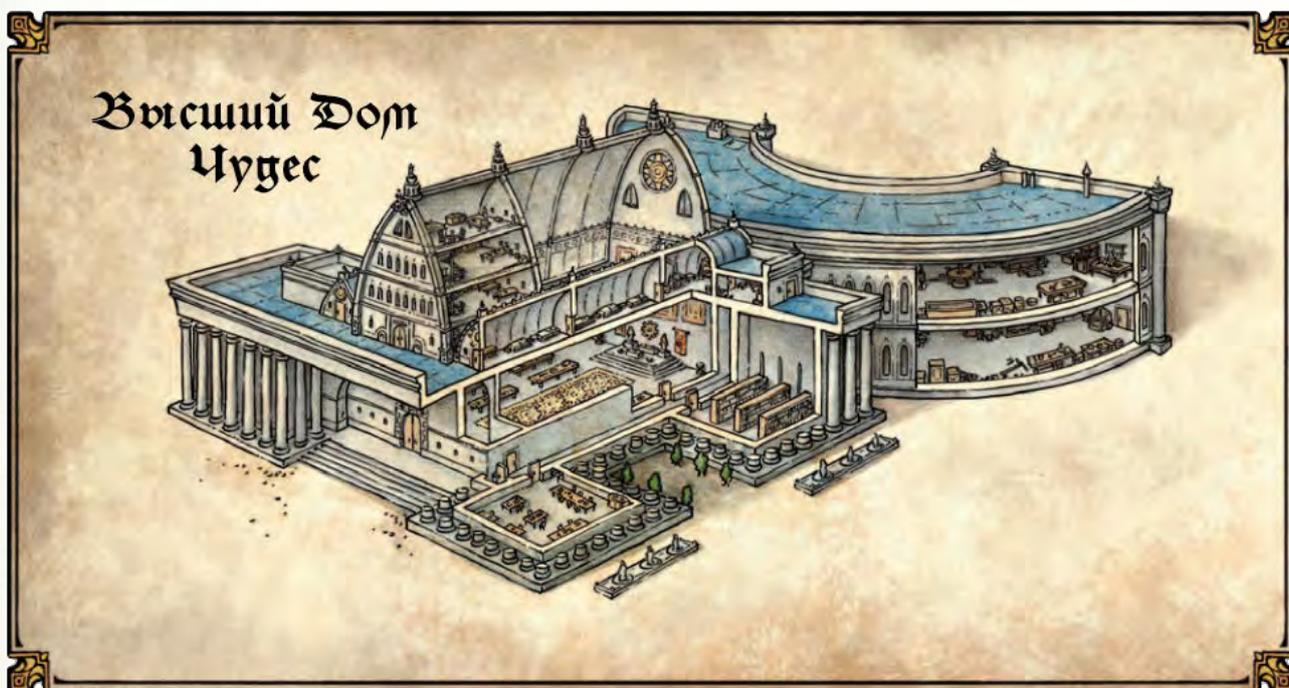
## Высший Дом Чудес

Помимо того, что Высший Дом Чудес является храмом, он также служит громадной мастерской для многих ремесленников и изобретателей. Чтобы войти во внутренние помещения здания, посетитель должен пройти под тремя гигантскими бронзовыми плитами или иначе — дверьми, которые кажется, будто парят в воздухе. На самом деле система скрытых шкивов и противовесов удерживают их в воздухе. Огромных размеров колокола, скрытые за каждой из плит, звенят отмечая пройденный час. Выпускная система шкивов захлопывает бронзовые двери с такой силой, что, если вдруг кто-либо и что-либо, случайно окажется в этот момент под массивными плитами, он тут же будет раздавлен. Но, поскольку храм открыт для вдохновения в любое

время, двери, на памяти горожан, ещё никогда не закрывались. Однако, случись нападение или иные беспорядки будут угрожать храму, послушники Гонда мигмом опечатают Высший Дом Чудес, и откроют его врата вновь лишь тогда, когда для жителей станет безопасно «вернуться к священному труду».

Каждый день в Высшем Доме Чудес звенят удары молота и шумят пилы. Послушники создают безделушки, которые затем продаются в Зале Чудес, ремесленники всех мастей посещают мастер-классы, а изобретатели экспериментируют совместно со священниками, создавая новые невероятные проекты или изучают древние механизмы. У Дома есть несколько огромных секторов, каждый из которых посвящён какому-либо виду работы или научному труду, связанному с изобретательством и искусством. Серебряных дел мастера трудятся неподалёку от тех, кто отливают бронзу, архитекторы чертят эскизы совместно с инженерами, а плотники строят краны, по соседству с резчиками по дереву, работающими над шкатулками для драгоценностей. Всё, начиная от кораблей и заканчивая осадным оружием, в огромных залах Высшего Дома Чудес, строится в натуральную величину, а затем разбирается для транспортировки. Что характерно, на ремонтных и строительных площадках по всему городу работают именно последователи Гонда. Среди прочих задач, они заменяют сломанные лонжероны, транспортируя их на колёсных кранах, движение которым придают портовые рабочие; возводят строительные леса вокруг строительных площадок и отваживаются чинить водопроводную систему в домах патриархов.

Днём верующие прибывают в храм, чтобы работать и учиться, численность которых как правило до пяти раз больше чем людей, проживающих в других частях города. Однако Высший Дом Чудес способен принять лишь около ста священников и помощников в своём жилом крыле.



## ВЫСОКАЯ ПУТАНИЦА

Схожие названия Высшего Зала, Высшего Дома Чудес и Зала Чудес вызывают бесконечную путаницу среди новичков во Вратах Балдура. Балдурианцы часто ещё больше сбивают с толку туристов, укорачивая названия последних двух из этих важных зданий, названия их соответственно «Дом» и «Зал». Кроме того, Высший Дом Чудес иногда называют «Храмом», а Высший Зал именуют «Герцогским дворцом» или просто — «Дворец».

Большинство из тех, кто прибывает в храм каждый день — это давние члены различных ремесленных городских гильдий, которые приходят, чтобы учиться, экспериментировать и обучать. Некоторые из них являются потенциальными учениками, надеющимися присоединиться и продемонстрировать потенциальным мастерам свои таланты. Часть из них — это люди с большим талантом, но скромными денежными средствами. Будучи не в состоянии позволить себе внести вступительные взносы и плату за обучение, таким людям иногда удаётся найти покровителя, который платит за их обучение, в обмен на будущие договоренности.

Все эти люди пересчитываются последователями Гонда, они буквально ведут учёт каждого, кто входит и выходит из Дома. Многие из невероятных предметов в Высшем Доме Чудес — теоретические экспериментальные образцы, ранняя стадия прототипов или специально заказанные изобретения — что очевидно, не для глаз публики. Как следствие, охранники дверей — приверженцы Гонда, вежливо просят удалиться всех любопытных, а также тех, кто не имеет явного дела в храме, направляя их пройти дальше, вдоль площади, к Залу Чудес.

## Зал Чудес

Зал Чудес является собой великолепии Гонда во всей красе. Это здание больше музей, нежели религиозное место. За 5 серебряников, посетитель может войти внутрь, чтобы полюбоваться выставленной, в длинных проходах и даже свисающей с потолка, галерее «священных» реликвии, диковенность которых варьируется от весьма повседневных, например, обыкновенные дверные засовы и механические замки, замаскированные под мебель и другие предметы домашнего обихода, до совершенно научных, таких как точные клепсидры и модель планетарной системы.

Более впечатляющие изобретения, вырисовываются на фоне коллекции таких изобретений, как паровой дракон — это своеобразная паровая машина, которая, в зависимости от оснащения, может перемещать большие объекты на значительное расстояние с помощью шкивов, качать воду, поднимать грузы на утёс или стену с помощью длинных верёвок, двигать

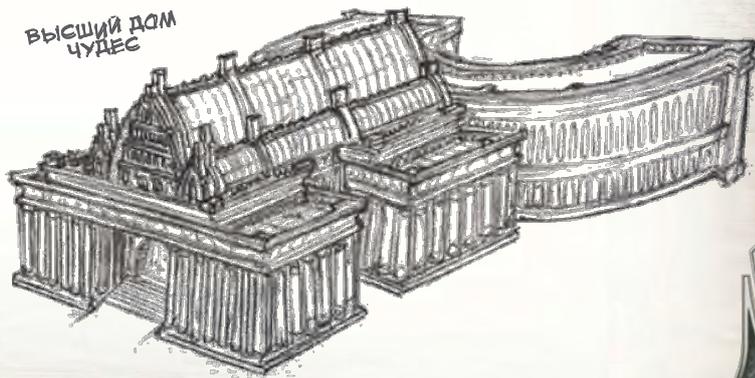


Зал Чудес

рианских мореплавателей, является коллекция навигационных инструментов, таких как вырезанная в кораллах, филигранной работы астролябия, и один из первых дальновзоров (телескопов) — очков с серией подвешенных, расположенных в определённом порядке стеклянных линз, которые можно использовать, чтобы разглядывать крошечные предметы, хорошо видеть на большом расстоянии, аж до самого горизонта, или направить солнечные лучи так, чтобы поджечь или расплавить предмет. Небольшие таблички указывают на цели и способы использования этих предметов. Поскольку посетителям не разрешается самостоятельно притрагиваться к изобретениям, в Зале Чудес легко можно найти послушников Гонда, с радостью готовых продемонстрировать способы использования предметов.

Прежде чем выйти из музея, посетителю предстоит пройти через просторную лавку, заполненную всяческими устройствами, выставленными на продажу. Там также демонстрируются напечатанные каталоги дополнительных предметов огромных размеров, которые, при желании, можно заказать для более поздней доставки. Вместе с тем, на обозрение представлен прайс-лист, содержащий расценки на замки, сейфы, предметы со скрытыми отсеками для хранения вещей, паровые драконы, водяные насосы и многое, многое другое.

Поскольку послушники Гонда весьма хвастливо демонстрируют богатства Зала, ходят слухи о тайной сокровищнице, скрытой под храмом, охраняемой механическими чудовищами. Следует отметить, эти слухи в основном правдивы. Позади огромного алтаря, в Высшем Доме Чудес, имеется сложная нажимная пластинчатая система, открывающая секретный проход, ведущий под храм. Под зданием действительно существуют многочисленные палаты и складские помещения, в которых общественность никогда не приглашается. Кем на самом деле охраняются сокровища от публики палаты, големами или иными автоматическими механизмами, известно лишь священникам Гонда.



# ПОМЕСТЬЕ СИЛЬВЕРШИЛДА

Будучи последним представителем, почти непрерывного рода Сильвершилдов, Верховный ремесленник Гонда Торлин Сильвершилд недавно был избран в Совет четырёх. Наделённый властью, Сильвершилд буквально купаются в роскоши, в чём можно убедиться, взглянув на семейное поместье, размер которого сравним с городским кварталом. Эта усадьба неспешно строилась в течение нескольких поколений, на земле, которую семья Сильвершилдов либо купила, либо она им была преподнесена в дар, как проявление благодарности, или чтобы добиться скромного контакта с семьёй в тесном соседстве.

Поместье расположилось в западном конце Усадебного квартала. Мощная, 12-футовая стена, с обоих концов примыкающая к стенам Верхнего города, окружает строение, обеспечивая ему безопасность.

Не взирая на безопасное соседство с другими знатными домами, Сильвершилд всегда нанимает несколько слуг патрулировать окрестности поместья, опасаясь грабителей и прочего плутовского люда, которому изредка всё же удаётся прокрасться мимо стражи.

Поместье Сильвершилда превосходит большинство домов других патриархов во всём, за исключением уюта. Даже когда Сильвершилд устраивает пиршество, то ни звуки музыки, ни шум веселья, почти не слышны за пределами стен чудовищно гигантского имения. Справедливо это или нет, но место заслужило репутацию не самого гостеприимного. Обычно одного вида тяжёловооружённой стражи, посменно несущей службу у главных ворот имения, достаточно, чтобы в этом убедиться.

От ворот к портику дома простирается усыпанный белым гравием внутренний двор. Среди колонн, под крытой, каменной галереей, подвешено потрясающее изобретение мастеров Гонда — целая система масляных ламп, представляющая собой восемь миниатюрных гейзеров, извергающих золотое и серебряное пламя. Это одна из многочисленных вариаций «вечного света» — системы самозаполняющихся масляных ламп, присоединённых к центральной цистерне с маслом.

Внутри длинной надворной постройки, на северной стороне поместья, содержатся паланкины (средство передвижения в виде укреплённого на длинных шестах крытого кресла или ложа, переносимого носильщиками). Сами Сильвершилды редко передвигаются на таких изысканных транспортных средствах, но как они утверждают, семья стремится проявлять учтивость, и с радостью готовы обеспечить комфортом своих гостей.

Обширные сады на территории поместья являются его самой отличительной и завидной чертой. Герцог большой любитель прогуливаться среди садов, глубоко погружаясь в размышления. Он часто трудится в нём, как пчелка. Пышные сады были спроектированы с учётом прохладного климата и влажной погоды, в результате чего, они цветут круглый год. Годами, Сильвершилд импортировал цветущие растения и красочные кустарники, произрастающие, начиная от самого Севера, вплоть до Высокого леса, а для сбора экземпляров, мастеров-садовников отправляли в невероятно далекие путешествия, аж до островов Муншае. Вновь

прибывшие растения, а также те, что нуждаются в особом уходе, растут в стеклянных теплицах, окружённых зеркалами, чтобы максимально эффективно ловить и концентрировать скудный солнечный свет. Хотя немногие в городе знают, что герцог использует теплицы для выращивания собственного запаса соболиного луноцвета. Разумеется, не для личного использования — Сильвершилд не позволяет себе опьянеть. Соболиный луноцвет служит для развлечения некоторых, особо развязных гостей на пиршествах, чьи секреты иначе, как под действием наркотика, не были бы раскрыты.

Мимо изысканных скульптур, через цветочные клумбы, вокруг деревьев и кустарников, по всей территории сада вьются зелёные, усыпанные белым гравием лужайки. По саду свободно разгуливают павлины, а на деревьях, в гнёздах, устроились певчие птицы. В небольшом фруктовом саду произрастают деревья груши и хурмы. Во Вратах Балдура, Сильвершилд — единственный, кто выращивает хурму. Позади фруктового сада, неподалёку от кухни, построена у внешней стены, узенькая тропинка ведёт мимо небольшой беседки, в которой находится святилище Гонда, затем тропинка ведёт к высаженным между рядов черники, овощному и травяному садам.

Но больше всего в своём поместье Герцог Сильвершилд гордится фигурным лабиринтом. Он нанял мастеров-ремесленников из Высшего Дома Чудес, чтобы

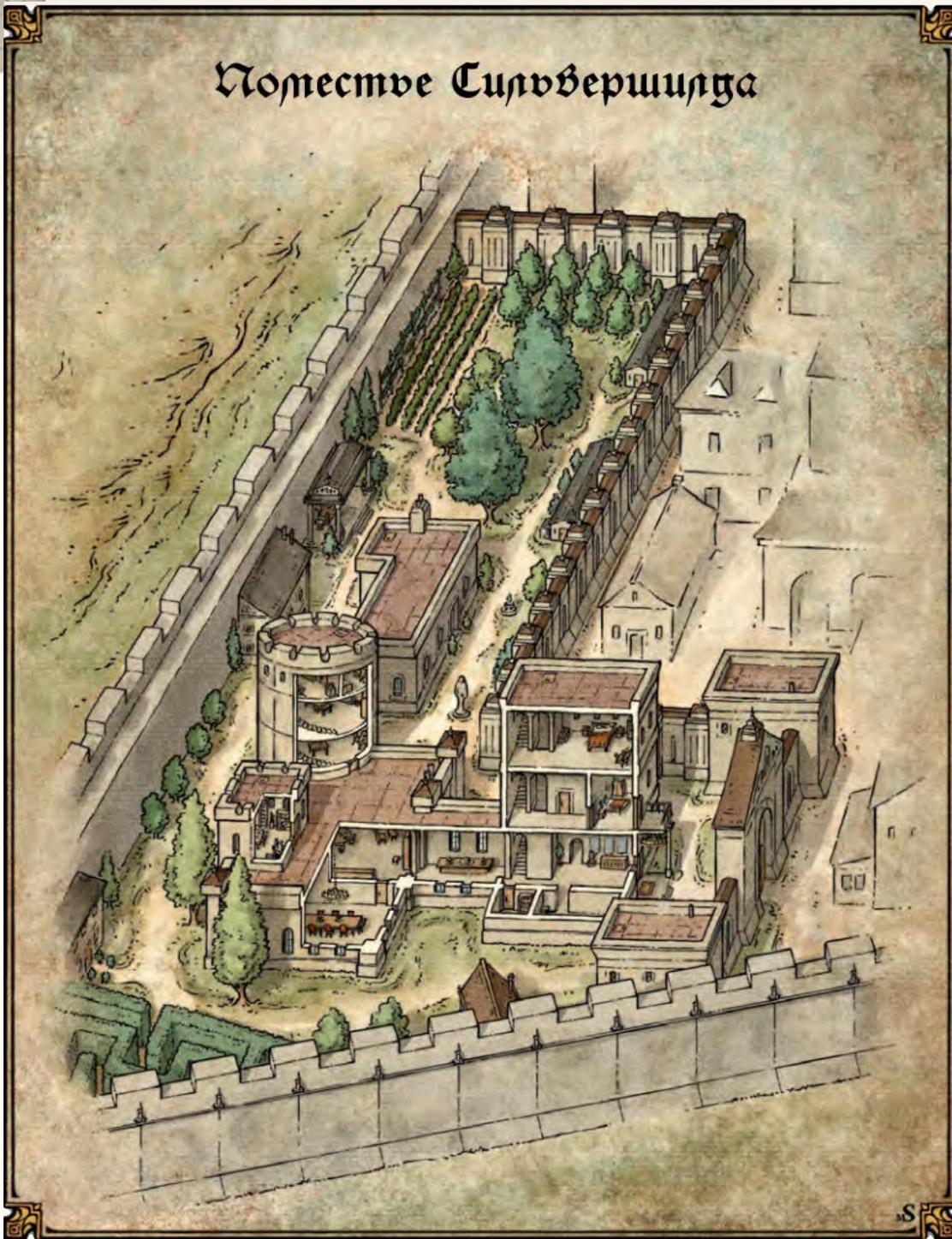
те сделали несколько модифицированных, питаемых паровым драконом, миниатюрных подъёмных механизмов. Эти механизмы, замаскированные где-то внутри лабиринта, причудливым образом оживляют подстриженные в форме животных кустарники, заставляя их шеи и хвосты шевелиться. Сильвершилд утверждает, что он оживил лабиринт, чтобы позабавить своих детей и гостей поместья. Но особенное удовольствие он получает, когда его настоящие павлины, исследуя лабиринт, встречают свои листовные копии.

На первом этаже особняка, Сильвершилд принимает гостей, устраивает пиры и занимается мелкими делами. Этаж гудит мягкими жужжащими звуками десятков небольших, хрупких, замысловатых заводных изобретений, привезённых из Высшего Дома Чудес. В главном фойе поместья, через богато украшенный потолок комнаты, простирается мозаика, изображающая герб дома Сильвершилд, над кораблём герба Врат Балдура, как напоминание посетителям, в чём городе они находятся. Задняя часть здания преимущественно отдана бальному залу и театральной сцене, а дополняют



Поместье  
Сильвершилда

## Поместье Сильвершилда



их несколько гостиных и приёмных комнат. В западном крыле расположен просторный, пиршественный зал, в стенах которого, легко поместятся 40 человек, при этом, будет достаточно места для слуг и артистов.

Расположенные под первым этажом служебные помещения, предоставляют личное пространство горничным, лакеям, слугам, поварам и многим другим сотрудникам, которые поддерживают роскошный образ жизни патриархов. Винный погреб, кладовые и общие помещения для слуг завершают подвальный уровень. В поместье постоянно кипит жизнь, особенно здесь, внизу. У Сильвершилда всегда под рукой около 50 слуг, доступные в любое время суток. Двадцать разного рода слуг и стражников в других местах поместья, и ещё от десяти до двадцати, которые бегают по поручениям во Вратах Балдура.

Семья живёт на верхних этажах поместья. Этажи, расположенные над главным домом, включают частную

гостиную, детскую комнату для Аланы и Энтара III, спальню и игровую комнату для Ская II, а также другие комнаты, зарезервированные для детей, когда они вырастут из детской. Круглая башня имеет три верхних этажа и состоит из небольшой столовой, полудюжины гостевых спален, гостиной, библиотеки и хозяйских апартаментов. В башне у Сильвершилда, также есть домашний офис, но он редко им пользуется. Его настоящий кабинет спрятан за книжным шкафом на втором этаже, который ведёт к частному проходу на крышу особняка. На крыше поместья расположены мастерская и кабинет с небольшой застеклённой террасой. Семья и слуги хорошо осведомлены о наличии «секретной двери» за книжным шкафом, но герцог запрещает кому-либо выходить на крышу или входить в его убежище, где он ведёт секретные дела и закладывает основу для своих самых конфиденциальных проектов.

# НИЖНИЙ ГОРОД

Огромным полумесяцем из крутых, спускающихся к докам склонов, раскинулся Нижний город. Он плотно набит буквально сросшимися, каменными, крытыми черепицей домами, разбавленными яркими оконными рамами и ставнями. Узенькие улочки Нижнего города ведут во внутренние дворы и служат переходом в другие дворы и улицы города. Каменные балки часто нависают над дорогой, буквально ставя лицом к лицу верхние этажи строений. Бывает даже так, что некоторые из этих подпорок используются в качестве пешеходных мостиков, но чаще всего их обсиживают голуби, крысы, чайки, и кошки. Горожане Нижнего города привыкли к их шумному и тесному сосуществованию. Как писал в далеком прошлом мудрец из Врат Астургель, «В Нижнем городе мы живем и работаем друг у друга на спинах».

Торговля — король в этой части Врат Балдура. Ремесленные работы, починка, покупка и продажа поглощают всю жизнь торгашей, владельцев магазинов и слуг-на-день, проживающих здесь. Деятельность в магазинах и на людных улицах начинается ещё до рассвета и прекращается с наступлением темноты. Днём ставни каждого магазина открыты настежь, а ночью они накрепко запираются и опечатываются, несмотря даже на то, что каждое окно имеет прочную железную решётку. Кроме гостиниц и таверн, которые открыты, хорошо освещены и пользуются услугами «доверенных лиц» для защиты от вандалов, выпивох, поджигателей, воров и бродяг, Нижний город в основном, погружается во тьму и закрывает ставни с заходом солнца.

**Тёмные и туманные улицы:** Так как сырость буквально прилипает ко всему городу, мощёные улицы Врат обычно довольно скользкие. Когда скольжение становится реальной проблемой, местные жители разбрасывают солому или речную гальку на булыжники, чтобы обеспечить лучшее сцепление.

Обслуживаемые совместными усилиями, уличные фонари усеивают многие перекрёстки и освещают самые тёмные места под многочисленными каменными арками Нижнего города. Медные чаши, с медными отражателями в виде крыльев, наполненные маслом, с утопленным в них фитилём, рассеивают свет, частично освещая самые приятные кварталы Нижнего города. Незастеклённые, латунные фонари бросают свет в более суровых кварталах. Оба вида освещения имеют достаточно прочную конструкцию и твёрдо вделаны в стены. Горожане, живущие рядом со светильниками, зажигают их в сумерках, и, если ветер с дождем ещё не потушили их, задувают на рассвете.

Открытые двери гостиниц, таверн, ночных кафе, распространяют немного света на улицы, но большинство людей носят с собой фонари или нанимают фонарищиков. Эти молодые люди носят светильники со многими свечами на длинных шестах, и за пару медяков проводят клиента по ночным улицам.

**Серая гавань:** Врата Балдура обладают одной из крупнейших и деловых гаваней на западном побережье Фаэруна. Независимый статус города и толерантная природа привлекают многих морских капитанов, которые селятся с семьями в домах Нижнего города, благодаря чему во Врата попадает множество разных товаров. Многие пираты, желающие сбыть свою последнюю добычу, также регулярно швартуются во Вратах.

Посетители часто поражаются огромным размерам и уровню активности гавани, восхищаясь её семьюдесятью огромными кранами, ковшами и грузовыми тележками, бегающими по стальным рельсам по всем



НИЖНИЙ ГОРОД

докам, загружающиеся и разгружающиеся в общем оптимизированном процессе. Оборудование доков находится в ведении Почётной компанией гаванщиков Балдурана, но построили всю машинерию и следят за её состоянием жрецы Гонда. Так, Высший дом Чудес Гонда получает 1 серебряник с каждой пошрины, оплаченной за использование вагонетки или крана. Все пошрины и накладные с судов приносят в офис начальника гавани — крошечное здание с толстыми стенами и забранными решётками окнами, стоящее особняком от остальных городских строений.

Дом Водной Королевы — также представляет собой уединённое строение. Он возвышается в конце пристаней и спускается одной стороной к гавани. Волны обтачивали камни этого храма Амберли на протяжении поколений. Моряки и их семьи часто делают небольшие подношения храму, дабы купить благословение Королевы-суки. Жрица Амберли часто можно увидеть спускающимися по лестнице снаружи храма, чтобы принести эти жертвы реке, затем они исчезают под шумящими волнами, и возвращающихся обратно уже с пустыми руками. Что происходит с жертвоприношениями — тайна, и никто во Вратах Балдура даже не пытается её раскрыть, опасаясь слухов о проклятии всего города, которое падёт на всякого дерзкого, осмелившегося на это.

**Цветущий квартал:** Горожане Нижнего города, по большей части, принадлежат к рабочему классу, но успешные купцы, капитаны судов, землевладельцы, и другие, кто имеет доступ к достатку, по мере возможности, стараются жить подобно патриархам. Изредка богачи покупают некоторые здания в Нижнем городе, или даже небольшие кварталы, чтобы либо снести их, либо перестроить и соединить с начальным «дворцовым домом». Существенно менее зажиточные горожане, обычно снимают дорогие квартиры на



Цветущий квартал

верхних этажах, предпочитая места с террасами на крышах или с балконами, с которых открывается красивейший вид.

Эти впечатляющие дома, по большей части, можно найти в Цветущем квартале — модном районе Нижнего города, где тут и там встречаются кафе, цветочные магазины или бутики ремесленников. Главная улица района круто уходит вверх от гавани к Старой стене. Множество строений имеют наружные лестницы и открытые террасы, встроенные в стены или напротив неё.

Единственное пятно на этом, в остальном блистательном, месте — особняк Мандоркай. Это строение появилось будто из ниоткуда, полностью отстроенное и укомплектованное персоналом, за одну ночь на свободном пустыре. Спустя несколько недель горожане заговорили о Мандоркае, эксцентричном и владеющим магией строителе этого места, а влиятельные городские жители пошли к нему в услужение, надеясь получить услуги такого могущественного волшебника.

Затем Мандоркай исчез из публичной жизни. Никто о нём ничего не слышал, кроме разве что того, что он разослал несколько приглашений разным персонам. Эти аккуратные послания были написаны серебром по чёрной бумаге, сложенной в форме пятиугольника. Тех, кто входил в особняк по таким приглашениям, больше не никогда видели. После нескольких таких исчезновений отряд Пламенного Кулака вторгся в здание. Только двоим из его членов удалось выйти наружу. Они говорили о перемещающихся комнатах, гнетущих песнопениях и пропитанных кровью камерах. Совет четырёх хотел бы снести особняк, но ни один рабочий не захотел даже прикасаться к зданию.

Поскольку здание не представляет опасности, если в него не входить, герцоги решили не настаивать на своём решении. Мандоркай и его слуги всё также числятся пропавшими без вести, но странные маленькие чёрные приглашения, таинственным образом, периодически появляются у порога людей, когда никто не видит.

**Пламенный Кулак:** Компания наёмников Пламенный Кулак представляет собой фактически полицейскую силу города и армию одновременно. В любое время на службе находится около трёх тысяч членов Кулака, из полного состава армии в шесть тысяч. Врата Балдура долго сохраняли свой нейтралитет в конфликтах, царящих в регионе, но доходы города от этого только росли. Даже когда Врата Балдура стали более предвзятыми, после того, как толпы беженцев наводнили Внешний город, Пламенный Кулак продолжает пополнять свой членский состав, из числа горожан, принадлежащих ко всем слоям общества.

Кулак охраняет Нижний город и Скалу Вирма, а также их солдаты стоят на страже восточной и западной стен Нижнего города. Их присутствие, как при исполнении, так и в свободные часы, предотвращает наглые преступления. Несмотря на то, что некоторые из членов Пламенного Кулака размещаются в бараках Морской башни Балдурана или Скалы Вирма, большинство из них имеет дома в Нижнем городе.

Совет четырёх ежегодно возобновляет контракт с Пламенным Кулаком, так что компания наёмников номинально находится под контролем герцогов. Помимо контракта, члены Кулака получают жалование от своей доли налогов, собираемых в гавани, врат Василиска и разводных мостов Скалы Вирма.



# МОРСКАЯ БАШНЯ БАЛДУРАНА

Пламенный кулак держит два бастиона во Вратах Балдура — Скалу Вирма и Башню Балдурана. Если Скала Вирма — символ нерушимой силы Кулака, то Морская башня олицетворяет его успех и достоинство.

Морская башня служит Пламенному Кулаку штаб-квартирой, казармами, военно-морской базой, тюрьмой и крепостью. Маршал и большинство офицеров, ответственных за ежедневные операции Кулака, как правило, несут службу в Морской башне.

В хорошо укомплектованном арсенале башни имеются длинные и короткие мечи, дубинки, кольчуги, луки, тысячи стрел, сосуды с алхимическим огнём, и другие всевозможные инструменты для ведения войны, и патрулирования улиц, а также множество каменных боеприпасов для трёх укрепленных на парапете требушетов. Камень выпущенный требушетом с вершины Морской башни, под воздействием силы тяжести, почти гарантированно проломит деревянный корпус любого корабля. На наземном уровне башни имеется лебёдка, способная поднять массивную цепь с русла реки и протянуть её через устье гавани от башни до глубоких свай, под самой восточной пристанью в Брэмптоне. Поднятая цепь не позволит никакому судну, размером больше чем лодка, войти или выйти из гавани. Эта цепь не поднималась десятилетиями, если не брать в расчёт военные учения и работы по техническому обслуживанию.

В последний раз, цепь поднималась для защиты от настоящего флота Калишитских кораблей. Однажды вечером прибыли взволнованные рыбаки и торговцы, предупреждая о приближении флотилии, идущей вверх по реке. На многих кораблях, они видели развевающиеся Калишитские флаги. Герцоги, хоть и получили сообщения об идущей на юге войне, но донесений от высокопоставленных лиц о нужде Калимшана использовать реку не было, что вызвало опасения. Когда вечером, сразу после захода солнца, прибыли корабли, цепь была натянута через гавань, прямо за ней стояли корабли, полные солдат Пламенного Кулака, с катапультами и огненными стрелами наготове. Но беспокойство было напрасным. На кораблях не было воинов Калишитов, лишь только беженцы, искавшие укрытие от войны. Когда герцоги поняли, в чём дело, цепь опустили, и беженцев пустили во Врата Балдура. Горожане не отнеслись к ним как к захватчикам, но и не встретили с гостеприимством. Этот инцидент задал тон дальнейшим отношениям между беженцами и жителями Врат Балдура, в последствии, который привёл к образованию отдельного поселения — Малого Калимшана.

Морская башня представляет собой впечатляющее архитектурное строение, возвышающееся над заливом. Она вырывается из скалистого островка в гавани таким образом, что нападающие, приближающиеся по воде, встретят несколько опорных пунктов у основания крепости. Пять крепких башен обеспечивают огневые рубежи вдоль всех стен Морской башни и во всех направлениях от островка. Специально изготовленные требушеты Гонда, установленные на вершинах башен, способны метать снаряды в три раза дальше обычного

осадного орудия, позволяя метаемым камням достигать вершин утёсов на противоположном берегу реки (или даже Верхнего города), однако такие выстрелы, из-за низкой высоты Морской башни, должны быть точно рассчитаны и произведены вслепую.

Дамба, длиной в 400 футов (122 метра), соединяет Морскую башню с берегом. На протяжении всей дамбы нет никаких ворот или разводного моста. Считается, что одной лишь её длины достаточно для обеспечения защиты, так как на протяжении всего приближения, атакующие будут подвергнуты обстрелу лучниками и метательными снарядами. Пламенный Кулак рассчитывает, что в случае нападения на Врата Балдура, в первую очередь будет атакована Морская башня и чем быстрее это случится, тем быстрее враг будет повержен.



Морская башня  
Балдурана

В Морской башне, поменно размещается около 100 солдат Пламенного Кулака, расквартированных по уровням башен, не отданных под нужды тюрьмы, а также в двух зданиях, расположенных во дворе укрепления — оружейной и офицерской башне.

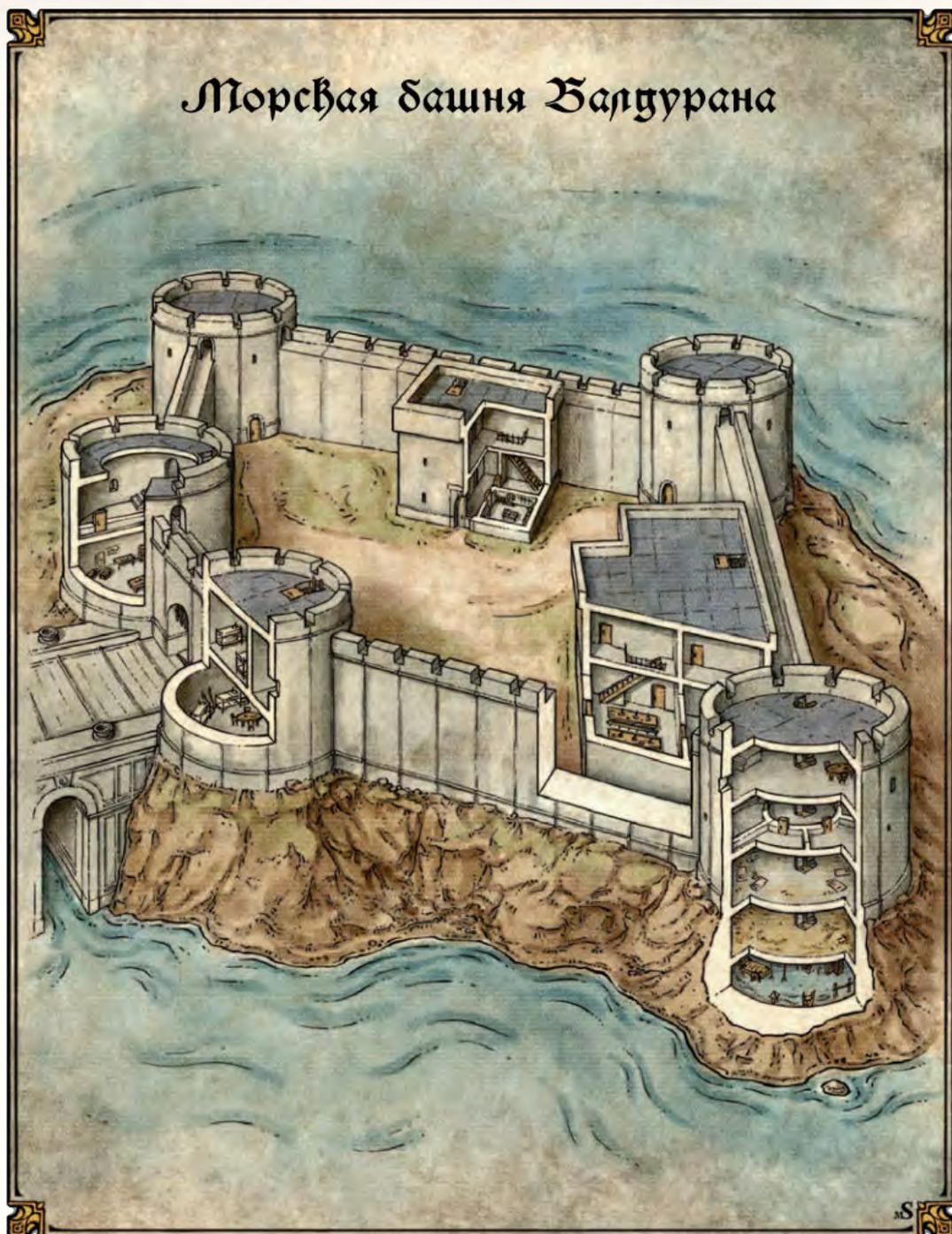
Кроме того, по всей территории Морской башни размещены не-

большие тайники с различным снаряжением и оружием, но большая часть запасов вооружения Пламенного Кулака хранится в оружейной. Подземные помещения, укрытые под оружейной, представляют собой своеобразный музей конфликтов, в которых Пламенный Кулак принимал участие. В глубине оружейной, если постараться, можно найти всё, что угодно, от доспехов для боевых слонов, до снегоступов. Всё снаряжение тщательно каталогизировано и регулярно обслуживается.

В оружейной также находятся кухни и кладовые Морской башни. Небольшая секция на первом этаже отведена под галерею. В ящиках и на стеллажах галереи хранятся трофеи выигранных и проигранных сражений: меч и доспехи герцога Элтана, коралловый трезубец сахуагинов, отнятый у вождя Ицкали, истрёпанный флаг Форты Белуриан, Шрам короля — массивный меч Сотиллиса, короля огров Муранхейма, и многое другое.

Небольшая офицерская башня служит казармами маршала и временно расквартированных офицеров различных рангов. В ней маршал зачастую ведёт переговоры с офицерами о текущих событиях или о планировании кампаний. Помимо помещений для ведения переговоров и персональных комнат, в башне имеется библиотека, содержащая коллекции книг и свитков, которые офицеры могут использовать для изучения основ тактики, сверяться с картами и просматривать соглашения. Под офицерской башней, в свинцовом хранилище, отделённом от любого другого подземного комплекса на сотни метров, находится казна Пламенного Кулака. Никто, кроме высокопоставленных офицеров, в точности не знает, где именно находится дверь, ведущая в это хранилище и в чём кроется секрет её открытия.

## Морская башня Балдурана



Наименее привлекательная роль Морской башни — это местная тюрьма. Продолжительное тюремное заключение не является обычным явлением, тем не менее многих людей необходимо запереть на несколько дней, недель или даже месяцев. Подземная тюрьма Морской башни, состоит из трёх уровней. Два самых низших находятся ниже уровня воды в гавани, поэтому они всегда холодные и влажные. Самый верхний уровень подземной тюрьмы, разделён на небольшие камеры, каждая из которых содержит от одного до пяти заключённых. Нижние уровни состоят из двух больших камер. Обычно в одной большой камере содержится не более 25 заключённых. Однако, если ситуация того требует, в каждую из этих камер можно плотно втиснуть, буквально друг к другу, в десять раз больше заключённых.

Дамба соединяет Морскую башню Балдурана с одноимённым городским районом. Башня влияет почти на все аспекты жизни района. Многие из его жителей — это члены Пламенного Кулака, которые больше предпо-

читают комфортабельные помещения или семейное жилище у самого берега, нежели суровые казармы Морской башни. Многие мастера и заслуженные члены Выдающегося союза парламентских металлургов держат торговые лавки в районе Морской башни, благодаря чему, этот район Врат Балдура является наилучшим местом, чтобы приобрести высококачественное вооружение и броню, по весьма справедливым ценам.

Высокая численности солдат в районе Морской башни породила множество таверн, борделей и игорных домов. Все эти заведения расположились вдоль реки, и как можно дальше от Старой стены и модных улиц Цветущего квартала. Однако, почти всякий раз, когда Пламенный Кулак получают жалование, район Морской башни преобразуется в самый шумный городской квартал, что несомненно является причиной множества жалоб на офицеров Кулака от соседей из Усадебного и Цветущего кварталов, на создаваемый солдатами шум и пьяные драки.



## ВНЕШНИЙ ГОРОД

Даже притом, что герцоги облагают Внешний город налогами и номинально управляют этой областью, они редко осуществляют над ней контроль. Ни Стража, ни Пламенный Кулак не патрулируют эти повергнутые в нищету кварталы. Во времена осады жители Внешнего города, если окажутся достаточно быстры, могут сбежать внутрь городских стен. В обычных условиях им остаётся полагаться на справедливый суд соседей и друзей, или платить Гильдии за обеспечение защиты. Несмотря на такое положение дел, находящийся без лидера Внешний город не так легко покорить, так как Пламенный Кулак жестоко подавляет любые попытки сделать это. Но, несмотря на то, что преступления и открытое насилие довольно обыденны во Внешнем городе, люди всё же не лишены возможности вести бизнес.

Внешний город расширяется хаотично, без каких-либо причин или плана, а его грязные улицы беспорядочно усеяны пивными, кузницами, кожевенными, красильными мастерскими, скотобойнями, конюшнями, складами, стойлами и навозными кучами. Его планировка и архитектура — смесь разнообразных конструкций и стилей. Многие здания построены из дерева или прутьев. Заметные объёмы дневной торговли проворачиваются в этом неохраняемом, опасном месте, где живут «чужаки» (иноземцы, слишком бедные, чтобы снимать жильё в Нижнем городе, фермеры, нелегалы, торгующие запрещёнными или нежелательными товарами, и люди вне закона).

Внешний город может стать серьёзной угрозой для посетителей Врат Балдура. Прохожие здесь всегда могут наткнуться на стаи бродячих собак, уличных торговцев, конюхов дерущимися за потенциальных покупателей, ревущих животных, загнанных у самой дороги в загоны, стаи кур и гусей, попрошаек, протягивающих руки и что-то бормочущих на непонятном языке, а также на всевозможное изобилие резких запахов. Патриары, которым нужно пройти через эти места, стараются не высовываться из своих карет, задернутых занавесками, заполненных свежесрезанными цветами или надушенными подушками. Другие посетители носят с собой носовые платки, смоченные в розовой воде или соке цитрусовых, из числа тех, что привозят из Калимшана. Народ, живущий во Внешнем городе, просто к этому привык.

В отличие от Верхнего и Нижнего города, дни и ночи во Внешнем городе похожи друг на друга. Люди живут урывками и спят, когда есть на то возможность, так что грязный котел Внешнего города бурлит всегда. К примеру, если оружейник Халтар может не работать в определённое время дня или ночи, в это время, некоторые из его конкурентов как раз будут открыты для бизнеса.

**Шумный и зловонный:** Бизнес здесь — достояние публики. Из-за звуков и запахов, производимых здешними ремесленниками, им запрещено входить в стены города, так что Внешний город вмещает все самые шумные и зловонные лавки Врат. Мясники, кузнецы, кожевенники, красильщики, каменщики, скотники, валяльщики и многие другие изготавливают свои товары за стенами города, а продают их внутри городских укреплений. Наиболее успешные из таких «челноков» владеют магазинами в Нижнем городе, куда и возят свои изделия; остальные довольствуются продажей товаров в Шири. Конечно, товарообмен с жителями Внешнего

города осуществляются напрямую, так что они избегают обложения городскими пошлинами и налогами.

Несмотря на дешёвизну торговли во Внешнем городе, торговцы всё же везут свои лучшие товары внутрь городских стен, оставляя беднейшим районам роль рынка второсортной, бракованной или краденой продукции. Преступления во Внешнем городе хорошо окупаются, и карманники здесь чувствуют себя вольготно; здесь есть подпольный рынок рабов, наркотиков и секретные «склады»; а продавцы ядов торгуют смертью.

**Склады, конюшни и хранилища:** Благодаря узким и крутым улицам города, и желанию патриархов содержать Врата Балдура в чистоте, животным, крупнее петуха запрещено появляться внутри стен. (Чаще всего из зверья на улицах можно встретить кошек, как домашних, так и диких. Балдурианцы верят, что убийство кошки приносит неудачу, в основном из-за того, что кошки помогают контролировать популяцию крыс, приплывающих с кораблями).

Этот запрет на крупных животных означает, что только заведения Внешнего города могут принять караваны, разгрузить товары в склады для дальнейшей отправки в город, и устроить в конюшни лошадей и других вьючных животных. В дополнение к этому отары овец и коз, стада коней, свиней и коров можно купить или пригнать в стойла по краям Торгового тракта. Пламенный Кулак платит некоторым конюшням и скотобойням Внешнего города за содержание лошадей и мулов, которые держатся в резерве на случай, если членам компании наёмников нужно будет куда-либо выехать.

**Котёл культуры:** Врата Балдура не принимают участия в конфликтах других наций или городов-государств. Не случается этого и по просьбам или временным контрактам на действия Пламенного Кулака за стенами города. Политика невмешательства завоевала городу не совсем заслуженную репутацию толерантного, и сделала его магнитом для беженцев, ищущих спасение от войн и других бедствий.

Сражения в Калимшане вынудили многих жителей этой страны отправиться на север. Фактически, популяция иммигрантов из Калимшана построила деревню с частоколом в традиционном калишитском стиле. Балдурианцы называют её Малым Калимшаном, и жители в конце концов, приняли это название.

Похожие, но меньшие по размерам общины разбросаны по всему Внешнему городу, оставляя разнородным беженцам кусочек их родной земли, по которой они тоскуют мыслями и душой. Полурослики имеют в эксклюзивном владении крупнейший доходный дом на Переправе Вирма; несколько полуорков, работающих носильщиками, снимают жильё в Каменных глазах; щитовые dwarфы подковывают лошадей и занимаются работой по металлу в Черновратье; а гномы в Трущобах представляют основную массу городских лудильщиков.

**Гильдия:** Как и любая другая воровская организация, Гильдия старается держаться в тени, и основным её занятием внутри стен является управление преступностью, чтобы незаконная деятельность не привлекала слишком много внимания. Криминальная организация никоим образом не управляет Внешним городом, но это единственная группировка, у которой есть хоть какой-то контроль над областью.

Многие из тех, кто ведёт дела во Внешнем городе, или просто живёт там, платят Гильдии за защиту. Взамен эти общественные заведения и люди отмечают специальным знаком, как не подлежащие разбою и вандализму, а Гильдия, в свою очередь, предпринимает необходимые меры, чтобы найти тех, кто посмеет преступить запрет. Игнорирование значков не принесёт отступникам ничего хорошего.

**Переправа Вирма и Скала Вирма:** Никакие законы не регулируют строительство во Внешнем городе, в том числе на пролётах мостов, составляющих Переправу Вирма. Доходные дома, таверны и магазины кучкуются на обеих сторонах этих каменных пролётов. Множество строений на противовесах нависают над рекой Чионтар, а другие ютятся около тенистой и людной аллеи ближе к центру моста. Скала Вирма стоит между двумя половинами моста, и весь поток путешественников должен пройти через крепость Пламенного Кулака, чтобы достичь другой стороны. Форт оставляет оба разводных моста опущенными до сумерек, если только какое-нибудь огромное торговое судно не

заплатит изрядную сумму, чтобы получить быстрый проход. В таком случае поднимают северный разводной мост.

Через форт проходит выложенный камнем тоннель, изобилующий стрелковыми бойницами, опускающимися решетками и ямами-ловушками. Прежде чем путешественник сможет войти в него, он должен уплатить пошлину. Пешеходы платят 2 медяка, если они идут пешком или едут верхом, и 1 серебряник, если у них есть тележка или повозка. В то время, как за 1 золотой можно купить проходной билет, дающий право на любое число пересечений реки в течение одного месяца. Чтобы снизить возможность подделки, билет подписывают и представитель властей, и покупатель, так что владельца билета всегда можно опознать.



## МАЛЫЙ КАЛИМШАН

Малый Калимшан — зачастую самое шумное, оживлённое и наиболее хаотичное место во Вратах Балдура, не считая Шири. Аромат корицы и звуки экзотических, камышовых духовых инструментов перекачиваются через окружающие его стены и несут дух приключений и мистерии.



Посещая Малый Калимшан, лучше всего входить в район днём, через одни из его арочных ворот. После наступления темноты, большинство дверей, ведущих из района, и многие двери внутри него, запираются на засовы для предотвращения налётов разбойников. Воры всё равно проникают сюда ночью, перебираясь по идущим вдоль улиц широким стенам и многочисленным крышам района, из-за чего их путь становится более запутанным и менее заметным.

Во Внешнем городе невозможно точно определить, где начинается соседний квартал, например, Трущобы

или Свиное копыто, и это часто становится предметом жарких споров. Однако Малый Калимшан — исключение. Его оштукатуренные, кирпичные стены, высотой 15 футов и от 3 до 5 футов в толщину, увенчанные минаретами, точно отмечают его границы. Люди передвигаются по верхушкам стен, будто по улицам, которыми они фактически и стали.

Малый Калимшан построен в калишитском стиле, что подразумевает его устройство как саббана (района), состоящего из нескольких друдачей (кварталов). Каждый друдач окружён стеной, создающей обособленные жилища в районе. Обычные обитатели друдачей принадлежат к одной большой семье или роду. Верхушки стен друдача соединены, так что местные могут легко пройти от друдача к друдачу, не пользуясь воротами. Плюс ко всему, со стен относительно легко наметить нужное направление и не сбиться с него.

Строения в друдаче группируются, насколько это возможно, вдоль широких стен поселения. Калишитские здания и стены друдача обычно состоят из гипса, облицованные кирпичом. Традиционные яркие плитки и декоративные кирпичи Калимшана не столь привычны во Вратах Балдура, так что те, кто строит из них дома в Малом Калимшане, поистине обладают ресурсами паши. Те, кто знаком с архитектурными стилями друдачей, с лёгкостью заметят, что Малый Калимшан выглядит несколько невзрачно по сравнению с самим Калимшаном.

Все отдельные друдачи довольно однообразны по содержанию, но не по своему расположению. В большинстве из них есть как минимум одна религиозная зона, вроде святыни, храма или другого святого места; место для отдыха — обычно колодец или фонтан, а иногда и таверна, гостиница или бордель; базар или палаточный рынок; полный ассортимент служебных построек (кузница, оружейная, кожевенная, мельница); семейные дома; и амлахан — дом для амлакаров, группы из дюжины или более молодых неженатых юношей, следящих за общественным порядком в друдаче. Тот, кто проводит время в амлахане, фактически встаёт на путь членства в Гильдии.

Центром друдача является либо его самое привлекательное здание, либо открытый двор с колодцем или временным рынком. Наконец, каждый друдач имеет дом для своего друзира, или иначе — лидера.

Большинство балдурианцев смотрят на стены Малого Калимшана со стороны и представляют себе тучных калишитских торговцев, развалившихся на шёлковых подушках, поедающих деликатесы и непрерывно жалующихся на холод и дождь. В конце концов, стены вокруг городка возникли в мгновение ока, а от калишитских обывателей в местные гильдии строителей потекли реки золота. Калишиты достаточно замкнуты, они считают свой район маленькой крепостью, и редко выходят за его стены.

Более образованные люди ещё помнят ту ночь, когда пришвартовались корабли. Они помнят испуганные лица детей и разрастающееся отчаяние взрослых. Они до сих пор слышат, как говорят, что гостиница полна, или утверждают, что не понимают, о чем их спрашивают, даже при том, что калишитские выражения и красноречивые жесты могут быть поняты на любом языке.

## Малый Калимшан



Пробираясь через город в поисках ночлега, вынужденные терпеть грабительские поборы, чтобы не быть выставленными посреди ночи обратно на улицу, беженцы нашли только одно место, готовое их принять — давно стоящий здесь калишитский караван-сарай на выселках города.

Владелец был в полной растерянности, но как только он услышал от своих соотечественников о войне, поглотившей юг, его дом стал их домом. Собрав всё до последнего медяка, путешественники оплатили непомерные цены гильдий, чтобы те построили им дома, вокруг караван-сарая, которые станут калишитской собственностью на

многие поколения. Раз уж они не могут вернуться в Калимшан, они станут жить за стенами, будучи столь же гостеприимными к балдурианцам, как и балдурианцы к ним. И по сей день они живут за стенами, и мало кому из не-Калишитов здесь рады.

Жители Малого Калимшана выделяются среди других балдурианцев, так как многие продолжают носить одежды южного покроя, невзирая на холодную погоду. Они говорят на своём певучем языке алжедо, которым очень гордятся, хотя почти все достаточно хорошо владеют всеобщим и чондатанском. Эти небольшие акты протеста против местных обычаев, говорят о продолжающихся трениях, между поселением и остальными Вратами Балдура, и о желании многих здесь вернуться к жизни на юге.

Тяга калишитов к товарам со своей родины, сподвигла сухопутных торговцев с далекого юга, доставлять грузы непосредственно в Малый Калимшан. Этот коммерческий маршрут возник со случайной продажи нескольких вещей, которые торговцам повезло иметь с собой, но теперь караваны привозят столько товаров, сколько вообще могут нагрузить. Балдурианцы, заинтересованные в покупке шелков, пива «Золотые пески», изделий из калишитской стали и других эзотерических товаров, теперь регулярно покидают город, чтобы купить их на базарах Малого Калимшана, которые около полудня каждого дня, всего на несколько часов, открываются для пришлых. Такой поворот событий вызвал некоторое беспокойство в Парламенте Пэров, так как снизился приток налогов от городских и портовых сборов, но Совет четырёх решил все проблемы введением специального налога на бизнес, ведомый в «укреплениях, построенных в подвластных землях».



Малый Калимшан



# ПЕРЕПРАВА ВИРМА И СКАЛА ВИРМА

Первый признак цивилизации, который скорее всего, увидит путешественник, плывущий по реке Чюнтар или идущий по суше с юга либо востока — это Скала Вирма — впечатляющий форт, возвышающийся высоко над поверхностью воды. Переправа Вирма — это мост, пересекающий медленно текущие воды реки, соединяющий островок форта с районами Внешнего города Сплётённые Песни на севере и Ривингтоном на юге.



Переправа Вирма

По всей длине Переправы Вирма, друг на друге громоздятся всевозможные постройки и торговые лавки, начиная от простеньких хижин до замысловатых домов, исключая при этом, всякую возможность для путешественника видеть водную гладь с узкой, перегруженной дороги, которая буквально прорезается между строениями. Исключительно аккуратно установленные постройки, свисающие по сторонам моста, рискуют внезапно потерять баланс и перевернуться в реку, утягивая за собой своих соседей. Понятное дело, что любой, пойманный в ловушку в падающем здании, уже не может рассчитывать на какую-либо помощь.

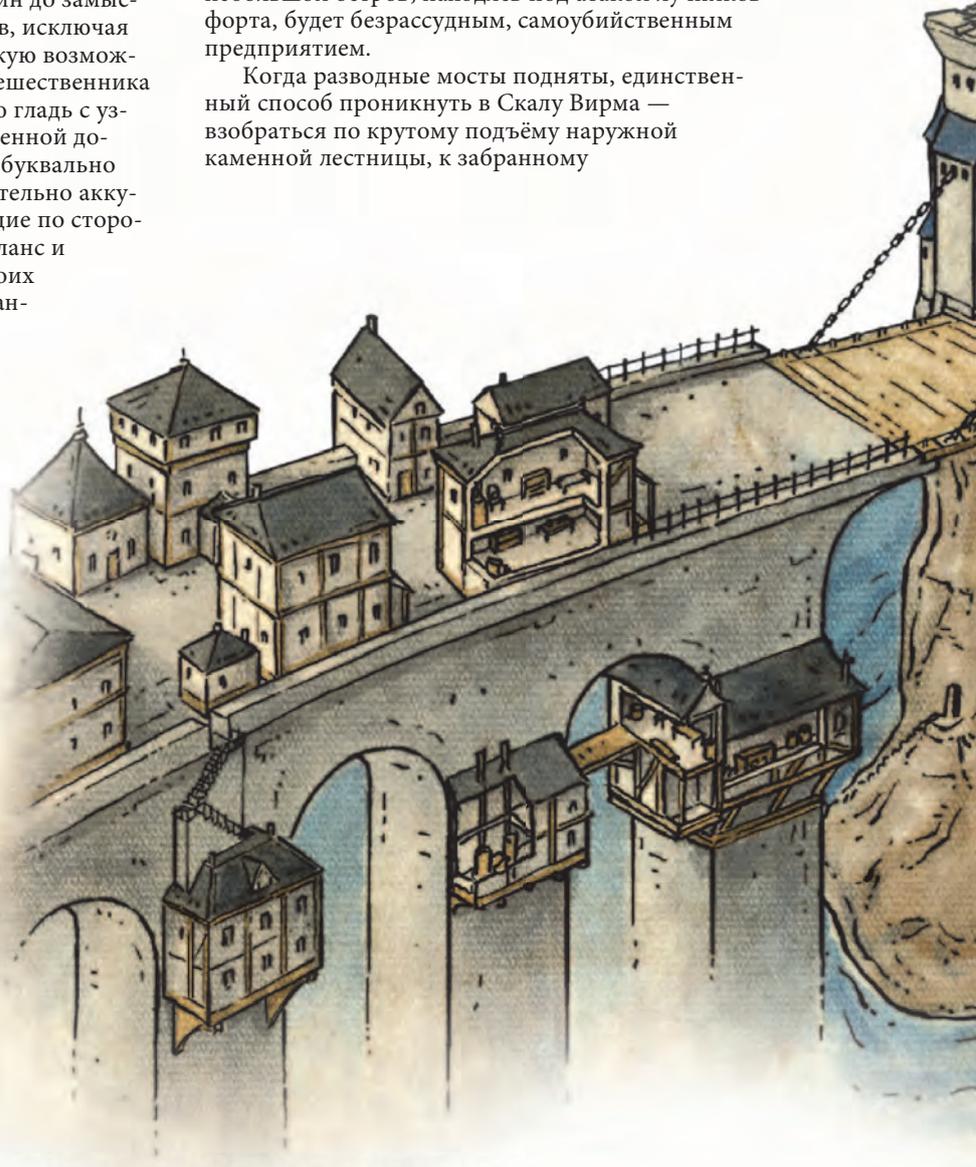
С тех пор, как один из пролётов провалился под тяжестью установленных на нём домов, Кулак требует, чтобы все здания на мосту строились исключительно из легких пород дерева, либо из смеси глины с соломой. К несчастью, ценой тому является постоянная угроза возникновения пожара.

От берега реки, до самой Скалы Вирма простираются два мостовых пролёта. Глубина реки и высокие арки мостов позволяют большинству кораблей беспрепятственно через них пройти. Однако самые крупные парусные суда должны проходить с северной стороны Скалы Вирма, где вода глубже всего. Лучшее время для этого перехода — ночь, когда подняты оба пролёта разводного моста, но в спешке, у капитанов судов может быть запрошена плата за дневной проход. Специально организованная служба требует уплаты пошлины в пользу Пламенного Кулака, которую компания наёмников, далее делит с городом.

Для капитанов, старающихся к сроку успеть завершить высокооплачиваемую торговую миссия, такое неудобство обычно стоит того.

Скала Вирма — это внушительных размеров, грозная крепость. Бойницы усивают её гранитные стены толщиной в фут, обещаая острое приветствие для любого, кто осмелится штурмовать фортификацию с воды. Крепость занимает почти всё пространство небольшого островка, оставляя лишь узенький выступ между своими отвесными стенами и обрывом в реку. Почти непрекращающиеся дожди и речные течения сгладили поверхность покрытого водорослями острова. Всякий понимает, что попытка взобраться на небольшой остров, находясь под атакой лучников форта, будет безрассудным, самоубийственным предприятием.

Когда разводные мосты подняты, единственный способ проникнуть в Скалу Вирма — взобраться по крутому подъёму наружной каменной лестницы, к забранному





Скала Вирма

крепкими прутьями входному люку. Обнаружить это миниатюрное пятнышко, находящееся над длинной, крутой и открытой всем ветрам лестницей — то ещё испытание, с учётом не малого расстояния.

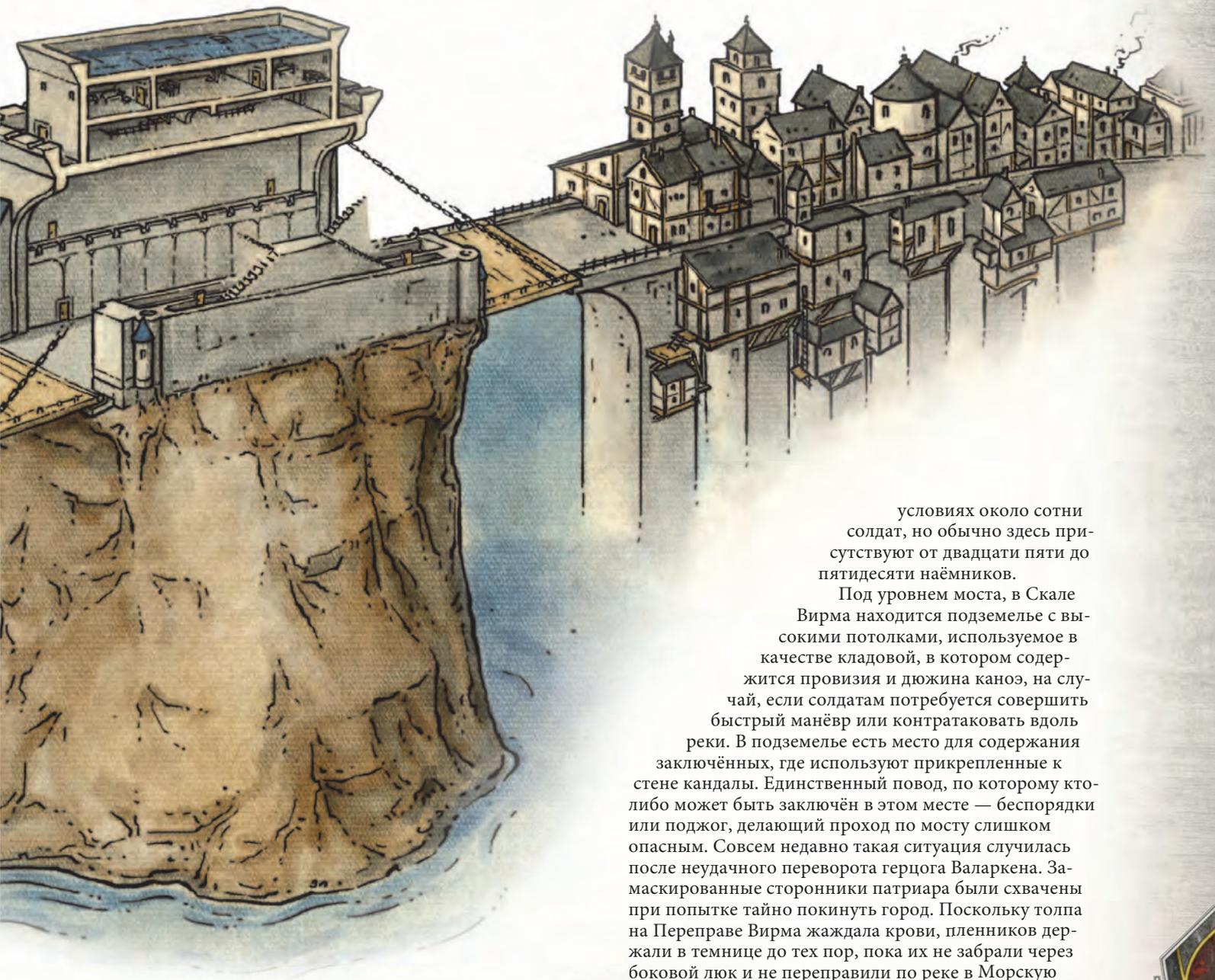
Вокруг форта нет никакой дороги, и весь поток путешественников переходит на другую сторону переправы через охраняемый тоннель в крепости. Над

входом в тоннель висит щит, на котором изображена эмблема Пламенного Кулака, а сам тоннель занимает почти весь первый этаж крепости и представляет собой одно сплошное нагромождение захабов и бойниц. Остаток первого этажа составляют немногочисленные

кабинеты и комнатки, где собирают пошлины, а также пара помещений для минимального удобства стражи.

Второй этаж Скалы Вирма — оружейный склад, с добрыми запасами масла, камней, дротиков, стрел и других приспособлений для противостояния захватчикам. Гостей, направляющихся на второй этаж, грозная стража предупреждает ступать аккуратно, чтобы случайно не разбить бочонок с гремучей смесью или случайно не наступить в яму-ловушку (это предупреждение — ничего больше, чем просто развлечение скучающих стражников; все ямы-ловушки в обычной обстановке заперты, дабы исключить подобные происшествия и не дать путешественникам бросить в них мусор).

Над оружейным складом находятся казармы офицеров и приписанных к крепости наёмников. Каждый уровень казарм окружён стрелковым тиром. Навскидку, Скала Вирма может разместить в тесных



условиях около сотни солдат, но обычно здесь присутствуют от двадцати пяти до пятидесяти наёмников.

Под уровнем моста, в Скале Вирма находится подземелье с высокими потолками, используемое в качестве кладовой, в котором содержится провизия и дюжина каноэ, на случай, если солдатам потребуется совершить быстрый манёвр или контраковать вдоль реки. В подземелье есть место для содержания заключённых, где используют прикрепленные к стене кандалы. Единственный повод, по которому кто-либо может быть заключён в этом месте — беспорядки или поджог, делающий проход по мосту слишком опасным. Совсем недавно такая ситуация случилась после неудачного переворота герцога Валаркена. Замаскированные сторонники патриара были схвачены при попытке тайно покинуть город. Поскольку толпа на Переправе Вирма жаждала крови, пленников держали в темнице до тех пор, пока их не забрали через боковой люк и не переправили по реке в Морскую

# ДЕНЬ ВО ВРАТАХ БАЛДУРА

Обычный день во Вратах Балдура начинается сырым и промозглым рассветом, когда ещё тусклые лучи солнца с трудом пробиваются сквозь пелену ночного тумана. Дымка ещё долго не рассеивается, до тех пор, пока солнце не достигнет зенита, в то время, как Нижний город остаётся окутанным ею, ещё долгое время, когда улицы Верхнего уже залиты светом.

Первые лучи солнца застают Верхний город практически в полной тишине. Редкие патрули городской Стражи, укутанные в чёрные плащи, робко, беззвучно, подобно призракам, пробираются по улицам. Едва первые проблески рассвета разбавляют ночную мглу, позволяя горевшим на улицах огням и фонарям спокойно догореть и погаснуть, в воздухе разливаются восхитительные аппетитные запахи, а слуги в ливреях спешат по делам своих господ или на рынок Шири, чтобы дожидаться прибытия торговцев.

Кухни в знатных домах не знают сна. Слуги при помощи ручных насосов качают воду из цистерн в подвалах и на крышах, разводят огонь на углях или на дровах, приготовленных накануне, а затем качают горячую воду в ванны и на кухни. Водосточные трубы в домах и под землей (обычно они слишком малы, чтобы можно было назвать их канализацией) служат для отвода грязной воды.

По другую сторону врат Балдура — огромной тёмной арки в Старой городской стене, в честь которой город получил своё имя — в предрассветном сумраке торговцы и их помощники, переминаясь с ноги на ногу и ворча себе под нос, пытаются сохранить хотя бы остатки тепла, пока дожидаются открытия врат и возможности разложить свои товары на раскладках Шири. Они окружены тележками, лотками, тёплой едой, завернутой в узлы с одеждой, и увешаны походными мешками и привязанными складными стульями.

Эти торговцы и их помощники уже давно на ногах — шутка ли дело подготовиться в Нижнем городе такое количество товаров на продажу. Если им удастся успеть распродать всё до полудня или в течение дня, они честно заработают себе время на небольшую передышку или даже сон. После того, как они закупят или доставят со склада ингредиенты и сырьё, им придётся заняться подготовкой товара на завтра. Торговцы ложатся спать очень рано, ведь им приходится вставать посреди ночи, довольствоваться похлёбкой и чаем, а затем подготавливать товары к новому дню.

Когда ворота Верхнего города уже распахиваются перед торговцами и путешественниками, отвесный лабиринт улиц Нижнего города ещё скрывает тень. Она будет цепляться за скопления пёстрых домов, пока солнце не вскарабкается высоко в небо, и лучи не пронзят её, словно копья. Только тогда тень начнет понемногу отступать по крутым улицам вплоть до высоких и узких зданий портовых складов, которые последними вырвутся из тёмного плена.

Не успеют ещё торговцы разложить свои товары на прилавках Шири, как между ними уже снуют слуги богачей в поисках самых изысканных вещей и самой свежей еды. Процессу покупок они посвящают всё утро.

Их господа не спешат подниматься с постели и редко выходят из дому спозаранку, их рабочий день начинается поздно — если у них вообще есть рабочий день.

Большинство патриаров Верхнего города любит проводить утро за обильным завтраком, а день в хлопотах по подготовке к вечерним развлечениям. Однако владельцам собственного дела приходится вставать ни свет, ни заря и довольствоваться завтраком, перехваченным на ходу. Обычно он состоит из горячей копченой рыбы или угря и свежее испеченных ореховых булочек, щедро смазанных ароматным маслом. Они спешат проследить за своими вложениями или заключить сделки, чаще всего это происходит в лавках Нижнего города или дорогих тавернах, куда посетители приходят, чтобы провести переговоры. После обеда лежачки наконец выползают из дома, чтобы прогуляться по магазинам, сделать покупки, прицениться и узнать, что привезли новенького. Самое главное в жизни местной знати — обеды и пиры — начинается с раннего вечера и тянется далеко за полночь.

Однако богачи ведут своё безмятежное существование прямо в эпицентре бури. Вокруг них бесконечно вихрем кружатся слуги. Утренняя заря ещё только заливается, а на кухнях уже снимают с огня готовую еду. Ежедневный шквал работы: помыть, почистить, приготовить, доставить, за всем проследить — начинается затемно и не утихает весь день, но проходит совершенно незаметно для господ.

В Нижнем городе торговые лавки и таверны открываются в то же время, когда и все остальные балдурианцы принимаются за свои ежедневные дела. Крутые, почти отвесные улицы кишат народом, спешащим спуститься или подняться. Доки и так никогда не спят, а днём суэта увеличивается вдвое: корабли снуют в гавань и из гавани, капитаны спешат погрузить или разгрузить товары на склады, в лавки или на рынок Шири.

Пока солидные торговцы дожидаются рассвета, чтобы попасть в Ширь, лоточники, путешественники и рабочие, стремящиеся пробраться в Верхний город, толпятся возле врат Чёрного Дракона. Верхний город выполняет роль платной остановки на Торговом тракте, останавливая путешественников на юг в Черновратье, собирая с них пошлину, те же, кто путешествует на север, могут наслаждаться гостеприимством Нижнего города хоть всю ночь, если, конечно, успеют проехать Скалу Вирма до наступления темноты. Крепость поднимает мосты в сумерках и опускает только тогда, когда первые лучи солнца, освещают верхушки её башен.



Большинство торговцев, путешествующих по Торговому или Прибрежному трактам, остаются в городе, чтобы распродать остатки товаров и закупить новые на обратную дорогу. Караваны бывают во Вратах Балдура проездом и обычно меняют здесь вьючных животных. Они оставляют лошадей и мулов в Черновратье или во Внешнем городе, пересекают его и забирают новых животных на выходе. Им приходится так поступать, потому что живность крупнее петуха запрещено ввозить в город.

К тому времени, как Стража на рассвете распахивает городские ворота, жизнь в порту кипит уже несколько часов. Она в Серой Гавани по-настоящему и так не останавливается ни на минуту, но в серых, пред-рассветных сумерках вспыхивает с новой силой, когда выходящие на промысел накануне рыбаки возвращаются домой, а корабли, ночевавшие на рейде, устраивают чехарду, пытаются пробиться к доку поудобнее. Грохот повозок, скрип крана под усилиями крепких рук, треск и постукивание такелажа, пронзительные крики чаек и портовых рабочих сливаются в легко узнаваемый гам обычного городского порта.

День ото дня Врата Балдура становятся всё светлее и суматошнее. Основная часть сделок заключается днём, поэтому расслаивать за обедом здесь не принято. Только патриары с их праздным образом жизни могут позволить себе роскошные обеды в середине дня с обилием сладких ликеров, разбавленного вина или фруктового бренди с домашними пирогами. Начинка в такой выпечке может быть, как сладкой, так и пикантной. Пикантные пирожки традиционно пекутся ромбовидной формы, а сладкие — круглой.

Почти все балдурианцы проводят весь свой день в трудах, поэтому еду покупают на ходу или просто носят с собой, чтобы поесть, когда выпадет минутка — «пригвоздить», как тут говорят, вспоминая про ботинки, подбитые гвоздями с большими шляпками — их носят все в Нижнем городе, чтобы не поскользнуться на скользких булыжниках. Балдурианцы, у которых вдруг появилось свободное время, обычно проводят его в кафе, расслабляясь за чашкой кофе с кусочком сладкого кекса.

Всё самое волнующее случается в городе под вечер. Последние посыльные со всех ног спешат доставить заказы в богатые особняки, Стража начинает очищать рыночную площадь Шири, самые пугливые из жителей торопятся закончить все дела до наступления темноты, чтобы не столкнуться с «тёмными личностями», кладовые и склады спешно заполняются, а посыльные

разбегаются с поручениями, пришедшими в голову хозяину в последнюю минуту: что-то докупить или заказать на завтра.

Пекари, которые первыми распахивают ставни поутру и продают, с пылу с жару, обитателям Нижнего города булочки со свиной и поджаристые рулеты (в них обычно запекают курятину, индюшатику или каких-нибудь диких птиц, например, голубей), первыми же готовятся закрываться. Их посыльные ещё бегают по кафе, гостиницам и тавернам, доставляя заказанный хлеб и рулеты, в то время как пекари уже убирают остатки, чтобы назавтра продать их со скидкой.

На вечерней заре патриары снова садятся обедать, после чего разъезжаются на пиры и приёмы, либо предаются праздным развлечениям: чтению, театральным забавам, играм, прослушиванию музыки или флирту. Тихие вечера проводят дома или в гостях. Случись так, что ночь застает патриара в доме друзей, городская Стража проводит его домой, если он трезв, а если пьян, то хозяева уложат его спать. В это время те, кто предпочитает шумные развлечения, пьют, танцуют, наслаждаются угощениями, светской болтовней, домашними театральными постановками или шарадами. Пьянство и чревоугодие, презираемые в остальное время, на таких праздниках считаются совершенно приемлемыми. Однако бывают и совершенно другие вечеринки — там, где этикет ставят во главу угла. Здесь правят бал политические разговоры, деловые предложения, метафизические дискуссии и утонченные развлечения с бардами, музыкантами и актёрами.

На закате закрывается большинство магазинов. Но жизнь не затихает: это время для деловых встреч, правда, чтобы попасть на них, вы должны знать сложный условный стук в дверь или пароль. А те из обитателей Нижнего и Внешнего городов, у кого ещё хватает желания, сил и денег, направляются в таверны, например, в «Эльфийскую Песнь» или «У Джопалина». Во время этого, как здесь выражаются, «расслабляющего тура» наёмные музыканты дают короткие уличные представления, чтобы заинтересовать прохожих зевак и заманить их в таверны, общие залы гостиниц или клубы. Крепкие напитки, огромные порции наваристого рагу, хлеб и яблоки, жареная рыба — основные блюда в местных меню.

Наконец уставший трудовой люд Врат добирается до дома и валится спать, иногда прямо на полу собственных магазинов, чтобы назавтра начать все с самого начала.

# НОЧЬ ВО ВРАТАХ БАЛДУРА

Промозглыми и сырыми ночами Врата Балдура укрыты пологом тумана. Эхо приглушенных шагов, резкие и гулкие звуки разгружаемых ящиков и бочек, стук захлопываемых дверей зловеще перекликаются в ночи. Кажется, они доносятся сразу со всех сторон, включая едва различимые небеса над головой, где немногочисленные яркие звёздочки перемигиваются сквозь гущу тумана. И неизменно каждую ночь сопровождает непрекращающийся топот крысиных лапок.

Когда у тебя перед носом дубинка, а то и орясина (которыми пользуются сотни людей в доках), достаточно трудно оценить это, но, тем не менее, ночная жизнь в городе кипит. За исключением, разумеется, Верхнего города, где «ночной покой» означает только то, что гуляния с улиц переносятся за двери фешенебельных особняков, и только дразнящие запахи угощений, да редкие взрывы фейерверков нарушают тишину улиц. Во всем остальном, Врата Балдура — город, не ведающий покоя. Ночью он конечно немного тише, и чуть более приватный, чем днём — отчасти из-за того, что ночью ни посыльные, ни торговцы не переполняют улицы, но главным образом из-за тумана.

Если не разверзнется буря, или как говорят местные, если «не надует новую погодку» (выражение, обозначающее надвигающийся теплый или холодный воздушный фронт), к ночи ветра в городе стихают, и речной туман, непроглядный как молоко, разливается по улицам. В Нижнем городе, даже при свете фонаря, видимость падает до 60 футов, а при наступлении полной темноты — до расстояния вытянутой руки. Единственное, что способно разогнать (а точнее, заставить испариться) местный туман — это хороший пожар, разгоревшийся на корабле или в каком-нибудь доме. Любое пламя поменьше не только не разгонит его, а сделает ещё гуще за счёт тяжелого дыма, и палёного запаха. Сырой и промозглый город богат сотнями каминов и печей, и все они вносят посильный вклад в мутную городскую атмосферу.

В этом удручивом и непроглядном мирке балдурианцы передвигаются с привычной осторожностью, часто ища защиты в источниках света, и путешествуют группами. Стража и Пламенный Кулак усиленно патрулируют городские улицы, и досматривают бродячих людей, им совершенно не важно, ведешь ты законный бизнес или проворачиваешь темные делишки.

Любой обитатель Нижнего города знает, что, если он по среди ночи услышит стук в дверь или в окно — три лёгких коротких удара и четвёртый посильнее — значит, кто-то желает расстаться с двумя медяками в обмен на возможность немедленно укрыться от Пламенного Кулака или кого-то иного, пылающего совсем не дружественными чувствами. Некоторые жители, чьи дома удобно расположились, к примеру, на крутом повороте улиц, узких аллейх или возле городских ворот, неплохо зарабатывают этим себе на жизнь.

Любой, кто воспользуется убежищем в доме балдурианца, а потом совершит нападение на хозяина или ограбит его, будет ославлен на весь город как «топила» — то есть тот, кого следует попросту утопить, как паршивую крысу. Такого негодяя не примут ни в

одну гильдию, ни в сообщество уличных лоточников, его подпись не будет иметь никакой цены, и его уж точно никто никогда не укроет от преследования. Так что, если надумаете нарушить этот неписанный городской закон, придётся позаботиться о том, чтобы не осталось выживших свидетелей, а также о том, чтобы никто, способный вас опознать, не встретился вам по пути. Разумеется, в городе обязательно найдётся хотя бы один любопытный нос, который обязательно высунется в окошко при звуках борьбы. И никакого маскарада! Любой, кто скрывает лицо под маской, если он не посетитель борделя, или не гуляет на одной из пирушек в Верхнем городе, сразу же вызовет подозрения.

Обычно по ночам, когда Нижний город буквально купается в тумане, во Внешнем городе туман вовсе не такой густой, а в Верхнем городе и того светлее: в лучах луны лишь легкая дымка отсвечивает молочной белизной, сквозь которую проступают аж на расстояние 140 футов, а порой и дальше, очертания стоящих и движущихся людей. Ученики чародеев, в сопровождении городской Стражи, обходят улицы и обновляют неудавшиеся или уже рассеявшиеся заклинания света, чтобы обеспечить в Верхнем городе хорошую освещённость, а патрули всегда могли ясно видеть любого, кто встретится им на улице.

Единственное место в Нижнем городе, где нет нужды в переносных фонарях, — доки и окружающие их склады. Здесь всё время горят огромные масляные лампы, чтобы погрузка и разгрузка судов не останавливались ни на минуту. Эти лампы прикреплены к бревенчатым заграждениям или кранам и установлены на оси, между двумя столбами либо в доках, посреди зданий, либо прямо между сваями у края пристани. Обычно закреплённые цепи позволяют регулировать угол наклона заграждения, так что лампу можно опустить, чтобы подлить масла, или поднять на определённую высоту, чтобы осветить нужное место. Масло для таких ламп по большей части делается из рыбьего и китового жира, потому оно ужасно чадит и воняет.

В гавани и на реке жизнь по ночам кипит не меньше, чем в доках. Большие суда редко швартуются после заката, но маленькие гребные лодки то и дело снуют между стоящими на якоре кораблями и берегом, доставляя моряков. Рыбачьи судёнышки спускаются по реке в надежде выйти в море затемно, чтобы успеть наловить рыбы и вернуться к рассвету. Молодежь из самых бедных семей тратит ночные часы на то, чтобы бить острой рыбой, привлечённую в гавань светом ламп, ловить сетью сонных чаек на сваях и удить угрей. Для последних, в качестве наживки, обычно используют, связку дохлых крыс или голову какой-нибудь скотины, слишком зловонную для того, чтобы согдиться в рагу.

Многие из тех, кто не занят работой, ищут ночных развлечений. Зелёная лампа над дверью какого-нибудь заведения означает, что оно работает — стоит лишь спуститься ниже уровня улицы, а то и просто войти в дверь. Это правило распространяется на таверны, закусовые, бордели. Заведения варьируются от «высококлассных» и социально значимых, типа «Эльфийской Песни», вплоть до грязных комнатух, где проверенные компании балдурианцев встречаются по вечерам почесать языком и поиграть. Играют обычно в карты или в кости, на низкие ставки. В таких местах обычно решаются очень многие дела, как законные, так и не слишком.

До полуночи основная масса посетителей — это подённые рабочие. Они заходят, чтобы хоть раз за день нормально поесть, перебраться словечком-другим с посетителями, пофлиртовать и найти себе нанимателя на завтра. В разгар ночи выходят балдурианцы самого низкого сорта — из тех, кто встаёт вечером, чтобы работать ночью. Им пора завтракать. Шум от их работы сопровождает каждую вторую половину ночи в Нижнем городе, но городские законы строго регулируют допустимый шум ночных работ в Нижнем городе, и вообще запрещают его в Верхнем. Всем остальным приходится пробираться по своим ночным делам мимо шастающих, ночи напролёт, гуляк и преступников всех мастей. Те, на кого накатила тоска, и те, кто просто ищет сухое, тёплое местечко, сырой и промозглой ночью, в конце концов оказываются последними посетителями любого заведения, открытого между полуночью и рассветом.

Не отличающиеся кристальной честностью, жители Врат ведут настолько активную жизнь, что Пламенному Кулаку, контролирующему разводные мосты Скалы Вирма, приходится поднимать их на закате, чтобы отрезать переправу по мосту через крепость до рассвета. Робкие торговцы и те, чьи запасы слишком ценны или уязвимы (например, драгоценности, оружие или скоропортящиеся товары), заботятся о том, чтобы к вечеру избавиться от всех посетителей, и, если кто-то подозрительный попытается задержаться, его проводят к выходу при помощи заряженного арбалета или силой офицеров Пламенного Кулака. Двери магазинов запираются, любые двойные двери сцепляются за ручки надёжными цепями, деревянные, а то и железные засовы вставляются в рамы, блокируя не только сами двери, но и петли и даже дверные косяки.

В окнах домов редко увидишь стекло, за исключением Верхнего города, так что на ночь их закрывают толстыми ставнями и баррикадируют так же, как и двери. В самых опасных районах Внешнего города на

окна приделывают решётки, которые цепями приковывают к перилам, тяжёлой мебели или «псам», представляющим из себя металлические шипы, которые втыкают в отверстия в стенах, на полу, потолке — всё для того, чтобы решётку нельзя было сдвинуть в сторону.

Добрая традиция Врат Балдура — установить внутри магазина заряженный арбалет и протянуть о него бечёву ко входу, чтобы «выветривать нежелательных посетителей». Владельцы некоторых заведений идут по другому пути: они вообще не закрываются, а для безопасности нанимают парочку крепких ребят.

К вечеру, за дверями особняков Верхнего города, бурлит светская жизнь. Улицы в это время пустынные, если не считать многочисленных патрулей Стражи, да случайного богача на пути с одной вечеринки на другую в сопровождении слуг в ливреях и почётного эскорта всё той же Стражи. Любому, кому взбрёт в голову орать посреди ночи на улицах Верхнего города, Стража объяснит правила хорошего тона при помощи дубинок (разумеется, если горлопан не окажется из богатеньких — тогда его более-менее аккуратно затолкают в дом).

Когда приходит время ложиться спать, патриары направляются домой или пользуются гостеприимством друзей. Что касается местных торговцев, рабочих и ремесленников, то они привычно спят урывками, как только выпадает минутка (вот почему в большинстве магазинов у двери висит бубенчик или колокольчик, который звенит, когда её открывают), и ни шум, ни суета вокруг им не помеха. С такими способностями неудивительно, что ночью им хватает всего-то пары-тройки часов, чтобы выспаться, так что поднимаются они уже затемно, чтобы подготовиться к наступающему дню. Многие рабочие порта вообще никуда не уходят на ночь, а укладываются спать прямо на складе на тюки с каким-нибудь грузом, который заберут не скоро, и спят, пока их не разбудят к началу новой смены. Многие, однако, предпочитают спать дома, хотя там им приходится делить комнату с кучей родственников, соседями, а то и многочисленными постояльцами. А те, кому негде приклонить голову, пытаются найти любое место по суше, где-нибудь, куда Пламенный Кулак обычно не суёт нос.

Как только ночь сдаёт свои права, во всех концах города балдурианцы пробуждаются ото сна, чтобы влиться в рутину обходов, работы, развлечений и отдыха, где каждый из них сам по себе, и все они связаны — и огромная махина города разгоняется, чтобы проработать ещё один день.

# ИСТОРИЯ ГОРОДА

В Сембии есть поговорка: «Чи Врата — того и товар». Врата Балдура расположились на полпути между Глубоководьем, известным как Сокровище Севера, и торговым королевством Амн. Врата контролируют устье реки Чионтар — самого быстрого и надёжного пути в Амн и Глубоководье из центральных королевств Кормира и Сембии. Балдурианцы имеют неплохой доход от размещения, снабжения и налогообложения путешественников и торговцев.

Несмотря на эти привлекательные качества, большую часть своей истории, Врата Балдура был ничем не примечательной точкой, незаметной деревушкой, среди десятков таких же, разбросанных вдоль сурового Побережья Меча. Если бы кто-нибудь обеспокоился описать историю этого места, она была бы полна подлых пиратов, отчаянных контрабандистов и героических фермеров, сражающихся за выживание, одновременно отбиваясь от набегов диких орков и бандитов. Своим нынешним величием Врата обязаны филантропическому нраву своего тезки Балдурана.

По возвращении из Анхорома, Балдуран раздал все свои богатства — добровольно и по справедливости, единственное условие, которое он поставил: жители должны были выстроить надёжную стену для защиты его родного города, носившего в те далёкие времена название Серая Гавань. Засиживаться долго на одном месте было не по нраву великого исследователя, так что вскоре он поднял паруса и отправился в своё второе путешествие в Анхором, из которого уже никогда не вернулся. Тем не менее, жители города уважили волю Балдурана, так что величественная гранитная стена опоясала поселение на холме над гаванью. Обещание безопасности привлекало новых жителей, и поселение стремительно разрасталось. Удобная гавань и удачное географическое положение сделали город центром торговли между севером, югом и центральными регионами Сердцеземья. С новыми жителями прирастало и богатство. Новые здания росли, как грибы, пока городу не стало тесно в прежних границах, и строительство не выплеснулось за стену — по всему склону изгибающегося полумесяцем холма, спускающегося к гавани. За поселением в прежних границах закрепилось название «Старый город», а всё остальное прозвали «Свалкой», намекая на то, что здания в новых районах построены как попало, словно свалены друг на друга. Потомки первых поселенцев Серой Гавани, у которых хватило денег на приобретение недвижимости в Старом городе, стали родоначальниками сегодняшней знати. А те, кому не повезло оказаться за стеной — моряки, крестьяне, ремесленники — это те, чьими усилиями продолжает расти город.

## Налоговый бунт

С ростом потока приезжих, Старый город придумал облагать налогами всех людей и товары, курсирующих между городом и гаванью. Капитаны морских судов, заходивших в Балдуран, воспротивились новым правилам и организовали протесты среди жителей Свалки. Лидеры протестующих простолюдинов утверждали, что стена была даром Балдурана всем жителям без исключения, так что пользоваться вратами Балдура для свободного прохода в Старый город, должны абсолютно все.

Дело дошло до войны. Моряки, пираты и отчаянные, крепкие жители Свалки сошлись в бою с торговцами и фермерами. Последние немедленно сдались бы на милость победителя, если бы их не защищала стена, — после этого и была организована городская Стража. Когда толпа во главе с зачинщиками ворвалась в Старый город через врата Балдура, горячие головы собрались штурмовать Высший Зал, где укрылись защитники города с семьями, но четверо старейших капитанов потребовали проявить милосердие. Народное голосование показало, что вдохновляющие речи капитанов не пропали даром, и было заключено перемирие.

В этот момент и произошло зарождение нынешней системы власти во Вратах Балдура. Все граждане избрали капитанов управлять городом. Всю четвёрку почтительно нарекли «герцогами», хотя, по правде говоря, никакими аристократами они не были, но титул прижился. Первые герцоги образовали Совет четырёх. Они служили в нём пожизненно, обсуждали городские дела и совместно принимали решения. Когда один из них умирал, город выбрал нового герцога.

Хотя вопрос с налогами отложили на некоторое время, герцоги со временем осознали необходимость этой меры, особенно, когда после многочисленных набегов стало ясно, что вокруг Свалки надо возводить дополнительные укрепленные стены. После их постройки, жители перестали делить город на Старый город и Свалку — взамен появились «Верхний» и «Нижний» города. К тому времени, моряки разнесли вести о битве за Врата Балдура по всем окрестным землям, так что под этим именем город и прославился по всему Фаэруну.

## Основание Пламенного Кулака

Закон был нечастым гостем в Нижнем городе, пока воин по имени Элтан, уроженец Врат, не основал компанию наёмников Пламенный Кулак, и не объединил в ней огромное количество малочисленных наёмных отрядов со всего Побережья Меча. Опытные вояки охотно записывались в ряды нового отряда, так что в скором времени компания могла выставить до двух тысяч бойцов. Мощь и политический вес Кулака завоевали Элтану место в Совете четырёх. Одним из первых указов, новый герцог возложил на Пламенный Кулак обязанности по поддержанию порядка, прежде всего в Нижнем городе. Часть собираемых герцогами налогов он пустил на оплату наёмникам.

Основание Пламенного Кулака позволило снабдить Врата Балдура изрядной военной силой, увеличить сбор налогов и принести, наконец, закон и порядок в Нижний город, где в них столь отчаянно нуждались. Если не считать того, что ряды компании выросли втрое — до шести тысяч бойцов, — Пламенный Кулак мало изменился с тех пор. Он по-прежнему ядро армии города.

## Отродья Баала и Железный Трон

В Смутное Время, когда верховный бог Ао заставил прочих богов бродить среди смертных, Баал предвидел собственную смерть. Тогда, бог убийц разработал план, как ему обмануть злой рок. Он принял смертную форму и начал соблазнять женщин по всему Торилу. От этих союзов появились отродья Баала — создания, наделённые искрой божественной сущности своего отца. Потомки отличались необычными способностями, неестественно долгой жизнью и врождённой склонностью к насилию и убийствам. Чувства эти обострялись у них в присутствии других детей Баала, как он когда-то и предвидел. С самого начала Лорд Убийства и замыслил, что потомки перебьют друг друга, накапливая божественную сущность с каждым новым убийством. Самые фанатичные последователи Баала преследовали отродья, с целью убить их или объявить во всеуслышание тайну их происхождения, чтобы их убили другие. Их действия способствовали осуществлению божественного плана: праведники Фаэруна должны были изгонять, преследовать и убивать его детей, чтобы неосознанно высвободить божественную сущность и приближать его возрождение.

Около столетия назад казалось, что план Лорда Убийства осуществится здесь, во Вратах Балдура. В те времена Железный Трон, компания торговцев, додумались организовать нехватку железа в регионе с тем, чтобы обогатиться на его продаже. Саревок, приёмный сын главы Железного Трона и отродье Баала, встал во главе компании и попытался убить герцогов. Его конечной целью было спровоцировать войну с Амном и воспользоваться кровопролитием, чтобы взойти на престол своего истинного отца. Однако другое отродье, по имени Абдель Адриан, с группой друзей сумел предотвратить войну и положил конец злодеяниям Саревека. После долгих лет приключений и периода осмысления, Адриан осел во Вратах Балдура и служил одновременно маршалом Пламенного Кулака и герцогом, а в конечном итоге стал самым любимым из жителей города.

Мало кто знает о роли Баала в этих событиях. Из тех, кому об этом известно, большинство полагает, что план бесповоротно провалился, когда Адриан своими руками убил последнюю верховную жрицу Баала, и отказался принять его силу, выбрав для себя вместо этого смертный удел.

Те, кто верит в эти сказки — глупцы. Лорд Убийства ждёт, скрываясь во тьме. Всего две жертвы — последние жертвы — и он вновь взойдет на кровавый трон.

## Неудачный Переворот

После подвигов Адриана жизнь во Вратах Балдура потекла по мирному руслу. Войны и прочие катаклизмы пронеслись, не оставив и следа, а репутация тихой гавани, в бурном водовороте событий на Фаэруне, привлекала много новых жителей.

Всё поменялось несколько десятилетий назад, когда Великий герцог Валаркен и его банда Красной Луны — поддерживавшие его ликантропы — организовали переворот, с целью сделать его единственным правителем города. Им удалось убить двух герцогов и почти добраться до Великого герцога Дилларда Портитра. Только объединёнными усилиями Пламенного Кулака и городской Стражи удалось спасти жизнь юного герцога и изгнать Валаркена и его ликантропов из города. Они укрылись в лесу Острых Зубов, который местные жители, с тех пор, предпочитают обходить стороной и вполне заслуженно называют «Оборотничьим лесом».

Когда возникла необходимость избрать сразу трёх новых герцогов, да ещё с учётом того, что в городе оставалось слишком много сторонников Валаркена, патриары вынудили герцога Портира созвать парламент из «доверенных людей», чтобы избрать новых правителей. Само собой, разумеется, что пока герцоги не будут избраны, Парламент Пэров разделит груз ответственности за принятие решений и насаждение закона. Патриары так же предложили молодому правителю остаться Великим герцогом, а роль остальных трёх низвести до простых советников, чьё мнение учитывается только если они все объединятся против Великого герцога. Новые правители были избраны, чтобы восстановить Совет четырёх, но Парламент Пэров не торопится сложить с себя свои исключительные полномочия.



# ВРАТА БАЛДУРА СЕГОДНЯ

На сегодняшний день, Врата Балдура — один из самых густонаселённых городов Фаэруна. Результаты последней переписи населения ошеломляющи, и это даже не учитывая тех людей, которые живут в деревнях, окружающих город, и в фермах, расположившихся на милю вокруг. Врата Балдура объявляет регион, находящийся в пределах двадцати миль от своих стен своими «законными землями», на которые он простирает свой «экономический приоритет» — термин, дающий городу многочисленные привилегии, но не отягощающий его ответственностью. Фактически, Врата Балдура ныне является де-факто единоличной властью на сотню миль в любую сторону по Побережью Меча.

Позиция Врат, как связующего звена между сухопутной, речной и морской торговлей, оставляет особый отпечаток на культуре и населении города. Многие балдурианцы зарабатывают себе на жизнь, работая моряками, кораблестроителями, грузчиками, торговцами, банкирами и представителями всевозможнейших сопутствующих услуг — фермерами, столярами, бондарями, мельниками, пивоварами, кузнецами и многими, многими другими.

Приток иммигрантов значительно разнообразил традиционный стиль жизни Врат Балдура. В тавернах теперь нередко можно услышать традиционные застольные песни халруаанцев, без труда можно найти заведения, где вас угостят пряными и острыми кушаньями калимшанской кухни, в лавках города с лёгкостью можно приобрести такие новшества, как, скажем, клепсидры, не хуже тех, которые изготавливают лучшие часовых дел мастера Невервинтера.

В то же самое время, вместе с привлекательными и приятными новыми идеями, и традициями, в город пришли обычаи и практики, которые многие балдурианцы находят отвратительными или безвкусными. Такие тенденции привели к образованию Малого Калимшана — района во Внешнем городе, который буквально отгородился стенами от остальной части города. Во Внешнем городе также располагается квартал Сплетённых Песен, усеянный крошечными храмами и часовнями, где чтут таких тёмных божеств, как Ловиатар, Хоар и Бешаба.

В конце концов, количество и этнический состав населения рано или поздно стабилизировался, приток иммигрантов снизился, но так и не было достигнуто единого решения касательно того, как внедрить Внешний город в состав Нижнего и Верхнего. Таким образом, огромное, хаотическое нагромождение жилых кварталов, кое являет собой Внешний город, включающий в себя длинные ряды поселений на север и на юг вдоль Торгового тракта, а также к востоку от Нижнего города по обе стороны от реки, не покрывается вниманием служб правопорядка, поскольку Парламент Пэров и Совет четырёх не предоставляют денежных средств для подобной деятельности ни Страже, ни Пламенному Кулаку.

Отсутствие во Внешнем городе власти и его наполненность отчаявшимися беженцами из иных земель, усилили влияние теневой организации воров и разбойников, известной как Гильдия. Используя новые подходы, идеи и жертвы своей деятельности, Гильдия ныне проникла своими щупальцами почти во все слои и сферы жизни Врат Балдура.

Мрачные жители Внешнего города, переселившиеся сюда со своими ещё более мрачными божествами,

становятся всё беднее и безнадежнее, и их недовольство Верхним и Нижним городами растёт с каждым днём. Тяжело трудящиеся, ради выживания и повышения благосостояния обитатели Нижнего города, облагаемые завышенными налогами и податями, живут в тени богачей Верхнего города, и постоянно испытывают на себе ненавидящие взгляды жителей Внешнего города. Богатые обитатели Верхнего города предаются всем воображимым грехам и порокам, и немногие из них, кто верен высоким моральным ценностям, боится покинуть свой дом в страхе быть ограбленным или искалеченным.

Вполне очевидно, что долго так продолжаться не может; вскоре пороховая бочка под названием Врата Балдура непременно взорвётся.

## Правительство

До переворота Валаркена, в городе, на удивление, царил полное согласие, подмазанное золотыми вливаниями. Когда умирал Великий герцог, любой, будь он жителем города или приезжим, мог выдвинуть свою кандидатуру на выборах, подобрав себе эмблему собственного цвета или сочетания цветов, чтобы его последователи могли по ней узнавать друг друга. Вся предвыборная компания, во время которой кандидаты посещали с выступлениями гильдии, поместья, а то и просто обращались к прохожим на улице, занимала не больше десяти дней. После этого на специальных участках проходило голосование. Для того чтобы отдать свой голос, каждый житель клал по медяку в коробку, раскрашенную в цвета кандидата.

Разумеется, патриары то и дело пользовались своим влиянием, чтобы завоевать симпатии избирателей и продвинуть своих кандидатов в Великие герцоги, но ровно так же поступали все, кто пытался привлечь на свою сторону горожан. Четвёрка герцогов, занимавших свой пост пожизненно, обсуждала предложения по новым законам, голосовала за них и издавала — или отказывалась издавать — указы, принятые — или не принятые — большинством голосов.

Сегодня правительство уже совсем не то, что раньше. В Парламенте Пэров утверждают, что оно куда более эффективно и действенно. Парламент состоит из наследников первых пэров и собирается обычно после полудня в Высшем Зале, чтобы рассмотреть вопросы управления и свершения правосудия. Хотя дебаты среди пэров больше похожи на гомон взбалмошных горлопанов, решения по любому вопросу принимаются большинством голосов. Решение пэров затем передаётся Совету четырёх, состоящему сегодня из трёх герцогов и одного Великого герцога.

У каждого из четырёх один голос. Однако если голоса делятся поровну, голос Великого герцога считается за два. Теоретически судьба нового закона определяется голосованием Совета. На практике же обычно оказывается, что герцогам уже заплатили, чтобы они проголосовали, как надо. Парламент Пэров избрал трёх из четырёх действующих герцогов, а Великий герцог Портир, который пришёл к власти ещё до образования Парламента Пэров, — не более, чем послушное орудие в руках пэров и гильдий. Крохотное влияние, которым он обладает, вполне удовлетворяет его до тех пор, пока оно позволяет ему наслаждаться роскошью и восхищением окружающих. А вот герцог Абдель Адриан, наоборот чаще всего выступает возмутителем спокойствия. Но при этом пэры обычно не упорствуют в противостоянии ему, опасаясь его влияния на Пламенный Кулак, да и на весь город.

## ФРАКЦИИ, ВЛАСТЬ И ВЛИЯТЕЛЬНЫЕ ФИГУРЫ

Обширный свод законов Врат Балдура хранится в трёх копиях, в трёх разных библиотеках Высшего Зала — такова мера безопасности на случай пожара. Существуют и запасные копии, которые находятся у патриархов и юристов Верхнего города. Свод состоит из большого количества взаимосвязанных регламентов, декретов, соглашений и договоров, но большинство горожан никогда его не видело, а даже если бы увидело, всё равно не поняло бы ни слова.

На практике, свод законов предоставляет большинство прав и протекций патриархатам и Страже, когда как остальные граждане получают изрядно меньше привилегий. Жители Внешнего города классифицируются как «приносящие экономическую пользу», что даёт им некоторые права. В зависимости от оценки герцога или пэра, классификация гражданина может измениться от «почётного дипломата» (что дарует множество привилегий), до «захватчика» (что равносильно смертному приговору).

Наёмники Пламенного Кулака подчиняются военному закону компании, но организация находится под присмотром Совета четырёх. Тем не менее, любой солдат Кулака может быть обвинён и арестован за гражданские преступления, такие как нарушение условий контракта. Вместе с тем, кодекс даёт Страже и Пламенному Кулаку право карать нарушителей, пойманных на месте преступления без суда и даже применять смертную казнь. Однако солдаты избегают применять дарованное им право, когда речь заходит об аресте патриара или иных политически связанных лиц. Любого, пойманного на месте совершения не слишком тяжкого преступления, ждёт быстрое наказание без судебной волокиты. В то же время, воровство или насилие, как правило, карается публичным, физическим наказанием — поркой кнутом или отрубанием пальца. Нарушителей спокойствия или хулиганов наказывают прилюдно — обычно заковывают в колодки на всю ночь, или гонят по улицам с прикованными к железной маске руками. Несоблюдение условий контракта заканчивается принудительным трудом — работой на галере или на гильдию.

В том случае, если имеется причина сомневаться в виновности преступника, либо поимка правонарушителя вызвала общественный резонанс, либо если патриархом подан протест, или солдат Кулака не уверен в соразмерности назначенного наказания, дело обвиняемого передаётся в суд для дальнейшего разбирательства, которым правит герцог, или доверенное лицо из числа пэров. Кто будет вершить правосудие герцог, или кто-то из пэров, зависит от влиятельности обвиняемого и его врагов. Подсудимый может выступать в свою защиту, или просить об этом кого-то другого. При этом, время, отведённое на защиту, зависит от судьбы.

Во Вратах Балдура есть профессиональные юристы, но лишь богатейшие граждане могут позволить себе их услуги. Таким образом, лучшее, на что могут надеяться обыватели, если их привлекут к суду — это то, что герцог Пламенного Кулака проявит интерес к их делу. Так или иначе, суды — это не более чем быстрые процессы, вердикт на которых выносится выгодным для судьбы образом.

## СОВЕТ ЧЕТЫРЁХ

Во время действия «Убийства во Вратах Балдура» в состав членов Совета Четырёх входят следующие личности.

### Герцог Торлин Сильвершилд

Глава величайшего дома патриархов, герцог Совета четырёх и первосвященник его величественного храма, Торлин Сильвершилд — один из самых влиятельных людей во Вратах Балдура. Будучи потомком прослав-



Торлин  
Сильвершилд

ленного Энтара Сильвершилда — Великого герцога времён победы Абделя Адриана над Саревоком, десятилетия тому назад помог защитить город, во время попытки переворота Валаркена, приняв участие в основании Парламента Пэров.

Сильвершилд считает себя воплощением лучшего, что есть во Вратах Балдура, и прилагает огромные

усилия, чтобы быть примером для подражания. Герцог практикует длительное воздержание от некоторых видов пищи, и ежедневно изнуряет себя физическими упражнениями, что придаёт ему уставший, но подтянутый вид. Его чёрные волосы у висков, тронуты седой, как и в аккуратно подстриженной бороде блещут тоненькие нити инея.

Верховный ремесленник живёт в унаследованном поместье Сильвершилдов, в юго-западной части Усадебного квартала, вместе со своей женой Евелин, двумя дочерьми Скай II и Аланой, и сыном Энтаром III. Социальный статус других членов семейства не так высок, так что они стараются лишней раз не привлекать внимания герцога. Сильвершилд планирует тайно отправить своих детей в Глубоководье, Селгонт и Аскаллу, — где бы они смогли получить подобающее образование в той сфере, которую сами выберут, прежде чем связать их узами брака с партнёрами, способными принести пользу Вратам Балдура.

Торлин Сильвершилд верит, что его благородное происхождение даёт ему божественное право вершить правосудие. Как многие последователи Гонда — Бога изобретений и технологий, Верховный ремесленник считает богатство прямым следствием расположения к нему божества и его награды за верную службу. Поэтому Сильвершилд никогда не появляется на публике без выставленных напоказ ювелирных украшений и изящных изделий Высшего Дома Чудес. Помимо этого, имение герцога украшено произведениями искусства и восхитительными технологическими новинками.

При этом, Сильвершилд ставит служение интересам Врат Балдура выше участия в делах храма Гонда. Герцог не добивается и не использует свою власть внутри иерархии храма, ни для собственных нужд, ни для собратьев по вере, ни для самого Гонда. Он считает, что лучший способ исполнить свой святой долг — это служить Вратам Балдура. Торлин не видит в этом противоречия, либо лицемерия. Сильвершилд полагает, что цель всегда оправдывает средства.

Благодаря образованию дворянина и мастерскому контролю над голосом и манерами, выработанному годами публичных выступлений, Сильвершилд стал отличным дипломатом. Не будучи подвержен жадности или тщеславию, он одержим лишь всепоглощающим желанием воплотить своё видение будущего Врат Балдура — причём, неважно, какой ценой. Торлин не знает страха, сохраняет холодную голову в моменты всеобщей паники и всегда думает, как минимум, на три шага вперёд.

Герцог испытывает отвращение к пэрам, которые отрекаются от своих обязанностей правителей и становятся на сторону Гильдии. Он также презирает жителей Нижнего города, которые подрывают божественный замысел и стремятся подняться выше своего положения, чтобы вмешиваться в управление городом.

В течение последних месяцев Сильвершилд становится всё мрачнее, а его действия — всё прямолинейнее. Он полагает, что растущее неконтролируемое население Внешнего города тянет Врата Балдура вниз, к нищете и преступности. Герцог считает войну против Гильдии неизбежной, а её уничтожение называет главной целью города. Он знает, что агенты Гильдии проложили себе путь во все аспекты городской жизни, безнаказанно проворачивая там свои тёмные делишки.

Сильвершилд полагается на Стражу, но опасается использовать её против Гильдии в полную силу, считая, что полномасштабная атака вызовет ответный удар, который затронет мирных жителей. Вместо этого, он планирует, что называется, вышибить клин клином — нанять группу подходящих искателей приключений для борьбы с Гильдией. Такая группа, вкупе с тайной поддержкой герцогов, и гарантиями того, что в случае чего суд примет их сторону, может добиться куда большего, чем Стража или Пламенный Кулак.

## Герцогиня Белинн Стелмэйн

Некогда энергичный и грозный политик Белинн Стелмэйн навсегда изменилась после внезапного приступа и последовавшего за ним долгого периода бессознательного состояния, после которого она проснулась другим человеком. Половина её красивого лица теперь парализована, а неуверенная походка и постоянная дрожь в левой руке заменили ей некогда легендарную грацию.

Болезнь затронула и рассудок Стелмэйн. Несмотря на то, что она продолжает исполнять свои герцогские обязанности, ревниво оберегая свои привилегии, скорость мышления и речи женщины ощутимо замедлилась.

Герцогиня Стелмэйн во Вратах Балдура возглавляет ветвь Рыцарей Щита — тайного общества дворян, купцов и торговцев Побережья Меча, использующих информацию своих коллег для взаимообогащения. Ей удалось удержать за собой эту должность, так как, несмотря на недуг, она остаётся опытным дипломатом, когда дело касается торговли, и продолжает эффективно влиять на бизнес в городе, аккумулируя всё больше богатств и имущества.

Герцогиня консервативна и неизобретательна во всех вопросах, кроме торговой стратегии и финансовых потоков. Со времени болезни она перенесла несколько спорных судебных решений и заявлений, однако, учитывая её богатство и деловые связи, большинство влиятельных игроков Врат видят её влиятельным союзником или пешкой, нежели целью.

На самом деле, она как раз-таки является пешкой. «Приступ» герцогини спровоцировал свежеватель разума, взявший её под контроль. Несколько дней иллид держал Стелмэйн в коматозном состоянии, стоя в

невидимости у её постели, чтобы псионически допросить. Однако воля герцогини Стелмэйн остаётся сильной. С момента пробуждения, её разум стал постоянным полем битвы между волей и напором иллитида — за исключением тех моментов, когда она вела бизнес от имени Рыцарей Щита. В эти моменты её интересы совпадают с устремлениями свежевателя разума, и она начинает действовать с прежней энергией.

Стелмэйн не знает, каковы конечные цели иллитида и не может разорвать хватку ментального контроля, чтобы попросить о помощи. Женщина уже поняла, что чем больше она пытается сопротивляться чужой воле, тем уязвимее выглядит в глазах других, что может поставить её статус в обществе под угрозу. Поэтому за заторможенными действиями и заиканием скрываются попытки герцогини удержать злую сущность внутри себя.

## Великий герцог Диллард Портир

Диллард Портир — невысокий дородный мужчина 60-ти лет. Когда-то чёрные волосы герцога изрядно поредели и посветлели, поэтому он носит потрёпанный парик — больше по привычке, чем из-за тщеславия. Ветеран торговых битв, владелец собственного флота и торговец, Портир недавно отошёл от дел, после череды неудачных сделок. Теперь он доживает отведённое ему время, наслаждаясь комфортом, которым его обеспечил заслуженный титул и нажитое состояние. Пережив двух жён и трёх сыновей, герцог Портир живёт тихой жизнью в относительно скромном имении в Храмовом квартале с несколькими преданными слугами.

Портир не любит конфликты и избегает стресса. При необходимости, Великий герцог мил и даже забавен, прилагая немало усилий, чтобы окружающие чувствовали себя комфортно и получали удовольствие от его общества. Как лидер, Портир обладает стабильностью флюгера, поворачиваясь туда, куда дует ветер. Даже когда Совет четырёх переходил рамки, Портир никогда не приходилось прибегать к решающему голосу.

Любой, кто попробует попросить помощи Великого герцога Портира в решении проблемы, скоро поймёт, что глава города лишь пешка в руках сильных мира сего. Герцог выслушает с участием, озвучит горячее желание помочь, клятвенно пообещает разобраться в проблеме — и не сделает ничего, если его действия будут способны спровоцировать конфликт.

## Герцог Абдель Адриан

Среди балдурианцев герцог Абдель Адриан повсеместно считается величайшим героем города, уступая лишь Балдурану Отважному.

Волшебник Горион воспитал Адриана в Кэндлките, но будущий герцог — дитя Баала, был втянут в череду смертельных событий, организованных и исполненных его полукровными братьями и сёстрами — отродьями Баала.

Адриан прославился как искатель приключений, когда спас Врата Балдура от махинаций Железного Трона, и чтобы предотвратить войну с Амном, убил своего сводного брата, Саревока. После этого Адриан участвовал во множестве сражений против людей, стремящихся использовать кровь отродья Баала, текущую в его жилах, для своих гнусных целей.

Балдурианцы знают лишь немного об этих приключениях, и лишь единицы доживших до сегодняшнего дня понимают, что на самом деле значит для Адриана



Абдель Адриан

быть «отродьем Баала». Большинство обывателей считает, что Бог Убийства давно мёртв. Единственное, что отложилось в их памяти об истории Адриана — это то, что их любимый герцог позаботился, чтобы Баал оставался мёртвым.

После окончания карьеры искателя приключений, Адриан некоторое время жил в уединении в Кэндклипе, пока, в

конце концов, не решил обосноваться во Вратах Балдура, ставшем его вторым домом.

Адриан присоединился к Пламенному Кулаку будучи рядовым и быстро поднялся по карьерной лестнице. Обитатели Нижнего города уважают его за мужество и отвагу, а жители Внешнего города любят за благотворительную деятельность. После того, как Валаркен убил маршала Пламенного Кулака, который также был герцогом, Адриан заменил его на обоих постах. Сначала он попытался отказаться от титула герцога, однако, под мощным давлением общественного признания, военный лидер неохотно принял титул.

Адриану уже более 100 лет, но, благодаря божественному наследию его тело сохраняет силу юности, а выглядит он едва ли на 60. Будучи почти 7 футов ростом (2,1 метров), Адриан возвышается над большинством горожан. Чёрные волосы обрамляют его жёсткое высохшее лицо, на котором горят безжалостные глаза. В отличие от других герцогов, он носит удобные, простые одежды и пренебрегает украшениями, предпочитая надевать официальную форму лишь на парады.

Несмотря на то, что голос Адриана имеет огромный вес, он редко выступает на заседаниях Совета. Большую часть времени герцог проводит, прогуливаясь по улицам города, беседуя с его жителями, помогая им в решении ежедневных задач, он часто предлагает милостью, ободряет добрым советом или, если требуется, наказывает строгим выговором. Иногда он кажется мрачным и глубоко погружённым в размышления, возможно, связанными с воспоминаниями о днях боевого прошлого. Однако, маршал Пламенного Кулака, герцог Совета четырёх, не столь мрачен, как кажется. Многим хорошо известен его громогласный хохот, которым он разражается при каждом удобном случае.

## ДОЛЖНОСТНЫЕ ЛИЦА

Совет четырёх назначает представителей, ответственных за важнейшие функции города. Эти пятеро должностных лиц, в свою очередь, нанимают городских служащих, ведут переговоры с гильдиями о рабочей силе и контролируют городские потребности. Нынешние титулы этих представителей говорят сами за себя: Управляющий портом, Верховный констебль и Мастер над стенами, Мастер над водными и подземными путями, Мастер над мостовыми и Мастер над монетой.

### Управляющий портом

#### Эрл Наморран

Управляющий портом Врат Балдура Эрл Наморран — серьёзный, решительный, примерный парень, с отличием служивший в Пламенном Кулаке прежде чем уйти в отставку. Как говорят о нём: «Он пошутил лишь единожды — и то не нарочно». Наморран прошептал

герцогу Адриану неприличный комментарий о корсете Эвелин Сильвершилд, прямо во время выступления герцога Торлина Сильвершилда на светском мероприятии. Последовавший, присущий Адриану, громогласный хохот, прервал выступление Сильвершилда на полуслове, однако после, маршал так и не признался, что вызвало у него такую реакцию. Вскоре после этого, на следующем собрании Совета четырёх, Адриан рекомендовал Наморрана на пост управляющего портом.

Наморран — очень умный и способный служащий, что делает его отличным кандидатом на эту должность. В то же время, ему не хватает учтивости и здравомыслия, которым он жертвует в угоду буквы закона.

### Верховный констебль и Мастер над стенами

#### Осмерл Хаванэк

Верховный констебль и Мастер над стенами исполняет обязанности кастеляна Цитадели Стражи. В то время, как два оверсара Стражи контролируют патрули, сопровождение патриархов и исполнение парадных обязанностей, дварф Осмерл Хаванэк управляет Цитаделью и следит за тем, чтобы Пламенный Кулак выполнял свою часть контракта по наблюдению за стенами Нижнего города, Скалой Вирма и Морской башней Балдурана. Он также следит за ходом снабжения Цитадели и Старой стены, а также порядком и правильностью денежных перечислений от Мастера над монетой.

Кроме того, Верховный констебль Хаванэк является надзирателем тех, немногочисленных камер Цитадели Стражи, которые используются для временного содержания тех, кто ожидает суда в Высшем Зале, а иногда и солдат Стражи или слуг патриара, которым требуется преподать урок дисциплины. Хаванэк невозмутим, острожен и всегда готов к неожиданностям.

### Мастер над водными и подземными путями

#### Таламра Вантамपुर

Мастер Таламара Вантамपुर — это острая на язык, проницательная и агрессивная пожилая женщина, глава семьи Вантамपुर. Её подчинённые контролируют все канализации, водные насосы, трубы и станции обслуживания подвалов в городе. Должность Вантамपुर — одновременно одна из самых привлекательных и менее привлекательных во Вратах Балдура. Техническая сторона служебных обязанностей помещает их за пределы понимания большинства городских аристократов. Как правило, Мастер над водными и подземными путями выполняет не особо пыльную работу, раздавая поручения подчинённым-специалистам из своей же семьи, которые следят за работоспособностью всей системы. Однако, если эти родственники не справляются со своими обязанностями, гнев матриарха будет ужасен.

### Мастер над мостовыми

#### Эсгурл Нертмамас

Мастер над мостовыми отвечает за состояние всех дорог, мостов, а также всей общественной каменной кладки, за исключением той, что относится к городским стенам, канализации или подземным путям. Эта должность потенциально весьма прибыльна, так как каменщики, жаждущие получить городской контракт, готовы потратить немало золота, чтобы привлечь внимание Мастера.

Эсгурл Нертаммас молод, волнителен и стремится понравиться. Он принадлежит к одной из самых бедных семей патриаров и надеется, что хорошая репутация Мастера над мостовыми однажды поможет ему пробыть в Парламент Пэров.

## Мастер над монетой Хаксилион Труд

Хаксилион Труд — пресытившийся жизнью, саркастичный, жестокий и циничный мужчина, с вечно кислой миной на лице и такими же мыслями. Он никогда не забывает лица или важные детали, а его репутация грубияна рождается из прямых, честных до жестокости замечаний.

Герцоги единогласным решением назначили Труда на должность Мастера над монетой. Этот титул — самый сложный для достижения во Вратах Балдура, так как всем купцам приходится доверять Мастеру над монетой своё золото. На его плечи ложится управление налогами и сборами, ведение записей, инвестиции городского бюджета, распределение жалования для всех городских служащих, а также Стражи. Мастер над монетой также несёт ответственность за то, чтобы Пламенный Кулак не забирал больше денег из налоговой части, чем ему полагается.

Неудивительно, что Мастер над монетой обладая невероятной властью, ненавидим многими, и находится под постоянным надзором тех, кто выискивает признаки взяточничества или влияния Гильдии. Беспартийность Труда и его честность, стали самыми значимыми доводами, которые привели его к назначению на должность.

## ПАРЛАМЕНТ ПЭРОВ

Парламент Пэров состоит из около 50 балдурианцев, большинство из которых принадлежит к патриарату. Пэрами считаются также дюжина (или около того) влиятельных представителей Нижнего города, включая лидеров гильдий и других богатых горожан. Лишь самые бедные или непопулярные семьи, не имеют хотя бы одного представителя в Парламенте Пэров. До настоящего времени места в парламенте распределялись по наследству. Однако всё изменилось, после решения пэров создать ещё несколько мест. Городские законы не определяют порядок их заполнения, так что пары действую на своё усмотрение.

Официально Парламент должен собираться каждый день. Посещаемость не обязательна, поэтому, обычно на сессиях появляется около 20-30 пэров, если только на собрании не запланировано обсуждение важных политических или финансовых вопросов. Хотя официальная власть над городом принадлежит Совету четырёх, Парламент Пэров сначала обсуждает, а затем рекомендует курс действий по практически каждому решению. Другими словами, в Высшем Зале утверждается всё, начиная от налоговых ставок, заканчивая контрактами Пламенного Кулака.

Ниже описаны два важных члена Парламента, которые не принадлежат к семьям патриаров.

### Коран

Коран — эльф-авантюрист, в прошлом известный боец и плут, сейчас отошёл от дел и позиционирует себя как торговец и информационный посредник, появляясь на патриарских кутежах как приглашённая звезда с мрачной репутацией. Корану нравится быть в курсе событий и играть роль язвительного, всезнающего наблюдателя.



Коран

Многочисленные долги аристократов давно позволили Корану купить место в Парламенте Пэров, и такого рода «одолжения» продолжают предоставлять ему беспрепятственный пропуск на многие праздники и пиры патриаров. На всех самых изысканных вечеринках он появляется с бокалом вина и в компании ослепительной спутницы.

Даже при том, что эльфы не склонны к лишнему весу, образ жизни Корана повлиял на его внешний вид, в частности, в районе лица. Как правило, он носит яркие безвкусные экзотические костюмы и шикарные ювелирные изделия.

Коран слишком стар, или, что важнее, находится под слишком пристальным контролем Стражи, чтобы принимать участие в дерзких ограблениях, но он всё ещё ищет способы пощекотать нервы. Известный светский лев до сих пор спонсирует, манипулирует и подстрекает других устроить невероятные операции со взломом и проникновением в чужое жилище, подтверждая своё преимущество перед другими ворами в отставке, с которыми он до сих пор соперничает. Коран принимает и делает ставки на исход нелегальных операций, а также тайно инвестирует в операции, которые, как он знает, способны быстро принести прибыль. Такие пари и схемы дают ему достаточный доход, чтобы поддержать его избалованный образ жизни.

Бывший искатель приключений наслаждается игрой в роли кукловода также, как, если не больше, своих собственных выходок. Он служит своеобразным остроумным голосом опыта, дающим рекомендации и указывающим ротозеям на улики, озадаченным — на решения, а столкнувшимся с проблемой не по зубам — на местных экспертов. Коран всегда знает, у кого найти сонное или приворотное зелье, двойника или похитителя. То, что многие считает манипуляцией, он предпочитает называть рекомендациями. Всё, что он делает, ориентировано на получение удовольствия или собственной выгоды.

Он дружит и бесстыдно манипулирует искателям приключений, что не обязательно для них плохо, поскольку Коран обладает огромными ресурсами способными оказать помощь друзьям, которые попали в затруднительную ситуацию во Вратах Балдура.

### Имбралим Скунд

Этот алчный, безнравственный, юный волшебник, весьма изящен, обладает обаятельной, мрачной, загадочно привлекательной внешностью. До тех пор, пока он не открыл в себе способности к магическим искусствам, Скунд был простым учителем танцев в городе Аскатла. Благодаря открывшемуся таланту, в нём зародилась мечта о несметных богатствах, на которые только может рассчитывать преуспевающий волшебник. Вскоре, дабы найти хорошо подкованного спонсора среди влиятельной знати Врат Балдура, он покинул свой дом. Благодаря своему обаянию, таланту к магии и очевидно безнравственному поведению, Скунд вскоре стал объектом пристального внимания герцога Сильвершилда. Поначалу, герцог принял его за чело- века, представляющего угрозу, но спустя время, разглядел в нём склонность подчиняться приказам.

На последних выборах парламента, Сильвершилд воспользовавшись своим авторитетом, повлиял на решение избрать Скунда в члены Парламента Пэров, и с тех пор, волшебник, оставаясь в вечном долгу перед Сильвершилдом, стал его послушной, комнатной собакой.

С первого жалования, полученного от Сильвершилда, Имбралим приобрёл в Цветущем квартале, продаваемый за бесценок, из-за расположившегося неподалёку особняка Мандоркая, ветхий, продуваемый сквозняками, особняк Врата Сескера. После переезда, Скунд неоднократно слышал подзвучивающие звуки, которые исходили из особняка, но, какой-либо опасности он для себя не выявил. Кроме того, в качестве дополнительного бонуса, страх перед особняком Мандоркая помогает держать всяких шпионов подальше от его собственной резиденции.



Имбралим Скунд

## ПАТРИАРЫ

Хотя героизм или богатство способны даровать их обладателю дворянство, в настоящее время именно происхождение и традиции определяют, какая семья принадлежит к числу патриаров, а какая нет. Сегодняшние лорды и леди Врат Балдура — прямые потомки первых жителей города.

Большинство патриаров проживают в больших поместьях Верхнего города, в которых жили их семьи на протяжении многих поколений. Каждая семья, прежде всего, стремится поддерживать невероятно прекрасный и ухоженный внешний вид своего поместья. Даже семьи, испытывающие финансовые трудности, в первую очередь будут заботиться о внешнем виде семейного дома, несмотря на то, что для этого может потребоваться оставить поместье внутри пустым, лишь с голыми стенами. Но вечно сплетничающих соседей этим не обманешь, они великолепно знают истинное положение вещей, и несмотря на это, каждый из них считает, что поддержание внешнего вида — это гражданский долг.

Повседневная деятельность каждого члена высшего общества включает в себя: ежедневные сплетни, небольшие состязания в мастерстве, например, в настольных играх или игре в дартс, бесконечный цикл танцев и пиршеств, а также различные увлечения, такие, как коллекционирование или посещение все возможных обучающих и разговорных мероприятий, и разумеется, азартные игры. Практически все патриары — азартные игроки. Они просто обожают делать ставки на всякого рода состязания, например, гонках змей или горностаев, скачках, армрестлинге, борьбе, дуэлях, не исключая и боев между животными.

В городе разрешены два типа дуэлей: сшибка на копьях и поединок на затупленных мечах. В первом случае молодёжь участвует в конном рыцарском турнире, без сёдел или вожжей, используя затупленные и смягчённые на конце турнирные копья. Во втором — взрослые вступают в поединок, используя затупленные клинки, зарабатывая очки попаданиями по оппоненту. Как правило, поединок проходит в небольшом,

пустом помещении или специально отведённом для этого месте. Победителя определяют по числу очков, которые он зарабатывает путём попадания по своему оппоненту. Поединок стартует с момента, когда открывается фонарь полный светлячков, и заканчивается, когда последний светлячок покидает своё временное прибежище. Таким образом, бой может продлиться как несколько секунд, так и несколько часов. Из-за случайно определяемой продолжительности дуэли, её участники не редко оказываются забитыми до смерти, когда уже выбившись из сил, в поединке против особо безжалостного противника, падают теряя сознание.

Ниже приведены описания двух семей патриаров, каждая из которых принадлежит к противоположным концам социальной лестницы Верхнего города.

## Семья Дласкеров

Лорд Норольд Дласкер оказался в центре растущего напряжения во Вратах Балдура. Он имеет связи с пэрами, Пламенным Кулаком и Гильдией, но ни одна из сторон не испытывает к нему уважения.

Большинство патриаров относятся с презрением к семье Дласкеров из-за того, что они были видными сторонниками герцога Валаркена, ещё до его неудачной попытки переворота. Эта история лишь запустила череду неприятностей Норольда Дласкера. После того, как его старшая сестра таинственным образом скончалась от гнили мумии, а её муж исчез в Глубоководье вместе с фамильным состоянием, Дласкер внезапно обнаружил себя во главе обедневшего опозоренного семейства. Он глубоко в долгах, скудный доход ему приносит лишь овчарня за городом, текстильная фабрика в Нижнем городе и несколько скотобоев во Внешнем городе.

Младшая сестра Норольда, Гуиневра — единственная наследница лорда. Она образовала весьма счастливый союз, выйдя замуж за одного из сыновей Виллика Калдвэлла.

## Семья Кадвэллов

Лорд Виллик Кадвэлл — это глава одной из самых старейших и богатых семей города. Однако его огромное состояние всё же уступает богатству семьи Сильвершилдов.

Источником доходов Кадвэлла были роскошные сады груш и яблонь, растущие к югу от города. Но около пятидесяти лет назад гниlostная болезнь поразила деревья. В те времена, Виллик, будучи совсем молодым, но уже очень талантливым алхимиком, принялся искать лекарство от этого недуга. В результате, он так и не добился успеха в поиске антидота, но к его удивлению, деревья самостоятельно справились с заразой и сады вновь расцвели. В процессе исследований и борьбе с поразившей деревья болезнью, Виллик случайно открыл новый метод обработки древесины, который защищает её от воды намного лучше, чем любая краска или лак.

Виллику помогла его супруга, леди Абелея, которая сумела распознать, а после правильно применить открытие мужа, чем принесла семье Кадвэллов большую часть финансового успеха. С тех пор, расширение семейного бизнеса легло на её плечи. Теперь в дополнение к доходу от садов, Кадвэллы получают прибыль от импорта необработанной древесины и поставок пиломатериалов для большинства местных плотников, бондарей, колёсников, кораблестроителей и строителей, а также священников Гонда. Кроме того, Кадвэллы расширили

## ДРУГИЕ СЕМЬИ ПАТРИАРОВ

Ниже приведены имена и некоторые подробности о многих других благородных семьях города.

**Бэлты** владеют лошадьми на продажу и обмен для путешественников на Торговом тракте.

**Бормилы** происходят из дворянства Амна и имеют виды на южные серебряные рудники и виноградники.

**Дуринболды** происходят из дворянства Глубоководья и владеют большими стадами овец.

**Элтаны** имеют родственную связь с Великим герцогом, который когда-то основал Пламенный Кулак, но продал свою долю компании наёмников, чтобы покрыть долги.

**Эомэйны** владеют самой элитной парфюмерией во Вратах Балдура, а также цехами по переработке рыбы и китового жира, используемого для получения лампового масла.

**Гисты** владеют большей частью городских красилен.

**Гатмеры** владеют мясными и кожевенными цехами.

**Хьюны** связаны с дворянством Тетира и Рыцарями Щита (смотри «Гаргот» на стр. 48).

**Хлаты** владеют несколькими кафе и всегда по уши в долгах из-за азартных игр.

**Халлхолины** владеют торговым флотом и состоят в перемирии с семьей Ирлентри.

**Ирлентри** владеют торговым флотом и состоят в перемирии с семьей Халлхоллин, также являются членами Лиги Купцов.

**Джаннаты** владеют оловянными и медными рудниками.

**Джассо** — совладельцы борющейся за выживание, давно образованной Торговой организации Семь Солнц.

**Линнакеры** получают доход от самоцветных шахт в Тетире.

**Мияры** контролируют большую часть предприятий города, которые занимаются снабжением и ремонтом караванов и частных фургонов, а также являются членами Лиги Купцов.

**Нуртаммас** инвестируют в бизнес по снабжению кораблей, отправляющихся в дальнее плавание.

**Оатуны** импортируют вино и крепкий алкоголь.

**Обероны** владеют большинством городских сухих доков.

**Провоссы** остались почти без средств к существованию после потери своего стада крупного рогатого скота.

**Рэвеншейды** торгуют драгоценными камнями и ювелирными украшениями.

**Рэддоки** долгое время тайно финансируют пиратов и контрабандистов.

**Риллины** активно инвестируют и часто нанимают головорезов Гильдии для выколачивания долгов.

**Сашенстары** владеют судоходными, рудными и текстильными цехами, являясь членами Лиги Купцов и могут похвастаться знаменитым предком, который «открыл» Соссал.

**Шаттершилды** — единственная нечеловеческая семья среди патриаров, которая сыграла важную роль в возведении существующих стен Врат Балдура, удалённо связана с карликами, построившими Сарбрин (ныне Утёс Ворона).

**Тиллтергерны** связаны с одним из четырёх первых Великих герцогов и владеют (а также сдают в аренду) множеством зданий в городе.

**Вамма** контролируют большую часть торговцев из Чульта.

**Ваннат** — это недавно прибывшие дворяне, бежавшие от бедствий Невервинтера, и заключившие браки по расчёту с местными семьями, чтобы поднять свой статус.

**Вантампуры** специализируются на гражданской инженерии под бдительным надзором главы семьи — Таламры Вантампур, Мастера над водными и подземными путями.

**Витберны** владеют карьером сланца к востоку от города.

бизнес за счёт речного судоходства, приобретя две каравеллы — Сладководая и Абелея, последняя из которых названа в честь супруги Виллика.

У Кадвэллов хорошая репутация в глазах горожан. Виллик и Абелея гордятся своей благотворительностью и инвестициями в Нижнем городе. Они щедро жертвуют деньги Высшему Дому Чудес, Бдительному Щиту, Святилищу Страданий и Церкви «Последняя Надежда».

Виллик Кадвэлл — скромный человек, который признаёт, что его алхимическое открытие не произошло бы без наследия его семьи, а удачи в бизнесе связаны с мастерством управления Абелеи. Он игнорирует приглашения на торжества патриаров, поскольку считает, что его аристократические собратья слишком озабочены получением удовольствий и слишком далеки от насущных проблем Нижнего и Внешнего городов. В свободное время он предпочитает читать в своём кабинете, или дискутировать на алхимические темы с коллегами по цеху, сидя за одним из столов на рыночной площади Шири.

## СТРАЖА

Стража — официальные представители закона во Вратах Балдура. Хотя технически Стража — единственные уполномоченные на охрану порядка во Вратах, её солдаты редко покидают Верхний город. Большую часть работы полиции в Нижнем городе выполняет Пламенный Кулак, в то время, как жители Внешнего города и вовсе предоставлены самим себе.

Стража наделена полномочиями охраны гражданского порядка и не имеет права работать вне города. Даже в военное время её солдаты обязаны находиться в рамках городской черты. Охранять порядок вне кольца городских стен — компетенция Пламенного Кулака. Стражники постоянно патрулируют стены Верхнего города. В Цветущем квартале говорят, что вы можете сверять часы и днём, и ночью по интервалу патрулей Стражи, проходящих мимо угла.

На закате Стража выпроваживает за пределы Верхнего города всех, кроме его жителей, приглашённых гостей и слуг, одетых в ливреи. Солдаты Стражи, многие из которых живут в Верхнем городе, гордятся своим умением с первого взгляда отличать местного горожанина от пришлого. За годы службы они учили, как именно говорят и выглядят истинные аристократы, поэтому могут легко вычислить ночных нарушителей, внимательно изучив их одежду, лица, или задав несколько вопросов.

В Страже приняты восемь воинских званий. В порядке восхождения это: *щит* (рядовой), *сармар* (сержант), *вигилар* (лейтенант), *меч* (капитан), *хавилар* (майор), *коммандал* (полковник), *высший меч* (генерал-майор) и *оверсар* (генерал). В звании высших мечей сейчас находятся шесть офицеров, в оверсарах — два. Оверсар находится на круглосуточном дежурстве и подчиняется непосредственно Великому герцогу или остальной части Совета четырёх, если тот недоступен.



Цитадель Стражи

В Страже служат около тысячи человек. Дежурство длится восемь часов, так что в любой момент на ногах находятся примерно треть от этой численности. Большинство солдат патрулируют улицы Верхнего города, а их оставшиеся товарищи по оружию стоят на страже на стенах, тренируются в Цитадели или выполняют сотни повседневных задач, входящих в обязанности полиции. Обычно уличный патруль состоит из 4-8 солдат. Каждый стражник имеет при себе медный свисток, при помощи которого может вызвать подкрепление, если попадёт в затруднительную ситуацию. Ближайший патруль, как правило, находится неподалёку.

Если случается экстренная ситуация, колокола Высшего Зала и Цитадели начинают звонить одновременно. За 15 минут звона — время, выделенное для сбора сил в Цитадели и марша к воротам Чёрного Дракона — каждый стражник обязан добраться до Цитадели или стен Верхнего города. Колокола звонят только в экстренных случаях, угрожающих всему Верхнему городу — например, при вторжении армии противника, большом пожаре или любом другом сценарии, с которым Стража не сможет справиться поодиночке.

Цитадель — штаб-квартира Стражи — большая крепость, встроенная в стены Верхнего города. Внутри неё есть собственный источник воды и достаточные запасы продовольствия, чтобы выдержать многомесячную осаду.

Давным-давно подземелья Цитадели были единственной тюрьмой во Вратах Балдура. Сейчас они редко используются — в основном для содержания подозреваемых, ожидающих суда в Высшем Зале, или попавших в немилость патриархов, или их слуг, если их заключение не должно афишироваться. Все остальные заключённые содержатся в Морской башне Балдурана.

## Вигилар Лента Мур

Лента Мур служит в рядах Стражи в звании вигилара. Она стремилась присоединиться к Пламенному Кулаку, но её пожилой отец, состоятельный торговец Верхнего города и член Парламента Пэров, Ривус Мур, запротестовал, беспокоясь, что её «отошлют умирать в какой-нибудь битве, в пустыне Калимшана».

Мур командует отрядом из тридцати щитов и трёх сармаров. У неё репутация смертоносной фехтовальщицы, способной даже убить при исполнении служебных обязанностей, в которые входит курирование осмотра всех тележек и грузов, которые попадают в город через ворота Чёрного Дракона. Будучи предельно неподкупной, она арестовывает любого, вне зависимости от социального статуса, если он предлагает или берёт взятку в пределах её слышимости. Герцог Сильвершилд недавно понизил Ленту в звании до вигилара, после того, как она жестоко обошлась с молодым патриархом. (Все четыре герцога имеют право уволить, предложить место, повысить или понизить членов Стражи).

Девятипалой, лидеру Гильдии, не раз поступали предложения устранить вигилара Мур, чтобы сделать район врата Чёрного Дракона более доступным местом для операций Гильдии. Однако она отклоняет предложения, так как отец Ленты, давно сотрудничает с Гильдией. Его поддержка будет навсегда потеряна, если с его дочерью случится «несчастный случай», в котором будет угадываться почерк наёмных убийц. Девятипалая планирует использовать некоторые связи и перевести Ленту на другой пост, или повысить до ранга, где она уже не сможет напрямую вмешиваться в интересы Гильдии.

## ПЛАМЕННЫЙ КУЛАК

Штаб-квартира Пламенного Кулака находится во Вратах Балдура, где он и был основан. С самого первого дня существования организация наёмников, созданная Великим герцогом Элтаном, была тесно связана с городскими правителями. В последние годы эта связь ещё более усилилась.

Выполняя роль хранителей города, Пламенный Кулак не бедствует. Группе платит Совет четырёх, кроме того, Кулак получает долю налогов, собираемых с товаров и судов, которые заходят в гавань, и от людей, которые проходят через врата Василиска или пересекают Переправу Вирма.



Герб  
Пламенного Кулака

В то время, как Стража следит за порядком в Верхнем городе, Пламенный Кулак следит за Нижним городом. Наёмники также имеют номинальную власть во Внешнем городе, однако его патрули уже с трудом справляются со своими обязанностями в Нижнем городе и на Скале Вирма, не говоря уже о контроле разрастающегося за пределами стен населения.

Несмотря на то, что организация росла не так быстро, как население города, с момента основания компании, число наёмников Кулака утроилось и достигло шести тысяч человек. Из этого числа в городе, в любое время, находятся менее половины — остальные размещены в укреплениях в других местах и отсутствуют на период кампании.

Даже при том, что Пламенный Кулак фактически является армией города и полицией Нижнего города, правительство Врат Балдура остаётся нейтральным во внешних конфликтах, в которых солдаты организации участвуют как бойцы одной из сторон. Многие люди считают такое положение дел нелепым и смешным, отмечая, что высший офицер Пламенного Кулака, как правило, — герцог в Совете четырёх. Также стоит отметить, что патриары получают прибыль, делая инвестиции в контракты наёмников. Но большинство балдурианцев-обывателей с гордостью говорят о разделении армии и правительства, а процедура возобновления контракта с Пламенным Кулаком, как правило, проходит пышно и с церемониями.

## Оборонительные укрепления

Пламенный Кулак возводит или приобретает укрепления в тех регионах, где воюют солдаты организации. После завершения конфликта и контракта, если нет никаких экономических или политических причин содержать аванпост, наёмники покидают его, оставляя на содержание местной власти.

В настоящее время Форт Белуриан — единственное место под охраной Пламенного Кулака за пределами Врат Балдура. Эта торговая застава в Чульте, уже дважды подвергалась атакам чультов, каждый раз унося многочисленные жизни и причиняя колоссальные финансовые потери. Но, несмотря на это, жаждущие прибыли патриары не желают покидать поселение, тем самым, отказываясь от торговых возможностей этого региона.

Во Вратах Балдура Пламенный Кулак занимает восточные и западные стены Нижнего города, а также Морскую башню Балдурана и Скалу Вирма. Огромное гранитное здание Морской башни возвышается на скалистом острове в гавани, с западным берегом его связывает дамба. Пламенный Кулак использует башню как казармы, военно-морскую базу, тюрьму и крепость. В штаб-квартире наёмников также находится укомплектованная оружейная, а на верхнем этаже башни стоят требушеты, которые используются для борьбы с вражескими кораблями. От башни до свай, под восточной пристанью в Брэмптоне, проброшена массивная цепь, которую можно поднять, чтобы заблокировать доступ захватчиков в гавань или не дать отплыть подозрительному кораблю.

Пламенный Кулак также контролирует Скалу Вирма — крепость, возвышающуюся на вершине выступающей скалы в районе реки Чионтар, неподалёку от городской гавани. Сооружение занимает весь остров, не оставляя врагу ни пяди свободного камня. Два пролёта Переправы Вирма соединяют Скалу Вирма с южным и северным берегами реки.

Контроль обоих укреплений означает, что Пламенный Кулак может отслеживать поток речного транспорта в любом направлении. До сих пор компания не использовала своё положение для обложения налогами судов, ходящих по Чионтар, мимо города. Поскольку практически все корабли делают остановку в городе, такие меры не были нужны.

## Члены Пламенного Кулака

Большинство солдат Пламенного Кулака выросли в Нижнем и Внешнем городах, где и были завербованы офицерами компании наёмников. Другие когда-то были военнопленными. Пламенный Кулак не держит зла, и нередко взятые в плен солдаты, чьи побеждённые наниматели не торопятся заплатить за них выкуп, видят преимущество присоединения к группе наёмников. Некоторые новобранцы Кулака — авантюристы, путешествующие через Врата Балдура в поисках стабильного заработка и гарантии занятости. Как правило, богатый опыт и боевое мастерство искателей приключений гарантируют им быстрое продвижение в рангах. Такие герои формируют офицерский корпус Кулака, однако дальнейший карьерный рост получают лишь люди с реальной боевой практикой.

Помимо основных качеств, типа умения драться и физической выносливости, будущие члены Пламенного Кулака должны показать верность и устойчивые моральные качества. Дисциплина в поле крайне важна, но ей можно обучить. Так или иначе, раса, пол и возраст не влияют на вероятность приёма на службу.

Иерархия Пламенного Кулака относительно проста. Существуют лишь шесть рангов: *кулак* (рядовой), *перчатка* (капрал), *манипул* (сержант), *пламя* (лейтенант), *вспышка* (майор), и *маршал* (генерал). К званиям часто прилагается своеобразный титул, который описывает обязанности бойца, например, кулак-сапёр (рядовой, имеющий опыт в осадных работах); вспышка-капитан (майор, который также является капитаном корабля), и пламя-тюремщик (лейтенант, который руководит стражниками в подземельях Морской башни Балдурана).

Кулак не обеспечивает жильём большую часть своих солдат. Казармы Морской башни Балдурана и Скалы Вирма способны вместить бойцов постоянных гарнизонов, а также проходящих обучение новобранцев, но большинство солдат Кулака живут в собственных квартирах Нижнего города. Как правило, они размещаются в гостиницах, в районе Морской башни.

## Вспышка Ульдер Рейвенгард

Ульдер Рейвенгард — живое воплощение милитаризма. Единственная красота, которую он ценит — это точность. Единственное качество — это полезность. С его точки зрения любые украшения, кроме военных знаков отличия — пустая трата денег. Будучи дотошным человеком, он ничего не забывает, а прощает и того меньше. Рейвенгард никогда не был женат и не имеет никакого желания связать себя узами брака. Всё в нём ориентировано на практичность. Его можно было бы назвать красивым, если бы не постоянный угрюмый вид и обилие шрамов.



Ульдер Рейвенгард

Ульдер Рейвенгард — правая рука маршала Абделя Адриана. Он одновременно является вторым по статусу офицером в Пламенном Кулаке и хранителем Скалы Вирма. Однако солдаты недолюбливают Рейвенгарда, но уважают его лидерские качества, платят за это лишь своим послушанием — как раз той монетой, которую предпочитает Рейвенгард.

Рейвенгард родился четвёртым сыном небогатого кузнеца из Нижнего города. Поскольку у него не было ни малейшей надежды унаследовать собственность своего отца, он решил присоединиться к Пламенному Кулаку. Дисциплинированность и дотошный характер помогли Рейвенгарду проявить себя в бою и в повседневных делах Адриана.

Будучи флегматичным и немногословным, Рейвенгард говорит и принимает решения во всех ситуациях неспешно, чего не скажешь про поле боя. Как только решение принято, Рейвенгард будет неумолимо стремиться его выполнить. Он считает, что Пламенный Кулак — это краеугольный камень Врат, главная сила города и ключ к превосходству над конкурентами.

Несмотря на то, что его строгий самоконтроль маскирует глубину его чувств, наёмник на самом деле, глубоко озабочен стремлением злодеев контролировать других, красть плоды тяжёлого труда честных граждан, и всячески неправомерно использовать усердно трудящихся. Рейвенгард считает, что преступная организация ведёт войну против честных балдурианцев, и он полон решимости выиграть её для них, стерев Гильдию в порошок. Он, как никто другой знает, что войны не выигрываются без жертв или сопутствующего ущерба. Однако в логике Рейвенгарда есть слабое место: он оправдывает любые действия, совершённые ради общественного блага, одновременно не допуская аналогичных поступков, которые осуществляются по менее альтруистическим соображениям.

## Казначей Фавиль Бланте

Многие балдурианцы были бы шокированы, узнав, что Фавиль Бланте является членом Пламенного Кулака, главным образом потому, что он испытывает недостаток в дисциплинированности, и весьма далёк от образа гаранта законности и порядка, который присущ большинству наёмников. Бланте — тучный, шестидесятилетний мужчина, который по широко распространённому мнению слишком любит дварфийскую выпивку. Он управляет финансами Пламенного Кулака и обычно находится в Счётной палате, носящей название «Лезвие и Звёзды».

Многое о Бланте остаётся тайной. Некоторые из офицеров Кулака знают о том, что их казначей раньше был мастером-шпионом организации. Но лишь сам Бланте знает, что он бывший член Гильдии, родившийся в Ривингтоне, ранее известный под именем «Золотой Поток».

Сорок лет назад Золотой Поток был выдающимся взломщиком и букмекером Гильдии. Затем появившиеся разногласия заставили его выйти из организации. Чтобы избежать ножей убийц, взломщик решил исчезнуть. Соратники Потока предположили, что он бежал или был загнан в угол и, как говорят балдурианцы «пошёл поглядеть на реку» — фраза обычно означающая, что жертву связали и сбросили с утёсов Ветховья в Чионтар. Никто не подозревал, что Поток изменил своё имя, внешность и подписал контракт с Пламенным Кулаком.

В течение шести месяцев с момента исчезновения Потока, все члены Гильдии, которые его знали, были либо арестованы и казнены, либо явным образом убиты в бандитской потасовке, либо попросту исчезли. Никто в Кулаке не связывал убийства и исчезновения с Бланте, и теперь ни один член Гильдии не догадывается, что Поток остался жив.

В последующие месяцы, благодаря бесценной информации Бланте о структуре и работе Гильдии, в Нижнем городе прошли несколько успешных рейдов. Благодаря этой информации и верной службе, Бланте быстро поднялся в структуре организации наёмников.

Бланте считает своё спасение от Гильдии и начало новой жизни в Кулаке знаком свыше. Теперь он поклоняется Торму и сожалеет о жизни, которой он жил ранее. Но он до сих пор уверен, что Гильдия — это реакция города на многие социальные несправедливости, которые поддерживают патриары, пока менее удачливые попадают в кандалы. Он помнит разочарование, которое однажды привело его в Гильдию и осознаёт, что это же самое чувство заставляет молодёжь пополнять ряды криминальной организации. Таким образом, он является одним из немногих офицеров Кулака, испытывающих симпатию к оперативникам Гильдии.

## Гильдия

Карманники, ростовщики, убийцы, головорезы, грабители, мошенники, мародеры, и прочие алкоголики-смертники — Гильдия объединяет практически все преступные сферы, под управлением одной организации. Вся жадность, насилие и отчаяние Врат Балдура, накапливаемое более сотни лет, собралось воедино, чтобы образовать гибкую бандитскую иерархию под надзором таинственных лидеров Гильдии.

«Гильдия содержит сточные каналы в чистоте» — эта поговорка обитателей преступного мира обозначает заказные убийства своеобразных членов организации. Метафора также верна и в более широком смысле — Гильдия контролирует и предотвращает «лишние» преступления во Вратах Балдура и в его окрестностях. Таким образом, она оказывает своеобразную услугу густонаселённому городу, принуждая преступников действовать тихо. Большая заслуга в этом, безусловно, принадлежит Страже и Пламенному Кулаку, вычищающим особо резвых беспредельщиков с городских улиц. Но с учётом того, что наглые грабежи среди бела дня и резня на улицах привлекают слишком много внимания властей, Гильдия сама объявила такие действия «вне закона» — если только Мастер Гильдии, Деятипалай, не даст на них разрешение.

## Управление Гильдией

Гильдия — это синдикат обособленных групп под руководством местных главарей. Деятипалай и её Дамская Свита возглавляют преступную организацию. Сеть из услуг, обязанностей, долгов, запугивания, патрона и чувства благодарности связывают организацию воедино.

Каждый из районов города примерно соотносится с территорией одного вора в законе. Безусловно, разные банды и главари конкурируют за влияние и территории, но, как правило, бескровно. Деятипалай запрещает поджоги, показательные убийства и другие грубые действия, которые затрагивали бы прохожих или сокращали общее количество населения. Наиболее известные банды это: Змеи Шар, обретающиеся в Черновратье, Окровавленные Руки в Каменных глазах; Джентльмены Ганталла из Трущоб (называемые Джентльменами за то, что никогда не крадут у женщин), и Крысы Ривингтона, соответственно из самого Ривингтона.

Несмотря на то, что верхушка Гильдии состоит лишь из нескольких игроков, в организации царит строгая иерархия. В порядке возрастания статуса, члены Гильдии включают: *клиентов, инструментов, разбойников, мордovorотов, заправил и главарей*. Ошибка в определении статуса на любом уровне может привести к позору или даже к смерти для того неудачника, который её совершил.

**Клиенты:** Люди, задолжавшие Гильдии, называются клиентами. К ним относятся владельцы магазинов, которые не выплатили «взносы» за свою защиту, проигравшиеся в пух и прах игроки, и все те, кому Гильдия делала одолжение.

Клиенты не считаются членами организации, но Гильдия часто защищает их, ведь клиенты — это инвестиции. Конечно, случается, что Гильдии приходится обрезать свои расходы (иногда в буквальном смысле), но для всех лучше, если клиент видит отношения с организацией как взаимовыгодные. Чтобы лучше понять Гильдию, нужно сначала вникнуть в тонкость отношений с её клиентами.

В Верхнем и Нижнем городах, клиенты, как правило — это горожане, которых Гильдия шантажирует, или те, кто должен денег или услугу члену организации. А вот обитатели Внешнего города, напротив, воспринимают Гильдию, как представителей власти, так как официальное правосудие весьма редко заглядывает в их края. К примеру, если житель Внешнего города считает, что сосед украл, обманул или напал на него, он должен разобраться с негодяем своими силами, так как помощи ни от полиции, ни от суда он не дожждётся. В этой ситуации, если обвиняемый сильнее жертвы, то ей придётся несладко — никто не помешает злодею избить, ограбить или обмануть более слабого соседа.

Но вместо того, чтобы просто смириться с неизбежной несправедливостью, жертва может обратиться за помощью к местному авторитету Гильдии. Если главарь решит вмешаться, пострадавший может получить какое-то возмещение своих убытков. А вот обвиняемого скорее всего, избьют, сломают пальцы, или прикут к мельничному жёрнову — одному из тех, что обладают чудесным даром убеждать несговорчивых собеседников выплачивать компенсации.

В обмен на эту услугу, жертва, ставшая клиентом Гильдии, оказывается должна главарю услугу, которую тот может потребовать в любое время. У клиента могут попросить обеспечить вечеринку, скрыть контрабанду или разыскиваемого преступника, отдать часть собственности или бизнеса, или организовать для члена семьи брак с мордovorотом Гильдии.

Людам, у которых ничего нет, или которые мало что могут предложить (например, игрокам или наркоманам, подсевшим на соболиный луноцвет) предложить выполнить опасное задание, например, отвлечь патруль Пламенного Кулака или явиться с повинной за чужое преступление. Попасть в долги к Гильдии — это большой риск, но вмешательство организации спасло не мало жизней, позволило выжить компаниям и покорило бесчисленное количество злодеев, которым иначе все преступления сошли бы с рук.

Принцип «услуга за услугу» работает и внутри Гильдии. Члены организации редко работают за деньги. Вместо этого, они оказывают услуги друг другу и возвращают долг, когда не заняты на поприще собственного обогащения.

**Инструменты:** Люди, не входящие в члены Гильдии, но оказывающие ей услуги и получающие компенсацию, называются инструментами. Большинство из них — информаторы, такие как портовые рабочие, нищие, слуги и другие люди, которым платят за то, чтобы они держали ухо востро, а глаза открытыми, и сообщали всё, что может заинтересовать их «нанимателей». Инструментами также считаются люди, занимающие стратегически важные посты — им платят за то, чтобы они учитывали интересы Гильдии, делая свою работу. В эту группу входят коррумпированные должностные лица, члены Парламента Пэров, солдаты Пламенного Кулака и Стражи.

Инструменты необходимы Гильдии, но внутри организации их практически ни во что не ставят. Они не являются членами, не имеют никаких прав внутри Гильдии, и не знают ничего из того, что они не должны знать. Управляющий Ширью, например, осведомлён, какие торговые лавки не должны проверяться слишком пристально, но не знает, почему. Гильдия предпочитает держать посторонних в неведении, так как их лояльность можно легко пошатнуть звоном монет.

**Разбойники:** Карманники, мошенники, громилы в переулках, букмекеры и прочие относятся к разбойникам. Большинство стремятся продвинуться вверх по ступеням иерархии организации, потому что знают, что их ценность в организации лишь немногим выше, чем у клиентов. Разбойники не платят регулярные взносы, но большинство преподносят подарки местным авторитетам, чтобы выслужиться, получить защиту, а также продемонстрировать свою полезность.

Разбойники представляют собой ту часть Гильдии, которая напоминает традиционную воровскую организацию. Их работа не особенно выгодна, а связь с Гильдией делает организацию менее популярной среди простолюдинов, которые часто становятся жертвами разбойников. Но разбойники выполняют свою важную миссию — их мелкие бытовые преступления отвлекают Пламенный Кулак и Стражу, которые занимаются уличной преступностью, а не рэкетом и контрабандой, от которой Гильдия получает свой основной доход. Суровые методы Стражи и Кулака приводят к высокой текучке среди разбойников, отсеивая небрежных и глупых.

Мордвороты: Становой хребет и сила Гильдии — это именно мордвороты. Им не доверяют высокопрофессиональных или деликатных заданий, но они — надёжные рабочие лошадки для повседневной работы. Мордвороты обеспечивают три основных направления деятельности Гильдии — контрабанду, «крышевание» и азартные игры. Они работают как вышибалы в игровых залах, ходят от двери до двери, собирая долги во Внешнем городе, а также принимают меры, когда клиент не платит долги.

Заправилы: Гильдия призывает своих заправил, когда им необходимо мастерство или утончённость.

Например, заправила вступает в игру, когда особо упорный лавочник или должностное лицо не поддаётся на предложения Гильдии и нуждается в нападении о своём месте; когда при краже со взломом требуется мастер-вор, или, когда Гильдия должна вести переговоры с проницательным торговцем. Из-за интеллекта и навыков, заправилы, как правило, становятся главарями после того, как те уходят на пенсию (или в расход). Чаще всего, амбициозные заправилы используют убийства или бескровные перевороты, чтобы «отправить в отставку» своих руководителей.

**Главарь:** Функция главарей — быть криминальными авторитетами организации. Каждый контролирует преступность в одном из районов Врат. Главарь хитрыми способами конкурирует друг с другом за добычу и территорию, избегая кровопролития, когда это возможно. Они упорно трудятся, чтобы всегда быть в курсе происходящего в своих районах, и большую часть времени они в этом преуспевают.

Стоит отметить, что главарь, отвечающий за районы в Верхнем и Нижнем городах, не правят там таким же образом, как их коллеги во Внешнем городе, так как Пламенный Кулак и Стража сокращают зависимость местного населения от Гильдии. Без армии клиентов авторитетам банд в черте городских стен приходится создавать специализированные системы, такие как армия шпионов и бегунов Дельца (смотри на стр. 57).

**Мастер Гильдии:** Мастер Гильдии возглавляет организацию. Он или она — ключевое звено, связующее вместе главарей и решающее проблемы городского уровня. Многие балдурианцы, включая низкоуровневых членов Гильдии, не уверены, существует ли Мастер Гильдии на самом деле. Правду знают лишь главарь.

Статус и сила Мастера Гильдии проистекают из той же системы услуг, которая работает для всей организации. На сегодняшний день Мастером Гильдии является женщина, известная как Девятипалая. Через систему услуг, долгов и шантажа она лично сломала или приручила большинство пэров Парламента, десятки офицеров Стражи и Кулака и больше торговцев, чем все остальные воры, вместе взятые.

Когда главарю требуется поправка в закон, освобождение ценного заправила из Морской башни Балдурана или тайная разгрузка корабля, Девятипалая может это устроить. Когда она делает это, главарь становится должен ей услугу и шестерёнки системы продолжают вращаться.

## Ежедневные операции

Повседневные операции Гильдии включают в себя «крышевание» или защиту, азартные игры и контрабанду.

**Защита:** Группы из двух или трёх вооружённых мордворотов, один раз в десять дней обходят все магазины Внешнего города, чтобы забрать долю их прибыли. Владельцы магазинов, раскошелливающиеся на этот сбор, взамен приобретают гарантированную защиту Гильдии. Сумма, которую платит каждый торговец скромна, но, если умножить её на число магазинов, торговцев, и букмекеров, общий объём денежных средств, который стекается в казну Гильдии, начинает впечатлять.

Если торговец начинает жаловаться на плохую прибыль в минувшую десятидневку, мордвороты проверяют эту информацию у своих информаторов, которые сообщают, сколько клиентов вошло в магазин со времени последнего посещения. Мордвороты крайне редко идут на уступки. Собственник, который не успевает сделать выплату, может попытаться занять денег,

легально, или у окрестного ростовщика; принять Гильдию в качестве полноправного партнёра по бизнесу, или посетить главаря своего района, чтобы попросить больше времени. Какое-то время Гильдию получится кормить обещаниями, но в долгосрочной перспективе это почти всегда кончается проблемами.

Мордовороты собирают дань примерно с пяти-десяти организаций в день, после чего возвращаются на свою базу — в магазин, офис или дом; оставляют собранные деньги, берут свою долю, а затем проводят вечер за азартными играми, выпивкой и болтовнёй. Большинство «офисов» Гильдии находится в точках, принадлежащих клиентам. Излюбленные места — рестораны, таверны, парикмахерские, бани, ломбарды, лавки менял и похоронные бюро.

Группы из трёх-шести заправил каждую ночь навещают базы мордоворотов, перенося собранную ими дань в штаб-квартиры. Ежедневный улов из одной точки сбора может достигать 100 золотых монет. Внешний город разделён на девять районов, и каждый из них имеет дюжину пунктов сбора. Защита — это прибыльный бизнес.

**Азартные игры:** Различного рода соревнования и азартные игры процветают в Нижнем городе, но, чтобы получить от них приличную прибыль, требуются тысячи мелких ставок, которые могут позволить себе в бедных районах. Реальные деньги крутятся в Верхнем городе, где патриары ставят сумасшедшие суммы в существующих видах игр, а также забавляющих их мелких пари, например, корабль какого капитана вернётся из моря первым, или на чей бокал вина сядет муха.

Очень популярны гонки, боксёрские или борцовские поединки, кости, рулетка, домино, карты, а также игры в угадайку между профессиональными командами. Гильдия при любом удобном случае пропагандирует эти соревнования, чтобы увеличить свою прибыль и показательно вознаградить победивших клиентов.

**Контрабанда:** Один из самых оживлённых маршрутов контрабандистов во Вратах Балдура находится между Ривингтоном и Брэмптоном. Всё, что движется по суше в или из Ривингтона, дважды облагаются налогом — на Переправе Вирма и вратах Василиска. Чтобы не платить дважды, контрабандисты ночами возят товары по реке между причалами Ривингтона и Брэмптона, скрывая их в укрепленных сетях, которые они тащат за лодками. Возле пирсов, сети под водой цепляют крюками и затягивают в затопленный туннель, где другие члены Гильдии перетаскивают их в подвал соседнего здания.

От Брэмптона контрабандные грузы перемешиваются с легальными и транспортируются через врата Балдура в Ширь. Речные контрабандисты Гильдии берут гораздо меньше, чем легальные сборщики податей и носильщики, что делает их услуги весьма желанными для тех торговцев, кто привозит товары во Врата Балдура с юга.

## «Девятипалаая» Кинэ

Нынешний Мастер Гильдии презирает броские наряды и косметическую магию, поэтому мир видит её, как есть, — скромную брюнетку среднего роста и телосложения. Не простушка, но и не красавица, Девятипалаая обладает неброской внешностью, что далеко не недостаток, так как эта особенность не раз вытаскивала её из передряг во время многолетней воровской практики.

У Девятипалаой есть ряд уловок для избежания лишнего внимания. Она переезжает из номера в номер, оставаясь незаметной, пока не заговорит. Глава гильдии никогда не забывает лица или имена, и она



Девятипалаая

довольно проницательна. Ей хватает лишь нескольких минут для того, чтобы правильно оценить мотивы человека, амбиции, страхи и насколько ему можно доверять.

Мало кто знает её настоящее имя. Во Вратах она просто пресловутая «Девятипалаая». История её прозвища и возвышения стала бы популярной в тавернах,

если бы её кто-то знал. Когда Астель Кинэ было пять лет, её похитил одноглазый эльф. Похититель отрезал палец на левой руке девочки и послал «посылку» её родителям с требованием огромного выкупа. Родители маленькой Астель заняли денег у семьи и друзей и выкупили свою дочь, но Девятипалаая не простила эльфа и не забыла его один глаз и медные волосы.

Несколько лет спустя, когда она стала подающим надежды заправил Гильдии, она нашла своего похитителя в подпольной курильне, где он удовлетворял свою жажду в соболином луноцвете. Девятипалаая выколола его оставшийся глаз и отрубила все пальцы на руках, кроме мизинцев. Затем она выкупила курильню и поручила её владельцу следить, чтобы у эльфа было вдоволь еды, воды и наркотика, чтобы оставаться в живых. Однако Кинэ пропитала соболиный луноцвет желтком яйца куролиска, который она приобрела за большие деньги, чтобы превратить наркотические грёзы в кошмары. Из-за того, что её похититель — эльф, Девятипалаая понимает, что он переживёт её, поэтому она заплатила большой аванс для того, чтобы попытка длилась всю его оставшуюся длинную жизнь.

Сегодня Девятипалаая спокойна и расчётлива — страсть юности исчезла. Она стремится отомстить за преступления против Гильдии только тогда, когда это приведёт к увеличению прибыли организации. Дотошный планировщик, Девятипалаая спокойно предвидит возможное предательство. Она сталкивается потенциально опасных членов Гильдии лбами, чтобы притупить любые внутренние угрозы, одновременно препятствуя открытому кровопролитию.

Глава гильдии никогда не выходит без личных телохранителей, которых главарь называют Дамской Свитой. Шесть женщин — две волшебницы и четыре опытных воина-вора — абсолютно верны Девятипалаой, и она щедро вознаграждает их лояльность. Она предпочитает анонимность, поэтому телохранители сопровождают её незаметно, иногда в маскировке, а иногда — на расстоянии. Когда Девятипалаая разговаривает с главарями, патриарами или значимыми фигурами преступного мира, им кажется, что она одна, но на самом деле это впечатление ошибочно.

Под её руководством Гильдия стала неотъемлемой частью городского бизнеса и политики. Это стало возможным благодаря политике собственной деятельности, минимизирующей внимание Пламенного Кулака и Стражи и тому, что мордовороты не позволяют твориться беззаконию. Девятипалаая каждый месяц инвестирует собственные средства (вернее, ту часть, которая остаётся после подкупа политиков, патриархов, судей и офицеров) в легальный бизнес.

В городе, полном шпионов и осведомителей, её агентурная сеть не имеет себе равных. Девятипалаая может гарантировать большинство голосов в Парламенте Пэров при решении любого вопроса, в том числе при выборе нового герцога. В общении с патриарами она

использует принуждение, манипулирование, взятку, и угрозу разоблачить их секреты — истинные и ложные. Последнее, что Девятипалая хочет — открытой конфронтации с Кулаком или патриарами, которая выльется в кровь на улицах. Кровь трудно контролировать, и она отпугивает деньги.

## Рильза Раэль

Рильза Раэль присоединилась к Гильдии, когда ей некуда было больше обратиться. Пламенный Кулак повесил её отца за укравательство дяди, которого разыскивали наёмники. Чтобы прокормить Раэль, её обаятельная мать стала любовницей одного патриара. Когда жена патриара узнала о существовании любовницы, то потребовала, чтобы мать Раэль заключили в Морскую башню Балдурана. В результате чего, мать Раэль провела остаток жизни в заключении, где и скончалась, в то время, как её любовник остался безнаказанным. Оставшись совсем одна, Раэль присоединилась к банде в Норчепеле, где её смешанная тетирская и калишитская кровь, а также языковые навыки дали ей естественное преимущество в подчинении Малого Калимшана влиянию Гильдии.



Рильза Раэль

Таланты Раэль не остались незамеченными, а её умение обращаться с кинжалом сделало её телохранителем Дамской Свиты — и даже фаворитом Девятипалой. Её преданность, безжалостность и изобретательность в решении проблем, способствовали профессиональному росту. Признавая потенциал Раэль, Девятипалая сняла её с должности

телохранителя Свиты и назначила главарём Малого Калимшана, оставив в статусе своей фаворитки и наследницы руководства Гильдии.

Раэль научилась эксплуатировать других у Девятипалой, но она не использует посредников и козлов отпущения, чтобы оградить себя от личного участия, как делает Девятипалая. Вместо этого, женщина лично участвует в решении большинства вопросов. Она открыто ходит по Внешнему городу, чередуя помощь беднякам и отпущение оскорблений в адрес любых патрулей Кулака, движущихся между Скалой Вирма и Нижним городом, с разбиванием носов недовольным торговцам. У Раэль даже есть своя приёмная в её штаб-квартире, в Калимском ювелирном магазине, куда может пожаловать любой житель Нижнего города.

Мнение Раэль о лидерах и организациях Врат сформировалось во время её трудного детства. Она считает, что Пламенный Кулак жесток и безразличен, а патриары лицемерны и эгоистичны. Она сочувствует и полностью отождествляет себя с бедняками Внешнего города, обвиняя Кулак и патриаров в ужасных условиях для жизни там, а также в том, что, по её словам, «Люди нуждаются в Гильдии, как для защиты их от города, так и от самих себя».

## Фрувард «Гвоздь»

Немногим членам Гильдии что-либо известно о Фруварде, многим он известен, лишь понаслышке. Они с уверенностью знают он нём лишь то, что «Гвоздь» работает на Гильдию, а также то, что его невозможно ни

с кем спутать, гвоздь вбит ему прямо в лоб. Трёхдюймовый шип (7,62 сантиметра) имеет широкую квадратную головку, блеск которой Фрувард прячет под платком, который носит под своей потрёпанной шляпой.

Фрувард получил столь странную травму в результате разногласий с членами гильдии строителей, когда ночные переговоры о рабочих контрактах в сухих доках внезапно закончились нападением. Его скрутили, забили гвоздь в голову, облили элем и положили лицом вниз среди инструментов, чтобы его смерть выглядела как несчастный случай.

Некоторое время спустя, той же ночью, в сухом доке оказалась юная Девятипалая, скрывающаяся от преследующего её патруля Пламенного Кулака, который заметил, как она вылезла из чужого окна. Она случайно наткнулась на Фруварда, лежащего лицом вниз, и услышала, как он с трудом пыгается дышать. Она перевернула его и обнаружила, что, несмотря на гвоздь в голове, он ещё жив. Фрувард пришёл в сознание в то время, когда его голова лежала у неё на коленях. В этот момент двери сухого дока с грохотом распахнулись, и внутрь вошёл патруль Кулака вместе с убийцами Фруварда. Будучи дезориентированным, но разъярённым, Фрувард вскочил, бессвязно выкрикивая обвинения. Завязалась драка, в которой Фруварду удалось сохранить себе жизнь, только благодаря помощи той, кто позже станет Мастером Гильдии.

Возвращение к нормальной жизни не стало возможным, даже после убийства нескольких солдат Пламенного Кулака и его врагов из гильдии строителей, и впавший в уныние Фрувард начал жалеть, что гвоздь не прикончил его. Но Девятипалая вновь помогла ему. Она дала ему крышу над головой и обеспечила всем необходимым для жизни. Взамен он стал тайным членом Гильдии.

Гвоздь фанатично предан Девятипалой и следует её командам без лишних слов. Он выступает в качестве её посредника, организуя дела, когда женщина планирует не светить своё имя или Гильдию. Мало кто в организации узнает Фруварда при личной встрече, если только он не демонстрирует свой лоб с гвоздём. Его лицо ничем не примечательно, а гвоздь, как правило, настолько отвлекает внимание, что остальные черты лица Фруварда не остаются в памяти.

Несмотря на их тесную связь в течение нескольких лет, Фрувард и Девятипалая теперь редко встречаются. Гвоздь получает большую часть своих приказов магическими сообщениями от членов Дамской Свиты.

## БОЖЕСТВА ВРАТ

Во Вратах Балдура огромное число храмов и дюжины святилищ. Некоторые из святилищ, например, Бдительный Щит, стояли на протяжении целых столетий, тогда как остальные появились в результате переселения беженцев в последние годы. Отдельным личностям, которым необходимы услуги магического характера, например, различные зелья и снадобья, следует зайти в один из трёх могущественных храмов в стенах города. Но для тех, которые способны расплатиться лишь молитвой, в квартале Сплетённых Песен находится большое количество жрецов, которые только и ждут пополнения собственной паствы, чтобы перебраться в места получше.

Большая часть богослужений Врат Балдура сосредоточено на трёх божествах — Амберли, Тиморе и Гонде, которые в течение многих поколений являются основными божествами города. Будучи портом для речных и морских перевозок, Врата Балдура долгое время поддерживает храм Амберли. На жизненном

пути торговца может возникнуть бесчисленное число проблем, и к тому же, нельзя забывать об игорных пристрастиях многочисленных жителей города — на всё воля Тиморы, поклонение которой стало неотъемлемой частью культуры Врат. Наконец, жрецы Гонда являются ведущими колесом в городской жизни: в минувшем столетии они обеспечили Врата Балдура кранами, рельсовыми вагонетками и сухими складскими помещениями в доках — всё это превратило прежний рай для контрабандистов в один из самых загруженных портов на Побережье Меча.

## Гонд

Герцог Торлин Сильвершилд является верховным ремесленником Высшего Дома Чудес и возглавляет служителей Гонда. Даже учитывая то, что Сильвершилд везде приложил руку, служитель храма, Андар Бич, управляет дневными делами. Бичу не нравится то, что Сильвершилд вовлечён в политику, но величайшей благодарностью во имя Гонда считается промышленная занятость, а Сильвершилда нельзя обвинить в лени. Когда народные волнения мешают работе, вперёд выступают Бич и Сильвершилд с остальными служителями.

Бич, посвятивший жизнь служению Гонду, считает, что многие жители Внешнего города отринули рабочую радость ради греховной лени. Андар постоянно критикует Гильдию, считая, что та «крадёт работу у остальных». В равной степени он не питает симпатий по отношению к обитателям Верхнего города. Тщедушный жрец уверен, что многие патриары — такие же паразиты, как и Гильдия, поскольку сами ничего не делают, живя за счёт усердных предков. По мнению Бича, основная разница между патриархами и Гильдией в том, что первые усугубляют проблемы города, в то время как Гильдия их создаёт.

## Амберли

Поклонение Амберли во Вратах Балдура изначально было в ходу, в первую очередь, у пиратов и контрабандистов, благодаря которым зародилась гавань. В то время как многие видят в Амберли злую богиню, наслаждающуюся тонущими моряками, жителям Врат Балдура она словно заменяет мать — строгую и переменчивую, но, при этом, родную.



Дом  
Водной Королевы

Дом Водной Королевы возвышается на огромном причале. Милость Королевы — это огромный фонтан, расположенный на дальнем конце пирса. посреди шестифутового (2-х метрового) пруда, который плещет брызгами прямо в море. Центральный мраморный постамент сделан в виде полно-

размерной кормы, как будто тонущего корабля. Вода бьёт из пробоин в корпусе, а струи регулярно заливают палубу. Для полноценной работы фонтана инженеры Гонда провели трубы от утёсных резервуаров таким образом, чтобы те били под напором сверху вниз. Во время публичных церемоний палуба корабля служит храмовым алтарём.

Сразу за фонтаном храм опускается до уровня пирса. Южная часть строения исчезает в морских водах ступенчатым каскадом, чтобы служительницы волн (жрицы храма) могли спуститься по ним с подношениями Амберли. Дом Водной Королевы является старей-

шим храмом города, и некоторые из его стен, например, залы, находящиеся под водами гавани, несут следы работы самых первых резчиков Врат Балдура. Те тоннели видели только служительницы волн. На самом деле, лишь немногие жители города ступали внутрь дома Водной Королевы. Стоит кому-то постучать в храмовые двери, их открывают две служительницы. Одна уносит подношения в глубину храма, тогда как вторая читает короткую молитву страждущему. Затем вторая жрица уходит, закрывая за собой дверь.

Моряки, рыболовы, рабочие гавани, торговцы, их родственники и все те, чья жизнь зависит от милости речных или морских вод, приносят в дар, что только могут: еду, несколько медяков или старое кольцо. Те, кто может пожертвовать больше, так обычно и делают в надежде, что их щедрые дары встретят благосклонность Амберли. Представляется, что жрицы, должны получать часть всех пожертвованных богатств, но никого из мрачных сестёр не было замечено в покупке чего-либо экстравагантного или дорогого. Большая часть жителей Врат уверена, что Амберли забирает все подношения, и считается плохой приметой увидеть, как служительницы волн спускаются с дарами в море.

Алландра Грей, титулованная Приливной Волной, возглавляет в храме чуть менее двух десятков жриц, следуя традициям своей матери и бабки. Храм набирает большую часть своего духовенства из числа овдовевших женщин, чьи мужья сгинули в морской пучине, или молодых девушек, осиротевших в результате связанных с водой происшествий. Некоторым подобная практика может показаться странной, но жрицы (которые сочувствуют друг другу в виду схожего жизненного опыта) с радостью примут, накормят и оденут людей, внезапно оказавшихся без дома. Некоторые служительницы волн верят, что работа в доме Водной Королевы сближает их с утерянной семьёй, а некоторые верующие спускаются по ступеням в воду, чтобы воссоединиться со своими утонувшими близкими. Грей никоим образом ни порицает, ни восхваляет подобную практику.

Когда народные волнения, беспорядки или вражеские атаки угрожают Серой Гавани, Приливная Волна Грей со служительницами волн объединяются с любой фракцией, которая сулит лучшую защиту морякам и рыболовам. А затем они мобилизуют силы для спасения жизни людей, не взирая на угрозу потери кораблей и ценного груза.

## Тимора

Поскольку начало Вратам Балдура положили торговцы-мореплаватели, духовенство богини удачи и риска нашло благодатную почву для основания храма Тиморе в первые годы существования города. Стены Зала Леди выложены из местного гранита, крыша покрыта глиняной черепицей и украшена небольшим шпилем, который лишь слегка возвышается над и без того высокими зданиями Верхнего города. В отличие от Высшего Дома Чудес и дома Водной Королевы непритязательное строение прекрасно сочетается с архитектурой города.

Статуи и скульптуры, размещившиеся во внутренних помещениях Зала Леди, рассказывают истории о мужестве и обернувшейся удаче в море, в то время, как сам храм украшен преимущественно, в духе морской тематики, отображая страсть и любовь балдурианцев к водной стихии. Вообще, служителям Тиморы досталось как внутреннее убранство, так и само здание от паствы Валкура, которому поклонялись в ранние годы существования города. После основания храма жрецами Валкура, укротителями волн, целая серия печально известных потоплений судов вызвала

бунт: местные жители потребовали от жрецов Валкура защитить их от гнева Амберли. Когда затонул ещё один корабль вместе со всеми моряками, бунтовщики связали жрецов Валкура и вместе с грузом, на ногах спустили по ступеням дома Водной Королевы. После этого считалось, что храм Валкура проклят, но служители Тиморы увидели прекрасную возможность положить конец слухам о населяющих его стены призраках. И Тимора оправдала их риск.

Храм Тиморы может казаться не впечатляющим, но здание используется только для религиозных церемоний, о которых её преданные мало заботятся. Для претворения в жизнь воли Тиморы её жрецы — вестники удачи — контролируют большую часть игорной деятельности города. Они не участвуют в играх, а, скорее, судят соревнования, драки, петушиные бои и иные состязания навыков и удачи.

Жрецы работают в различных игорных домах и заведениях, а также устраивают состязания на городских фестивалях. Ещё вестники удачи Тиморы порой выступают в роли агентов различных людей с исключительными или экзотическими способностями и умениями, и они помогают нуждающимся в анонимном решении проблем. По различным причинам многие жители Врат не доверяют Гильдии, Страже или Пламенному Кулаку, и не сотрудничают с ними. Таким образом, храм заполняет для них эту нишу, принимая запросы и огромные жертвования и разрешая вопросы. Его духовенство понимает, как опасно переходить дорогу Гильдии, но жрецы верят в поговорку «кто не рискует, тот и не выигрывает».

Гуннар Трун, переселенец с острова Гундарлун, что в холодном северном море, — громогласный и всегда улыбающийся глава храма с лихим нравом. Гуннара зачастую можно найти везде, где делают ставки: он подзуживает игроков выкриками и сердечными хлопками по спине. Как только во Вратах наступают смутные времена, Трун моментально воодушевляется и возглавляет любые пари, касающиеся вовлечённых сторон при этом, всячески поддерживая нейтралитет храма.

## Основные святилища

В Верхнем и Нижнем городах находятся святилища определённых божеств. В отличие от храмов, святилища представляют собой однокомнатные строения, а то и вовсе открытые постройки без дверей. Когда вера в определённое божество начинает пользоваться большей популярностью, у жреца святилища появляется множество прислужников и зрителей — их число, как правило, формируют жители близлежащих домов. Но когда всеобщий энтузиазм спадает, или же жрец умирает, а то и вовсе перебирается в другие края, поддержание святилища ложится на плечи верующих из других частей города.

**Ильматер:** Святилище Ильматера, покровителя мучеников и бога кроткой стойкости, находится на небольшой тихой площади, в районе Свалки. Святилище Страдания — это ничем не примечательное каменное сооружение, где беднейшие жители Врат могут получить бесплатное питание и достаточно медяков, чтобы оплатить проход через городские ворота.

Постройка сооружена на целой сети крипт. За большое жертвование любой может похоронить усопшего друга или возлюбленного в склепах, где тела будут медленно гнить во тьме и послужат кормом сотням канализационных крыс, проникающим в крипты через огромные щели в стенах. Когда от тела усопшего остаются лишь одни кости, верующий Ильматера относит их в комнаты-оссуарии, где кости раскладываются

по типам. На первый взгляд это может показаться, незавидным посмертием, но для многих бедняков святилище предлагает единственный вид похорон, который те в состоянии себе позволить.

Добросердечные горожане из всех слоёв общества жертвуют небольшие суммы на поддержание святилища, а также припасы для паствы и средства для существования его священника и двух прислужников, которые приходится ему детьми. Даже спустя десять лет брат Ходжес остро ощущает утрату своей любимой жены, но он более-менее научился жить с этим благодаря двум детям, Гансену и Сиссе, не достигшим брачного возраста. Жители ценят и любят всех троих. Беднякам разговоры с братом Ходжесом или его отпрысками по душе даже тогда, когда у жреца нет возможности пожертвовать еду или пару медяков.

Всакый раз, когда город охватывают волнения, брат Ходжес делает всё возможное, чтобы помочь всем нуждающимся. Если положение дел во Внешнем городе ухудшается, то жрец обращается к герцогам, пэрам или Пламенному Кулаку с просьбой быть милосердными в действиях и суждениях.

**Латандер:** Городское святилище Латандера, именуемое «Вратами Восхода», находится в Шири. Арка, выполненная из камня розового оттенка, стоит на постаменте, возвышающемся над улицами. По давней традиции, к востоку от святилища не строят никаких сооружений, поэтому между Вратами Восхода и первыми лучами восходящего солнца нет ничего, только туман и городская стена.

Когда-то, несколько жрецов Латандера заведовали святилищем солнечного бога, которое посещали практически все путешественники и предприимчивые люди. Многие новобрачные обменивались клятвами стоя под аркой, а потом проходили сквозь неё, знаменуя тем самым, начало новой жизни. С тех пор, как жрецы покинули святилище, Врата Восхода потеряли свою былую популярность, но балдурианцы всё ещё верят, что подъём по его ступеням и прохождение через арку принесут удачу.

**Огма:** Святилище Огмы, носит название «Развёрнутый Свиток», и резко контрастирует с окружающими его жёлтокаменными строениями, и крытыми черепицей крышами. Подобно Высшему Дому Чудес и Залу Чудес, главный зал святилища выложен из белого мрамора, а его куполообразная крыша выполненная в ярко-красном цвете, окаймлена позолотой. Под крышей, в глубокой низине, находится широкий пруд с небольшой трибуной для публичных выступлений, слегка заходящей в воду. Из-за необычной конструкции святилища, вещающих с трибуны хорошо слышно по всей площади постройки. Официальным духовным лицом святилища, является мужчина, чей возраст едва перевалил за 40, титулованный Верховным Мастером Знаний, Бревек Фаэнон.

В течение некоторого времени он весьма сильно отдалился от исполнения собственных обязанностей, позволив заниматься святилищем мирским жителям, и предоставил возможность выступать всем, у кого есть, что сказать. Огма благоволил знаниям, вдохновению и идеям, в то время, как святилище построено именно ради их распространения. Однако Верховный Мастер Знаний уже давно положил глаз на Высший Дом Чудес, ещё с тех пор, как переехал во Врата Балдура. Потерпев неудачу в своей недавней попытке получить контроль над храмом Гонда, Фаэнон теперь проводит время за изучением книг в библиотеке Гонда или подле Развёрнутого Свитка, слушая с мрачным видом, как балдурианцы сетуют на опубликованный график выступлений в святилище. Тем временем, Фаэнон держит ухо остро,

ождая, что однажды ему представится ещё один шанс занять верховное место в Высшем Доме Чудес.

**Хельм:** В былые времена, члены Стражи, солдаты Пламенного Кулака, телохранители, охранники караванов, а также все те, на чьих плечах лежал тяжкий груз долга обеспечивать защиту людей и их имущества, часто посещали «Бдительный Щит» — святилище Хельма. Однако после смерти бога бдительности и защиты, похожая на сторожевой пост, небольшая часовня с крыльцом в виде портика, долгое время стояла в запустении, тем самым олицетворяя памятник богу, который погиб, выполняя свой священный долг. Ходят слухи, что ночами святилище охраняют призраки, но молодёжь из Верхнего города, которая всегда ищет приключений на собственную голову, как правило натывается, лишь на рассерженных дозорных Стражи.

## Малые святилища

Источник, что на Кривобрусчатой улице, несёт на себе лик Эльдата, к которому народ притрагивается прежде, чем набрать воды — жители верят, что тогда день будет тихим и спокойным. В тёмном, не знающем солнечного света тунике, где дома исписаны надписями или просто разрисованы, нуждающиеся находят утешение в тени стены, на которой начерчен чёрный диск Шар. Небольшой дуб — одно из немногих деревьев Нижнего города, тянется ветвями к небу, продираясь сквозь трещину в стене; в дни Зелено травья и Праздник Урожая, жители Врат украшают ветки древа кусочками хлеба и фруктами, тем самым прославляя Сильвануса. Изображения латных рукавиц Торма и Хельма вырезаны на каждой двери в башнях по периметру стен, являя собой дань геральдике города, и служат живым напоминанием солдатского долга по защите города.

Сотни таких же скромных, импровизированных, рукотворных святилищ существуют на улицах, зданиях, а также в домах по всему Верхнему, Нижнему и Внешнему городам, как и во многих других местах, по всему Фаэруну, но лишь некоторые объекты почитания заслуживают особого упоминания.

**Сиаморф:** Титул и очередное воплощение Сиаморфа, экзарха знатности и наследственного права на власть, переходило от одного достойного дворянина к другому на протяжении всей истории поклонения божеству. Давным-давно патриары Врат поклонялись последнему мужскому воплощению Сиаморфа. Но изменение отношения патриаров к собственному праву на власть, а также то, что они стали считать себя вправе наживаться на остальных, а не нести ответственности за них, привело к увяданию поклонения Сиаморфу: согласно догматам веры божества, большая власть несёт большую ответственность. Сотни лет назад, во времена, когда ещё оставались приверженцы истинной веры в Сиаморфа во Вратах Балдура, экзарх переродился, воплотившись в дворянке из Глубоководья.

Тем не менее, даже сегодня святилища Сиаморфу остаются во многих поместьях патриаров. Статуи Сиаморфу, на которых он изображён одетым в богатые одежды аристократом, с острой бородкой и небольшой залысиной, стоят в дальних углах, пыльных чердаках и среди коллекций прочих скульптур — скачущих сатиров, благородных воинов, павших в битве, или погибших, в захваченном кракеном корабле. В поместье Сильвершилда, стоит окутанная, словно плащом из вьющихся цветков клематиса, статуя Сиаморфа — она выглядит благопристойно, но всё же забыто.

**Лурью:** Рыцари Единорога зародились как кучка романтично настроенных отпрысков патриаров. Лурью стала их путеводной богиней, а большая часть

приключений происходила удовольствия ради. Реальность опасностей, с которыми они сталкивались, в конечном счёте, тихо отходила на второй план, а учения Лурью становились для них принципами жизни, включая то, что от жизни нужно получать удовольствие и наслаждаться ею; вызовы нужно принимать по принципу; невозможные мечты должны претворяться в жизнь, ради чувства сбывшейся мечты; нужно восхвалять чужую силу и порицать слабость.

Со времени своего образования и ещё до распространения популярности Рыцарей Единорога за пределы Врат Балдура, главным штабом организации было заведение «Шлем и плащ». В главном зале, до сих пор красуется вырезанная в мраморе, голова единорога с бронзовым рогом. Многие посетители глядят или целуют рог на удачу, из-за чего тот блестит и сверкает по всей своей длине.

**Гаргот:** Загадочные Рыцари Щита с давних пор насчитывали в своих рядах многих патриаров и торговцев Врат. Один давний лидер тайного общества, герцог Инсельм Хьюн тегирский, женился на одной из своих племянниц из семьи патриаров. Затем герцог выкупил семейное поместье и превратил его в роскошный дворец-усадьбу местного ордена Рыцарей. Его действия также обеспечили роду Хьюнов место среди патриаров.

Немногим Рыцарям Щита тогда было известно, а ещё меньшим известно сейчас, что Хьюн советовался с Тайным повелителем Щита — магическим щитом, который разговаривал с Хьюном, когда тот к нему прикасался. Щит был ничем иным, как давно утерянным щитом Сильвама, от которого организация и получила своё имя. Тем не менее, один из предков Хьюна сделал щит новым тотемом Рыцарей Щита, не зная о том, что тот был хранилищем Гаргота — дьявола, желавшего стать богом.

Когда Гаргот начал овладевать Хьюном, подконтрольный герцог решил построить тайные комнаты для поклонения, путь к которым лежал через канализацию под усадьбой. После смерти Инсельма Хьюна «Яма» стала предметом тёмных семейных преданий, о которых большинство Хьюнов предпочло забыть. О нынешнем состоянии Ямы, сегодняшним членам семьи, ничего не известно.

## Квартал Сплетённые Песни

В этой части Внешнего города находятся такое количество святилищ, о которых не все жители Врат знают, по крайней мере, до тех пор, пока случайно не наткнутся на одно из них. Многие беженцы, снискавшие спасение от разразившихся на их земле войн или катастроф, пересекшая Переправу Вирма на пути к Вратам Балдура, как правило, оставляют символы своих божеств в знак благодарности за безопасный путь. Символы обретают известность, а спустя некоторое время им начинают поклоняться в небольших рукотворных молельнях. Со временем, во Вратах Балдура вошло в обычай, следить за тем, чтобы пользующимся популярностью божествам, были представлены разнообразные святилища, палатки, идолы, алтари и храмы, которые сейчас усеивают весь северный берег реки Чионтар.

**Церковь Последней Надежды:** Скромная часовня в квартале Сплетённых Песен, не исповедует верности какому-то конкретному божеству, зато предлагает желающим свести счёты с жизнью, совершив почтительное самоубийство через ритуал мечтательности. Страдающие от депрессии, ужасно больные или искалеченные, могут получить приглашение от персонала храма, которые приписывают свои знания о страдающих божественному вдохновению. Судьбы душ тех, кто прошёл через их руки, остаются неизвестными.

# КУПЕЧЕСТВО И ТОРГОВЛЯ

Многие чужеземцы считают Врата Балдура шумным, многолюдным, суетливым, зловонным и туманным портовым городом, который никогда не спит. Говорят, что это место, где усердно трудятся торговцы и ремесленники, где правит звон монет, нет недостатка в грубой силе и ума. И в целом они правы. Врата Балдура — целиком и полностью город торговцев, здесь большинство балдурианцев живут девизом «Крепко держись либо исчезни». Это один из самых оживлённых портов Побережья Меча. Во Вратах находят своего покупателя бесчисленные товары, прибывающие сюда изо дня в день, исключая самые холодные зимы, когда стыннут льды Чионтар и останавливается поставка через Торговый тракт.

Однако в большинстве случаев, торговля идёт полным ходом. Торговцы и курьеры Шири несут товары в корзинах на высоких шестах, которые они привязывают к своим спинам и плечам, чтобы уберечься от притягивающих шумящей толпы. Большие грузы, которые нельзя перевозить таким образом, например, уголь, дрова, картофель и бочки с напитками часто продаются за глаза в Шири или Нижнем городе и доставляются на ручных тележках.

Чтобы сэкономить пару медяков, некоторые жители Верхнего города посылают за покупками слуг с тележками, а не заставляют торговцев доставлять приобретенное к дверям. На рассвете, когда открываются ворота в Верхний город, носильщики заполняют улицы, спеша завершить первые поставки дня. Непрерывный поток курьеров иссякает, и вот уже ручеек из слуг Верхнего города сходится к воротам Старой стены, чтобы выполнить поручения в Нижнем городе.

Граждане Врат видят себя кровью торговли, процветания и благополучия иных Царств. Новые идеи, новые технологии и новые товары проходят через Врата Балдура. Это место, где моды начинаются или меняются до неузнаваемости, где мечты разбиваются или превращаются в настоящее богатство. Балдурианцы гордятся тем, что находятся в центре всего этого, и они громко заявляют о своём превосходстве над своими конкурентами в Глубоководье и Аскатле. Местные жители насмеяются над Городом Блеска, называя его местом ленивой торговли, где декаденты скорее играют роль торговцев, нежели ими являются. Они высмеивают людей в Аскатле, как пресыщенных богачей, которые не могут достаточно знать о мире, настоящем труде или хорошей торговле.

## Профессиональные гильдии

Во Вратах Балдура находится почти девяносто профессиональных гильдий. Большинство гильдейских залов расположены в Нижнем городе, даже если их члены ходят по магазинам и живут в других местах. После проблем, связанных с Железным Троном, Совет четырёх потребовал, чтобы все гильдии создали и поддерживали официальные уставы, и объявил вне закона неофициальные ассоциации. Гильдейские хартии должны обновляться каждый год.

Три классификации уставов и подразделения внутри них, создают структуру профессиональных гильдий, основанную на их богатстве, традициях и социальном статусе членов. Те, кто предоставляет товары и услуги Верхнему городу, имеют почётное звание «Видное братство совета», лица, принадлежащие к

Нижнему городу, пользуются почётным знаком «Выдающийся союз парламента», а те, кто принадлежит Внешнему городу, называются «Почётным сообществом Балдурана». Например, пекари, мельники и солёвары получили свой устав во Внешнем городе, поэтому они известны под общим названием «Почётное сообщество фуражиров Балдурана». Членство в профессиональной гильдии является обязательным в Нижнем городе, немаловажным в Верхнем городе и добровольным во Внешнем городе.

Официальные профессиональные гильдии города организованы в структуру, описанную ниже. Каждая гильдия сгруппирована в соответствии с классификацией её почётных членов, гильдии в одной группе расположены в иерархическом порядке сверху вниз, в каждой категории.

## Видное братство совета...

**моряков** (капитаны судов, пилоты, штурманы и картографы)

**торговцев** (караванные торговцы и гиды)

**финансистов** (банкиры, обменщики валют и чеканщики)

**целителей** (алхимики, хирурги, аптекари, ботаники и травники)

**скорняков** (меховщики и кожевники)

**мудрецов** (мудрецы и волшебники)

## ТАЙНЫЕ ГИЛЬДИИ

Принятие закона «О профессиональных гильдиях» официально прекратило публичное присутствие Железного Трона во Вратах Балдура, но вовсе не означало его распад. Точно так же Лига Купцов была изначально основана во Вратах Балдура, и, хотя известнейшие семьи патриаров, такие как Ирлентри, Миярс и Сашенстарс, отрицают существование группы, она всё ещё незримо влияет на город.

**Железный Трон:** Железный Трон всегда был сосредоточен на контроле над оружием, броней и торговле железом. После давнего происшествия с Вратами Балдура, разлад в руководстве Трона, на некоторое время привёл к его упадку. Но теперь ему в тайне принадлежит основная доля в производстве оружия и доспехов для Стражи и Пламенного Кулака.

**Лига Купцов:** Лига Купцов была когда-то полностью поддержана Советом четырёх, но её растущий контроль над торговлей в городе и неспособность эффективно противодействовать Железному Трону вынудили герцогов запретить организацию. Несмотря на то, что Лига Купцов официально распущена, она продолжает вести бизнес через свои семьи, которые контролируют гильдии Моряков, Торговцев и Столяров.

**Рыцари Щита:** Рыцари Щита — это обширное тайное общество, к которому принадлежат дворяне, торговцы и лавочники. Его участники обмениваются информацией, которая, как представляется, может быть экономически выгодна для других участников и командования, что позволяет всем получать прибыль. Её члены держались в тени на протяжении всего существования общества, и далее они также намерены действовать подобным образом.

## Выдающийся союз парламентских...

**писарей** (адвокаты, бухгалтеры, писцы, переплётчики и типографчики)  
**дубильщиков** (мясники, шерстобиты, скобовщики, торговцы рыбой и пчеловоды)  
**металлургов** (кузнецы, ювелиры, серебряники, оружейники и бронники)  
**сапожники** (сапожники и башмачники)  
**старших строителей** (архитекторы, инженеры, каменщики, стекольщики и сантехники)  
**портных** (портные, фабриканты, ткачи, красильщики и парфюмеры)

## Почётное сообщество ...

### Балдурана

**пивоваров** (виноделы и пивовары)  
**корчмарей** (трактирщики и тавернщики)  
**строителей** (каменщики, штукатуры, столяры и кровельщики)  
**кожевенников** (кожевенники, шорники и курьеры)  
**ремесленников** (художники, скульпторы, поэты, ювелиры и мозаики)  
**бондарей** (гончары и медники)  
**лудильщиков** (ремесленники, производители инструментов, слесари, мангалы, стеклодувы и плавильщики)  
**столяров** (корабельщики, плотники, мастера и резчики по дереву)  
**учёных** (математики, философы, астрологи, астрономы и провидцы)  
**снабженцев** (производители канатов, парусники, вагоностроители и рулевые)  
**фуражиров** (солевары, пекари и мельники)  
**портовых рабочих** (грузчики, моряки, гаванщики и курьеры)

## МАГАЗИНЫ И ПРОЧИЕ ТОРГОВЫЕ ПРЕДПРИЯТИЯ

Верхний город может похвастаться яркими витринами, шикарными ремесленными мастерскими и рынком Шири. Между тем, Нижний город переполнен магазинами и мастерскими, а быстрый рост района вытесняет многие другие предприятия во Внешний город. На первых этажах большинства зданий Нижнего города расположены всяческие предприятия или, по крайней мере, есть уличные лавки.

Перечисление широкого разнообразия заведений Врат Балдура достойно написания отдельной книги, поэтому, если вам нужно сгенерировать название магазина и описать его услуги и товары, мы рекомендуем вам обратиться к ширме Мастера для приключения «Убийство во Вратах Балдура». Ниже описано лишь несколько известных предприятий во Вратах Балдура.

### Уста Балдура

Уста Балдура — это городская служба новостей, которая предоставляет свои услуги представителям всех слоёв общества. Городские глашатаи и печатные, широкополосные газеты, являют собой два общепринятых метода распространения новостей.

Город часто обращается к услугам Уст Балдура, чтобы распространить информацию о новых законах, которые принимает Совет четырёх, объявить праздники и сообщить результаты прошедших выборов. Глашатаи объявляют новости о делах королевств и назий всего Фаэруна, открывая каждое объявление возгласом: «Народ Врат Балдура, услышьте Уста Балдура! Мир меняется, и Балдур хочет, чтобы его люди знали!»

Эттард Нидл, сын богатого портного из Нижнего города, основал Уста. Он вырос, наблюдая, как жители Верхнего города заставляют его отца прогибаться и унижаться, и оттого он решил дать людям власть в виде информации. Он начал платить фонарщикам и фонарщицам, чтобы они в течение дня, выкрикивали истории о царящем вокруг беззаконии. Многие из его работников были неграмотны и им приходилось запоминать новостные статьи, поэтому Нидл решил обучить их чтению, чтобы он смог раздавать им письменные копии. По мере того, как его расходы росли, Нидл искал спонсоров, что привело к привлечению рекламы и увеличению разнообразия рассказов его глашатаев.

Теперь Уста Балдура — это успешный бизнес, зарабатывающий на рекламе. Раньше, чтобы предать гласности его спонсоров, глашатаи раздавали деревянные фишки, которые предоставляли получателю скидку при их предъявлении в конкретном магазине или торговой лавке. Теперь Нидл использует несколько механических переписчиков, которые он приобрёл в Зале Чудес, для быстрого штампования брошюр и листовок с рекламой.

## КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ УСТА БАЛДУРА

Вы можете использовать службу новостей Врат, чтобы дать вашим игрокам ощущение, что городские события происходят даже тогда, когда их персонажи заняты в других местах. Вы также можете использовать Уста Балдура, чтобы показать, как действия героев влияют на новости. Например, если персонажам удастся помочь или помешать одной из фракций в публичном происшествии, они могут услышать об этом, когда будут проходить мимо глашатаев на улицах.

Время от времени на страницах Уст Балдура появляются карикатуры на высокопоставленных граждан, таких как герцоги или члены парламента. По мере развития приключений эта практика высмеивать важных людей происходит всё чаще, поскольку город выходит из-под контроля. Персонажи могут даже найти лестные или нелестные изображения самих себя в газете, в зависимости от того, чем они занимались в последнее время.

Но у Уст Балдура есть и тёмная сторона. Несмотря на то, что Нидл недолюбливает Гильдию почти так же сильно, как ненавидит старейшин, он хороший друг и поклонник Рильзы Разль. Её преданность жителям Внешнего города впечатляет его, и газетчик надеется убедить главу воров помочь превратить её Гильдию из хищной преступной организации в наёмную городскую стражу, похожую на Пламенный Кулак. Он продолжит поддерживать Разль через Уста Балдура, если кто-то не убедит его, что она приносит больше вреда, чем пользы. Эту задачу будет нелегко выполнить, поскольку Нидл не хочет признавать роль Гильдии в растущей нестабильности города.

## Свечная лавка Кэндлкипа

На вывеске, висящей над дверью «Свечной лавки Кэндлкипа», с гордостью красуется надпись: «Самые долговечные лампы и волшебные послания в Нижнем городе». Марсела Идра, талантливая волшебница и владелица этого места, приехала во Врата Балдура из Кэндлкипа, когда её магические исследования и эксперименты стали слишком опасными по мнению других учёных.

Её магазин продаёт свечи, мыло и косметику состоятельным покупателям в Верхнем городе. Товар, обеспечивший магазину популярность — это «шепчущие свечи», в каждой из которых спрятан огненный мефит, магически заточенный в ловушку. Пока горит свеча, мефит непрерывно воспроизводит все звуки, которые он слышал во время создания свечи, голосом говорящего. Разные звуки могут быть записаны в разных свечах, так что, когда свечи горят, они могут издавать как звуки разговора, так и музыкальных инструментов.

Многие люди находят эту функцию очаровательной и очень полезной. Шепчущие свечи популярны на вечеринках патриархов, например, одна свеча, горящая у входа, может приветствовать прибывающих гостей, а другие могут быть размещены вокруг бального зала, чтобы шептать приятные комплименты или создавать атмосферу таинственности. Стража использует шепчущие свечи со встроеными командами для определения времени смены караулов. Среди патриархов давно вошло в моду записывать свои завещания в шепчущих свечах.

Шепчущие свечи также оценят те, кому нужно общаться незаметно. Гильдия, Пламенный Кулак и патриары используют их, для общения с агентами, шпионами и тайными любовниками. В магазине есть безопасная комната, где можно шептать сообщения через специальную трубку, прямо в кипящий воск. Как только свеча сформирована, единственный способ выпустить сообщение (и вернуть мефита на его родной план) — это просто зажечь свечу. Если свеча уничтожена — например, раздавлена или брошена в огонь — сообщение не может быть восстановлено, даже если воск переплавят в новую свечу.

Свечи, на которых записаны вокальные выступления известных бардов или чтения эпических поэм, являются ходовым товаром в магазине. Идра также готовит небольшую линию новых свечей, которые неожиданно издают громкие звуки, например, рёв совомеда или какие-то смущающие звуки. Цена на шепчущую свечу зависит от её размера, обстоятельств её записи и изящности самой свечи. Самые маленькие и простые шепчущие свечи, которые горят всего минуту, стоят 25 золотых монет. Большие и сложные композиции из свечей, такие как, например, оперная люстра, используемая на праздничном балу дочери герцога Сильвершилда, обойдётся покупателю в несколько тысяч золотых монет.

## Счётная палата

Счётная палата на протяжении веков была центром торговли и бизнеса в городе. Это строго охраняемое здание с толстыми стенами, стоит на набережной и служит основным местом для обмена валюты и оценки драгоценных камней и ювелирных изделий.

Её владелец, строгий и отчуждённый дварф по имени Ракат Пышнобородый, занимает ключевую должность казначея в Видном братстве совета финансистов, а также является главарём в Кручах незаконной Гильдии. Ростовщики и другие кредиторы, как за-

конные, так и прочие, которыми он руководит, гарантируют, что никто в городе не осмелится оспаривать позиции Раката и не станет пытаться ограбить Счётную палату.

## Танцующий топор Дантелона

Это новая, но уже получившая широкую известность, торговая лавка на Переправе Вирма, названа в честь его владельца, весёлого продавца всякой всячины Энтарла Дантелона. Седобородый дварф занимается продажей различных подержанных товаров, начиная от кастрюль и сковородок, вплоть до верёвок, доспехов и оружия.

Говорят, что по ночам его лавку охраняет летающий, оживлённый, обоюдоострый топор, который подчиняется только приказам Дантелона. Владелец рассказывает всем, кто готов слушать, что благородная эльфийская принцесса, которая также была несравнимым колдуном, подарила ему этот топор, во время его отважных приключений. Но правда куда более прозаична. «Танцующий топор» — это сокрытый иллюзией кровопийца (Stirge). Дантелон оставляет топор всякий раз, когда закрывает магазин. Кровопийцу, в образе топора с двумя лезвиями, можно мельком увидеть сквозь захламлённые окна, пока он летает во тьме торговой лавки.

Первые два этажа торговой лавки, до отказа забиты различными вещами, и предметами, которые могут пригодиться искателю приключений, включая бочки и клетки всех размеров, броню, выставленную только для показа, тележки, складные лодки с веслами, большие фонари со свечами, которые, как заверяет продавец, будут гореть весь день и всю ночь.

В магазине также есть третий этаж, и чердачное помещение, оба из которых заняты арендатором, Изрой Бракель — полуэльфийкой, такой миниатюрной и тощей, словно она умирает с голоду. У неё блестящие глаза, растрёпанные чёрные волосы и привычка что-то напевать себе под нос. Свиристые «Да!» и «Нет!» подчёркивают её бессловесные мелодии.

Бракель представляет себя как визажист и парикмахер, об этом также говорит вывеска, свисающая с лестницы, перед домом Дантелона. Она активно пользуется своими навыками и часто применяет их для поддержания своей загадочности, но по-настоящему зарабатывает себе на жизнь, работая волшебником по найму, часто оказывая услуги Гильдии.

## Фейерверки Фелогира

Эвери Соншал, в своей четырёхэтажной мастерской, расположенной в Кручах, известной как «Фейерверки Фелогира», продаёт пиротехнику. Его семья занимается этим бизнесом ещё с тех давних пор, как более века назад Фелогир Соншал основал мастерскую — и дал ей альтернативное имя. Клиенты часто зовут Сон-

шала — Фелогиром, именем его предка, но он никогда не пытается их поправить, будучи убеждённым, что менять то, что исправно работает — совершенно бессмысленно, в особенности, если речь идёт о дымном порохе.

У Соншала всегда гладко выбрита голова, и, если бы не густые бакенбарды, обрамляющие его пухлое, молодое лицо, его



Фейерверки  
Фелогира

можно было бы принять совсем за юнца. Будучи волшебником и алхимиком, а также членом Видного братства совета целителей, Соншал нетерпим к присутствию в гильдии любых не применяющих магию прихлебателей, к которым он относит, в частности, ботаников и хирургов.

Мастерская «Фейерверки Фелогира» сохранила монополию на производство дымного пороха в городе, с момента её основания. Иногда, даже священники Гонда посещают Фелогира, дабы удовлетворить свои потребности. Однако, Соншал никогда не продаёт дымный порох никому, кроме служителей Гонда или представителей Совета четырёх, за исключением фейерверков, разумеется. Мастерская специализируется на самых разных клиентах, например, тех, кто нуждается в факелах и фитилях, пламя которых горит различными оттенками; тех, кому для сценических постановок необходимо создать эффекты дыма и яркие вспышки; не исключая деятелей кулинарного искусства, которые используют специальные смеси в различных маринадах, которыми они буквально обволакивают мясо, прежде чем его поджечь, чтобы добавить блюду характерные дымные ароматы.

Самый ходовой товар Соншала — это факела, пламя которых сияет розово-красным цветом. Балдурианцы обычно используют такие факела, чтобы обозначить места проведения традиционных «вечеринок на булыжнике», называемых так из-за мощёных булыжниками улиц. Эти праздники под открытым небом обычно заключаются в повествовании всяческих баек. Факелы вставляют в держатели на стенах вдоль улицы, где устраивается вечеринка. Публика на время вечеринки рассаживается на бочках, ящиках и табуретках, которые выносят на улицу. Когда прохожие видят розоватое пламя факела, освещающее перекрёстки улиц, переулков или дворов, они понимают, что этот символ означает для них возможность послушать или повествовать всевозможные занимательные истории. Никто в точности не знает, есть ли в этих историях хоть толика правды, да и так или это важно? Такого рода вечера — это как правило тихие и воспитанные мероприятия, исключаящие всякую выпивку и громкую музыку.

## Купальни Шипящего Камня

В районе Морской башни располагается приземистая, невысокая, каменная постройка, выполненная в классическом Чессентском стиле. В те времена, когда были возведены Высший Дом Чудес и Зал Чудес, наиболее предприимчивые балдурианцы решили капитализировать популярность всего Чессентского и построили купальни с тёплыми полами, мозаичным потолком и искусно расписанными стенами. В своё время купальни были очень популярны. В нынешнее время, спустя поколения, они переживают эпоху возрождения, благодаря привычке герцога Абделя Адриана посещать это заведение.

Купальни Шипящего Камня построены вокруг центральной обители к которой прилегают прекрасно декорированные холодные ванны, от впечатляющей мозаики которых, невозможно оторвать взгляд. На ней, изображены падающий сквозь облака волшебник и обвивающий его тело дракон, волшебник свободной рукой направляет палочку в пасть чудовищу. Отражённый свет, и бегущая вода ещё сильнее оживляют эту картину, заставляя поверить, что плащ волшебника на самом деле развевается, а крылья дракона по истине шевелятся.

Вместе с холодными ваннами, купальни предлагают ряд дополнительных удобств посетителям заведения. В западной галерее работают паровые бани, в то

время, как в восточной части купален, посетителям предложат горячие ванны. Провести время в бане обойдётся в скромные 5 серебряников. Заплатив 1 золотой, клиент уже может воспользоваться услугами терапевтического массажа, который расслабляет уставшие мышцы. За 2 золотых, клиент получает возможность погрузиться в лечебную соляную ванну, которая, как говорят, помогает предотвратить или даже излечить болезни.

Среди горожан, Купальни Шипящего Камня зарекомендовали себя, в качестве абсолютно нейтральной от городской политики территории и безопасного места для встреч. Владелица Купален, лунная эльфийка по имени Мерилин Алларир, не позволяет своим посетителям пронести в купальни, ничего кроме предоставляемых персоналом купален, хлопковых и шёлковых халатов, на которых отсутствуют карманы и не имеется никаких складок. Кроме того, все посетители должны доверить Алларир все вещи, которые они с собой принесли, включая верхнюю одежду, драгоценности, оружие, доспехи, зелья, инструменты, магические предметы и всё прочее, что им только случается с собой носить.

Посетители должны понимать, что Алларир невозможно подкупить, и она не делает абсолютно никаких исключений из этих правил. Алларир устраивает множество важных деловых встреч и знает, что успех Шипящих Камней зависит от его заслуженной репутации, как безопасного места. Кроме того, Алларир достаточно хорошо платит своим стюардам и помощникам, что они вряд ли меньше чем за предложенную гору золота, будут готовы поступиться установленными правилами. Но даже в том случае, если это произойдёт, обслуживающий персонал всё равно не позволит пронести внутрь купален ничего, что может быть использовано в качестве оружия или привести к насилию. Здесь каждый действует, как единственный блюститель порядка, над вверенными ему помещениями, и будет незамедлительно пресекать любого рода инцидент.

## Волшебная Всячина

Высокое круглое здание, в настоящее время, известное как «Волшебная Всячина», имеет, наверное, самую красивую и впечатляющую крышу в городе. Она представляет собой громадный купол, целиком изготовленный из цветного стекла. Внутри помещения крышу поддерживает каменная арка, которая хоть и портит впечатление, тем не менее, иллюзия, создаваемая куполом, просто потрясает.



Волшебная  
Всячина

На протяжении многих лет своего существования, здание использовалась как жилой дом, магазин одежды, ресторан, теплица и цветочная лавка. Нынешний владелец вернул зданию его первоначальное назначение, открыв магазин магических изделий.

Первый этаж — это единственное место, куда допускаются посетители. Он наполнен шёлковыми шторами, толстыми коврами и роскошной мебелью. Магические символы обильно украшают убранство «Волшебной Всячины», а знак внутри входа указывает покупателям на то, что эти символы носят защитный характер. Потолок выполнен из разноцветного стекла, как и края верхних этажей здания. Когда солнечный свет проходит сквозь потолок, просачиваясь через

этажи здания, внутри магазина начинают танцевать лучи и пятна разноцветного света. Незначительные чары усиливают этот эффект, создавая потрясающие небесные пейзажи, на радость посетителям, томящимся в ожидании, пока владелец магазина принесёт компоненты для ритуала или проконсультируется с по-тусторонними существами.

Магазином заведует престарелый Волшебник, именующий себя Ривеланом Черноруки, который утверждает, что он родом из Халруаа. По словам Чернорук, в былые времена он владел могущественной магией, прежде чем сошёл в битве с демоном, который обуглил и исушил его правую руку, что разумеется и побудило его оставить жизнь искателя приключений в прошлом.

Сегодня Чернорукий получает большой стабильный доход от импорта и продажи компонентов для ритуалов и заклинаний, сомнительных гаданий и даже более сомнительных заклинаний удачи или улучшения навыков. Чернорукий категорически отказывается продавать заклинания, и отрицает наличие в магазине магических предметов для продажи. Однако, чтобы сохранить жизнь слухам, а цены высокими, волшебник посылает своего ученика, гнома по имени Джиллиган, чтобы тот связывался с искателями таких вот предметов и совершал с ними сделки, вдали от глаз хозяина.

## КАФЕ, ГОСТИНИЦЫ И ТАВЕРНЫ

Экономика Врат Балдура напрямую зависит и опирается на торговцев и путешественников, которые прибывают в город сухопутными и морскими путями, благодаря чему, город изобилует широким ассортиментом разнообразных кафе, гостиниц и таверн. Как того требует союз владельцев таверн и трактирщиков, большинство таких заведений сочетают в себе, одновременно как трактир, так и таверну. Кафе остаются вне этой системы и продают только безалкогольные напитки, закуски и другую еду.

### Клинок и Звёзды

Эта гостиница названа в честь своей необычной вывески, в виде зачарованного щита, найденного в разрушенной деревне в Амне, во время давней торговой войны. Вывеска представляет собой кусок дерева круглой формы, выкрашенный в чёрный цвет, на его лицевой стороне изображены изогнутая серебристая сабля и изящная женская рука, чьи длинные пальцы сжимают рукоять лезвия. Даже спустя десятилетия, чары на щите не ослабли, заставляя мерцающие вспышки света перемещаться вдоль по лезвию сабли и мигать снова и снова. О силе щита и изображённой на нём сабле, бытует множество местных легенд, но владелица гостиницы уверяет, что иллюзия «мерцающих звёзд» — это единственная магия, которая присутствует на щите. Между тем, необычный щит по-прежнему привлекает клиентов, именно с этим расчётом основательница гостиницы привезла его сюда и повесила над дверью.

Клинок и Звёзды — это длинное, высокое здание с пристроенными балконами, на которые есть выходы из верхних комнат. Нависая над улицей, они даруют посетителям возможность отдохнуть, наблюдая за городом и его бурной жизнью. Внутри — это ничем не примечательная, но удобная гостиница. В ней много спален и небольших комнат, в которых путешественники могут остановиться по разумным ценам и получить еду и напитки.

Поскольку еду подают только тем, кто арендует комнаты, местные жители не очень жалуют Клинок и Звёзды, если им не нужно место для личной встречи. Нынешняя владелица гостиницы, тёмраийка по имени Аураян, с радостью сдаст комнаты на несколько часов при условии, что арендаторы также закажут много еды и напитков.

Обслуживают в гостинице без особых любезностей, но быстро. Бдительные швейцары следят за приходом и уходом постояльцев, не пропуская уличных воров. Пребывание здесь скорее всего будет спокойным и непримечательным, если только поведение постояльцев не изменит ситуацию. Буйных и безответственных гостей настойчиво предупреждают один раз, и, если случается ещё что-то, настойчиво попросят съехать.

Еда подаётся постояльцам в комнаты, а не в столовой, так что она в лучшем случае тёплая, но это не так уж важно, когда речь идёт о простом эле, хлебе и рыбе. К хлебу можно заказать сыр с травами или яичную пасту (и то и другое на удивление хороши). В холодные вечера поможет согреться рубиновый кордиал — сладкое варево из вишен в подсахаренном красном вине. Кордиал неплох, если вы готовы к тому, что он сильно дерёт горло.

Комнаты, включая ванну и еду, стоят 3 золотых за ночь. Постоялец может заказать трёхразовое питание, но это всегда одни и те же блюда. Кордиал стоит 4 медяка за кубок, эль — 3 медяка за кружку. К каждой трапезе прилагается бесплатная кружка эля, и постоялец может заказать ещё две в день, но, если он захочет больше, ему предложат найти таверну.

### Краснеющая Русалка

Краснеющая Русалка — это шумное заведение, клиенты которого, как известно, с радостью готовы ввязаться в драку из-за любого пустяка, будь то пролитая кружка эля, косой взгляд, или просто нелицеприятная физиономия посетителя. Это заведение известно во всех землях Побережья Меча, как место встречи опасного и преступного люда, в котором обычно вершатся незаконные дела. Балдурианцы часто предупреждают путешественников от посещения Краснеющей Русалки, и порекомендуют его только тем, кто хорошо вооружён, знает, как пользоваться оружием и привёл с собой верных друзей с такими же навыками.

Краснеющая Русалка — это длинное, низкое, обветшалое здание со сложным лабиринтом пристроев, флигелей, огороженных участков; лучшее прикрытие для тех, кто хочет прийти или уйти незаметно, как говорят жители города. В здании как минимум четыре уровня подвалов, а некоторые говорят, что их намного больше, и ходят слухи о подземных ходах или даже прямых выходах к подземной реке или в канализацию, ведущую в гавань.

Комнаты в Русалке мрачные, с низкими потолками, обставленные разрозненной мебелью, которая видала лучшие дни. Обычно это краденые и награбленные предметы, которыми явно хорошенько попользовались до того, как их здесь разместили. В целом, получается довольно опасный, но заманчиво-беспокойный подвал, декорированный обломками сотен кораблекрушений.

В Русалке шумно даже ночью. Тем, кому это мешает спать, рекомендуется поискать ночлег где-нибудь ещё. Во всех комнатах, где есть окна, установлены железные ставни, а также тяжёлые деревянные двойные засовы на дверях изнутри. Посетителям часто напоминают, что засовы здесь не просто так, а для того, чтобы ими пользоваться.

Приёмная — это единственная в этом месте комната с высокими потолками, за исключением лестничного колодца, ведущего на два этажа вверх. Грубо вырезанная из дерева в натуральную величину русалка возвышаясь висит над стойкой клерка. Почти полностью обнажённое тело русалки прикрито дожиной или более сморщенных пучерневших отрубленных рук. На расспросы о них, персонал улыбается и говорит, что это, так скажем, пожертвования от тех, кто забыл заплатить по счёту.

Большинство завсегдатаев Русалки — это красноречивые, покрытые шрамами, старые морские волки, которые день и ночь напролёт потягивают выпивку и делятся всевозможными байками. Каждый из них является связным той или иной группировки, воровского братства, отряда контрабандистов или наёмников, скупщика краденого, сводника или представителя какой-либо иной нелегальной профессии. Некоторые из них вполне могут являться членами Гильдии.

Переговоры с такими связными обычно начинаются с пригоршни серебра, чтобы освежить их память. Если во время переговоров он протягивает кружку, это означает, что морской волк желает ещё монет, а не добавки эля.

Еда в Русалке бывает двух типов: изысканные блюда, которые приносят сюда по заказу из соседних столовых и блюда, приготовленные на месте. Заказанная еда обычно хороша и обильна, но прибывает уже недостаточно горячей. Еда, приготовленная в Русалке, простая, но хорошая и сытная, за исключением действительно мерзкой похлёбки, которая даже пахнет отвратительно. Как правило, эта жуткая похлёбка варится из разнообразной подгнившей мелкой рыбёшки, сваренной с морской солью и водорослями. Многие моряки заказывают только хлеб с подливой (хрустящие булки, политые сверху густым мясным соусом) или круги сыра, но на кухнях Русалки, также готовят прекрасную свинину с тимьяном и грибами.

Чаще всего, посетители заказывают эль, хлеб и рыбу. Некоторые постояльцы также любят мелких кальмаров, замаринованных в уксусе, отвратительный запах которых чувствуется даже через три комнаты. В Русалке, также подают сырую рыбу на деревянных блюдах — это традиция, которую привил шеф-повар, родом из Кара-Тура.

Ещё одно любимое блюдо здесь — это жареные целиком поросята. Похоже, большинство моряков устают от морепродуктов к моменту, когда достигают суши. Сухопутные путешественники, а также моряки, которые долгое время находились на берегу, часто заказывают буквально горы устриц, моллюсков и мидий, набрасываясь на них с ножом. Путешественники, которых не напугаешь всяческими болезнями и паразитами, часто едят моллюсков и крабов сырыми, а некоторые даже вытаскивают их из раковин живыми, окунают в миску с солёной водой и поедают, пока те извиваются.

Из выпивки в «Русалке» подают морской эль (более крепкий и горький, чем обычный), портер и светлый, золотистый лагер из Минтарна. Вин нет, но можно заказать виски, настолько крепкий, что им можно счищать краску или смолу с дерева. У большинства тех, кто его пьёт, он вызывает слёзы на глазах, а то что происходит внутри, и подумает страшно.

Комнаты стоят 2 золотых. Ваннх комнат нет, стоимость комнат от срока проживания не меняется.

Вся еда и выпивка оплачивается отдельно. Тарелка с рыбой, хлебом и соусом стоит 2 медяка, все мясные блюда — по 3 медяка за порцию. Блюдо моллюсков стоит 1 золотой, жареные поросята 3 золотых каждый. Эль — три медяка за кружку, виски — 1 серебряник за стакан.

## Таверна «Эльфийская Песнь»

Одно из самых известных заведений в восточной части Врат Балдура, расположено в нескольких кварталах от врат Василиска.

Эта таверна названа в честь необычного явления — время от времени во всём заведении слышен призрачный женский эльфийский голосок. Голос никогда не



Эльфийская Песнь

звучит более чем дважды за вечер и никогда в светлые часы, но как минимум слышен раз в три ночи. Этот голос негромкий, но ясно слышен везде, он безумно прекрасен и невыразимо печален. Голос часто вызывает слёзы даже у грубых солдат, не понимающих ни слова на древнем эльфийском наречии. Некоторые посетители приходят сюда

только в надежде услышать его, хотя потом им приходится «запивать» навеянную пением грусть. Любого, кто разговаривает, поёт и издаёт неуместные звуки в тишине, наступающей в таверне, когда призрачный голос поёт свою горестную песню, скорее всего, вышвырнет вон с невероятной скоростью ближайший завсегдатай. Эльфы, впервые услышав эту песню, часто застывают, в оцепенении. По традиции бармен молча подносит им бесплатный бокал элверквиста.

Новичка любой расы и пола, который рыдает, впервые услышав песню, обычно обнимает и успокаивает ближайший постоянный посетитель. Неизвестно наверняка, кто эта эльфийская певица, и как она стала призраком, но ясно, что в песне она оплакивает не вернувшегося с моря возлюбленного. Несколько случайных попыток изгнать духа провалились, и любого глупца, который попытается это сделать в наши дни, скорее всего, ждёт внезапное и быстрое знакомство с полной комнатой острых матросских клинков.

Посетители могут приходиться в Эльфийскую Песнь с оружием, и обычно любое существо здесь должно быть готово постоять за себя — кроме тех минут, когда поёт печальная леди. По традиции в таверне не поют и не играют музыку. Призрачная леди развлекает себя сама.

Внутри таверны, над баром, висит в качестве украшения, чучело детёныша злобоглаза. Помещение внутри тускло освещается множеством плавающих сфер голубого оттенка, перемещающихся с места на место (продукт фейерверков Фелогира), оно обставлено прочными стульями и столами со следами от ножей и увешано гобеленами, создающими чувство уединённости. И всё же нужно опасаться сплетен, поскольку эта уединённость только визуальная. Нижний этаж отведён под бар, где помимо выпивки, также подают еду.

Несколько тёмных, кривых лестниц ведут в частные комнаты свиданий, которые можно снять на свечу (время, за которое стораёт короткая свечка) или на вечер. Тот, у кого есть враги, должен остерегаться, поскольку в тусклом свете на лестнице его может ожидать удар ножа или отравленный арбалетный болт.

Еда, простая — ячменный хлеб без верхней корки и сэндвичи с плавленым сыром, посыпанные укропом, мускатным орехом или специями по вкусу, соленья (хорошо приправленные чесноком) и куски спрессованной, сушёной, засоленной рыбы, размером с кулак, а также знаменитая густая похлёбка леди Алит, которую очень ценят больные и простуженные моряки.

Классический рецепт похлёбки включает всю оставшуюся еду, бычьи кости и разных моллюсков, а также остатки вина и прокисший эль. Некоторые жители Врат Балдура клянутся этим котлом и заходят в Эльфийскую Песнь только, чтобы получить кружку или миску отвара. Ролл-ром (тёмный напиток из Ташалара, с добавкой лакрицы и холодным мятным привкусом) стоит 1 серебряник за графин, а что касается специфического вкуса — большинство клиентов-моряков вполне к нему привыкли.

Эль стоит 2 медяка за кружку (большие, повидавшие виды, оловянные кружки, а не какие-нибудь жалкие чашки), портер — 4 медяка за кружку, а любое вино (выбор маленький, сорта малоизвестные) — 5 медяков за бокал. Ролл-ром (тёмный напиток из Ташалара, с добавкой лакрицы и холодным мятным привкусом) стоит 1 серебряник за графин, а что касается специфического вкуса — большинство клиентов-моряков вполне к нему привыкли.

Порция любой еды стоит 1 серебряник кроме похлёбки. За эту цену можно получить только кружку похлёбки. За большую миску нужно заплатить два медяка, сверх того. Большинство посетителей сочтут любую местную порцию за половину трапезы.

Алан Алит, красивый седовласый владелец таверны, управляет заведением в течение последних десятилетий. Эльфийская кровь его матери-полуэльфа помогла ему прожить намного дольше и выглядеть значительно лучше, чем многие чистокровные люди его возраста. Алит продолжает традицию своей матери — он держит неофициальный банк для своих посетителей. Во времена леди Алит этой услугой пользовались в основном моряки, занимающиеся незаконными делами, у которых нет иного безопасного места, чтобы спрятать добычу, и нет убедительной причины иметь столь большое количество денег. В настоящее время, сын леди Алит предоставляет, своего рода, расширение на вкладах бара, позволяя клиентам вносить деньги или брать кредиты, если он им достаточно доверяет.

## Шлем и Плащ

Расположенная в сердце Верхнего города, всего в нескольких шагах от Высшего Дома Чудес и Высшего Зала, гостиница «Шлем и Плащ» обслуживает верхушку общества. Еда там превосходна, а комнаты роскошны, но и цены соответствуют качеству. Шлем — популярное место, где можно отобедать и непринуждённо поговорить. Честолюбивые патриары и жители Нижнего города, ведущие светскую жизнь, предпочитают именно эту гостиницу. В её роскошных альковах заключается множество важных сделок или союзов.

В отличие от других дорогих заведений, Шлем и Плащ не гонится за веяниями моды. Его хозяева посвящают себя клиентам, заботясь о тёплом и уютном окружении, в котором можно остановиться, вести бизнес, спокойно отобедать, или выпить. Традиционно хорошая кухня, мягкая мебель, тихая атмосфера и заботливый персонал приносят Шлему и Плащу очень много клиентов.

Первоклассная гостиница и таверна состоит из двух соединяющихся зданий. «Шлем» — это старый доходный дом, стоящий на перекрёстке, напротив Высшего Дома Чудес. Огромный железный шлем, некогда принадлежавший титану (если верить рассказам персонала), украшает двери на улицу Волшебного Ветра. Меньшее размером старое здание Плаща выходит во внутренний двор улицы Волшебного Ветра, фасадом к Высшему Залу. Плащ висит вместо вывески над крыльцом старого доходного дома. Как говорят, жрица Суни когда-то владела домом и оставила пламенные картины на его потолке. Первый плащ принадлежал

именно ей, но множество мантий разнообразных цветов и фасонов сменилось с тех пор, над крыльцом Плаща.

Часть Шлема, отведённая под доходный дом, некогда была домом жрицы Суни, и роспись на потолках, изображающая сцены разнуданных наслаждений и страсти, не одного постояльца заставила изумлённо вскинуть брови. Те, кто хочет рассмотреть картины по-лучше, поднимают лампы, и их брови от удивления взлетают ещё выше.

В общей зале «Шлема» стоит мраморный бюст единорога, бронзовый рог которого трут на удачу. Скульптура являет собой символ Рыцарей Единорога (смотри на стр. 48), группы щеголеватой молодёжи, ставшими искателями приключений, которые используют Шлем и Плащ, как свою неофициальную штаб-квартиру.

Пара Кормирцев, муж и жена, со стабильной эффективностью управляют гостиницей совместно с большим штатом персонала. Мало кто знает, что Ведрен и Халеста — бывшие члены Рыцарей Единорога. Скромное начало осталось далеко позади, и выросшая организация теперь гордится своими членами по всему Фаэруну. После распада группы Ведрена и Халесты, две души пришли во Врата Балдура, дабы зажечь вместе не столь опасной жизнью. Бюст единорога служит напоминанием о том, что некогда их сплотило. Однако старые привычки умирают с трудом, и владельцы гостиницы не ослабляют внимания, а свои мечи держат острыми.

Еда в Шлеме — это заливное из угрей, свежая рыба в пикантном лимонном соусе, фаршированная птица и жареное в сиропе мясо. Особенно хороша закуска в виде жареных луковиц со специями. Всё это приготовлено в вине, подаётся на большом блюде и всегда безумно вкусно.

Винный погреб огромен как по количеству, так и по ассортименту вин. Здесь также подают мёд (довольно посредственный) и молоко с корицей (горячее или холодное, как вы пожелаете), но нет никакого пива. «У нас здесь не таверна, милорд» — ответит один из старших слуг, если вдруг посетитель поинтересуется почему.

Мёд и молоко стоят по 5 медяков за стакан, вино 3 золотых за бокал, 10 золотых за большой кубок (огромная серебряная чаша, которая вмещает целую бутылку), 25 золотых за маленький бочонок, или, если снять комнату на длительный срок, то можно приобрести целую бочку вина за 50 золотых. Любая еда стоит 10 золотых за блюдо. Комнаты — от 17 до 25 золотых за ночь, в зависимости от размера и расположения. В стоимость входит горячая ванна, починка одежды, помощь в одевании и мятная вода в любых количествах.

## У Джопалина

Когда-то давно эта захудалая портовая таверна обслуживала моряков, в чьих карманах как правило, гуляет ветер. Но времена изменились, членские взносы в гильдию трактирщиков возросли, и теперь стало модным пить чай и кофе. Следуя модным тенденциям, таверна «У Джопалина» превратилась в кафе. В этой закускойной, с небольшим потоком посетителей и сидячими местами, теперь не часто можно встретить моряков. Основная клиентура кафе — это, в основном, купцы и торговцы, которые хотят выглядеть модно и изысканно, но слишком заняты, чтобы покинуть порт и поесть в другом месте. Владелец кафе является полуэльф Джопалин — сын основателя таверны, в честь которого его и нарекли.

## Тусклый Фонарь

Старое, трёхмачтовое торговое судно мягко покачивается на волнах у причала на Штормобережной улице, в восточной части гавани. Тусклый Фонарь — это по большей части, бордель, таверна и игорный дом, но вместе с тем, судно также служит местом для проведения тайных встреч, на которых можно не опасаясь подслушивания, обсуждать секретные и незаконные дела.



Тусклый Фонарь

Открытая верхняя палуба судна представляет собой место, где посетители, под низко висящими светильниками, курят и выпивают, извергая изысканные остроты. Вся бурная жизнь этого места обычно царит под палубами, но специальные вечеринки, например, такие как свадебные торжества, могут быть организованы в такела-

жах. Но для тех, кто готов отважиться подняться на высоту и разумеется в состоянии оплатить не малую стоимость, торжества могут быть организованы на верхней палубе судна, под парусами.

Большинство завсегдатаев, посещающих заведение, не забывают прихватить с собой оружие. Тусклый Фонарь всегда был буйным и шумным заведением. Среди постоянных посетителей существует негласное правило относительно посторонних: «не вынимай оружие, пока они не обнажили его первыми». Рабочие в Тусклом Фонаре, называемые командой — бывшие пираты, помимо обслуживания посетителей, также подавляют крупные потасовки и предотвращают пожары. Леди-Капитан по имени Ларельра Тандрет — это игрок и чародей, владеет этим часто протекающим и наспех отремонтированным судном. Среди балдурианцев ходят слухи, что Ларельра Тандрет работает на Гильдию. Несмотря на эти подозрения, команда Тусклого Фонаря категорически отрицает эти слухи.

## Расточительный Осётр

Будучи захудалой таверной, «Расточительный Осётр» десятилетиями боролся за своё существование, пока его последний владелец, родом из Ормпур, Хеннат Гриот, не приняла юмористическое название таверны всерьёз. Гриот обнаружила, что её традиционные рыбные блюда слишком острые на вкус местных жителей, поэтому она приняла решение принять на работу поваров Врат Балдура, чтобы те обучили её рецептам Побе-режья Меча. Успешно освоив местную кухню, она заработала блестящую репутацию, и, как следствие, расширила ассортимент блюд, включив в меню собственные блюда для местных жителей. Успешный рост таверны заставил Гриот принять на работу поваров из многих стран, благодаря опыту которых она научилась готовить экзотическую рыбу.

Сегодня, таверна «Расточительный Осётр» готовит практически всё, что вылавливается из реки или моря, причём десятками разных способов. Осётр регулярно меняет ассортимент своих блюд, основываясь на их популярности и доступности. Он также готов предложить своим посетителям специальные блюда, отведать которые осмелится далеко не каждый.

## Три Старых Бочонка

Одно из самых уютных, гостеприимных и выносливых заведений Врат Балдура, названо в честь трёх старых бочонков, висящих на цепи у входа, вместо вывески. После того, как огонь трижды сжигал догта эту чрезвычайно популярную гостиницу и таверну, регулярные пожертвования путников, помогли восстановить её бизнес.

В настоящее время гостиница имеет большой центральный банкетный зал, вход в который обращён к бару и открывается прямо в главный общий зал. В Бочонках подают сытные, простые блюда, а также хорошие сорта пива и вин. Заведение также сдаёт в аренду две частные обеденные комнаты, которые расположены по бокам от кухни и кладовых. Всем посетителям доступны три этажа Бочонков, в то время, как, в небольших, скромных номерах установлены индивидуальные камин. Гостиница славится гостеприимством, которое она оказывает путешественникам, а также предлагают услуги починки, стирки, ремонта и заточки оружия и инструментов. Два уровня подвалов и чердак здания служат жильём для персонала, а также складскими и рабочими зонами.



Три Старых Бочонка

Первый из пожаров сжёг оригинальные толстые ковры из звериных шкур, картины и гобелены гостиницы, которые по большей части, не были восстановлены, но несмотря на это, любимая гостиница и таверна, и по сей день способна предложить столько же книжных полок, забитых старинными книгами, сборниками баллад и легенд, как и в былые времена. Три Старых Бочонка по-прежнему остаётся тихим заведением, куда приходят, чтобы недорого и удобно отдохнуть, как в тихую гавань после суматохи приключений или бизнеса. Будучи популярным местом для чтения, сна и азартных игр, в Бочонках запрещается шуметь. Постояльцев просят держать оружие либо в своих комнатах, либо в оружейном вестибюле, примыкающем к входу в здание.

Дебоширов предупреждают, что в Бочонках постоянно проживает более дюжины ушедших в отставку, бывших членов Пламенного Кулака. Эти, так сказать, «наблюдатели» конечно не станут покидать пределы Бочонков в поисках приключений, но в состоянии обеспечить защиту персоналу гостиницы. Кроме того, отставники Кулака следят за порядком и раздают советы и полезную контактную информацию гостям, которые нуждаются в этом. Они зарабатывают себе на жизнь в качестве вербовщиков и наблюдателей для Пламенного Кулака, хранителями посланий, а иногда, даже оказывают услуги вооружённого эскорта для торговцев, перевозящих товары.

Заведение принадлежит трём, покрытым бородавками, добродушным, но грубоватым братьям Винтерсайдам, Альстану, Бранкхурну и Кларброту, которых горожане прозвали старыми жабами. Братья неустанно трудятся и присматривают за двумя десятками умудрённых годами вдов и женщин средних лет, работающих в Бочонках горничными, поварами и официантками.

Большинство посетителей не знают, что старые жабы не так просты, как кажутся. Глубоко, внутри одного из запертых погребов, находится, так называемая, «большая пустота» — огромная пустая бочка с потайной

дверцей и вентиляционными отверстиями. Винтерсайды иногда сдают это помещение на короткий срок, в качестве убежища. О любом факте использования большой пустоты для заключения или жестокого обращения с кем-либо, сообщается властям.

## Улыбающийся Боров

Некогда, таверна «Улыбающийся Боров» была мало-значительным заведением в Цветущем квартале, пока её новый владелец, Джента Аллинамак, не использовала местоположение таверны во благо, превратив её в модное кафе. Предприимчивая женщина полурослик снесла стену, чтобы создать места с видом на гавань. На соседней улице Джента купила, а затем снесла магазин, установив вместо него веранду, чья удобная и красочная обеденная зона не знает отбоя от клиентов.

Аллинамак не стала менять прежнее название таверны и неприличную вывеску, на которой красуется улыбающийся боров, оседлавший свинью. Чтобы обыграть эту глупую вывеску, хозяйка наполнила своё кафе чайными и кофейными кружками в форме свиных голов и составила меню, лёгкие закуски которого стали включать такие названия блюд, как: «свиной восторг», «три поросёнка в одеяле» и «крючковая колбаса».

## Погреба

Скопление комнат в лабиринте подвалов под городом использовалось как захудалая таверна и бордель, на протяжении большей части истории Врат Балдура. Мощёные сводчатые помещения Погребов соединяют арки, некоторые из которых, перекрыты железными решётками с запираемыми воротами. Существует по меньшей мере две дюжины способов войти и выйти из популярного заведения. Около половины из путей, ведущих в Погреба, соединены с другими городскими зданиями, но далеко не все из них преданы огласке, а некоторые, намеренно держатся в строжайшем секрете.

Погребами управляет приветливый, поросший бородой, художавый мужчина, с лица которого никогда не спадает улыбка, по имени Хелтур Риббонд, но все называют его «Лоскутом». Будучи сдержанным, он никогда не выходил из себя и не показывал страха, по крайней мере прилюдно. Несмотря на это, многие знают, что ножи и бутылки он метает со смертельной точностью. Его шайка головорезов, охраняющих бордель, которых все называют «Келарями», с лёгкостью может это подтвердить.

Ходят слухи, что на самом деле, Лоскут является не больше чем, прикрытием, и, если, вдруг что-то пойдёт не так, на него свалят всю ответственность. Если опять же, верить слухам, тайный владелец Погребов, известный лишь как «Цилиндр», использует Хелтура в своих личных целях. Одни говорят, что за личностью Цилиндра скрывается герцог Сильвершилд, в то время как другие поговаривают, что Цилиндр — это волшебник Лорроакан (смотри на стр. 60), или, что на самом деле, это Девятипала — Мастер Гильдии.

Погреба никогда не патрулируются ни солдатами Стражи, ни наёмниками Пламенного Кулака, что создаёт комфортную среду для обитания множества сомнительных личностей, а также служит местом встречи профессиональных преступников Врат и прочих мерзавцев. Посетителям Погребов дозволено беспрепятственно посещать общественные зоны борделя, однако любой любопытный, кто решит забрести за дозволенные пределы, вскоре будет иметь дело с Келарями. Если Лоскуту не будет известен посетитель, он прибегнет к многозначительному допросу незнакомца о его или её делах в чреве Врат.

## ДЕЛЕЦ И ТОННЕЛЬ

Осгур Халлорн, по прозвищу Делец — это невозмутимый, усатый, как морж, тучный мужчина средних лет. Он заправляет бандой уличных мальчишек, которые работают на него в качестве шпионов и курьеров, последние из которых, получают и доставляют товары для хорошо обеспеченных клиентов Дельца.

За его широкими плечами и массивными руками, выпирающий живот уже не кажется таким уж и выпуклым. У Осгура большой, крючковатый нос. Лишь одну половину его головы покрывают спутанные, тёмные кудрявые волосы, в то время, как другую половину обнажает грубый шрам от ожога. Осгур редко, когда показывает чувство страха или проявляет гнев, предпочитая быть весельчаком; перед лицом опасности он как правило, невозмутим. Большую часть времени, этот дирижёр сорванцов, проводит в Погребках, в своей штаб-квартире, в то время, как банды беспризорников и негодников скитаются по городским улицам, выполняя его приказы, которые включают в себя, как ведение шпионажа за разного рода личностями, начиная от самых чопорных, вплоть до всяких дикарей, так и доставку товаров, которые варьируются от цветов до рубинов.

Ввиду его рода деятельности, Делец всегда вооружён и хорошо охраняем. При себе он держит трость, которая при нажатии определённых кнопок, стреляет дротиками. За ним, скрываясь в его тени, всегда следуют два десятка злобных, уличных юнцов, вооружённые ножами, сделанными из стеклянных осколков, готовые без раздумья пустить их в ход, защищая их кормильца — человека, который кормил и одевал их, когда никто другой этого не делал.

Пока Делец находится в своей штаб-квартире, около дюжины преданных ему кошек, взгромождаются на потухший фонарь, кружа прямо над его головой, и набрасываются на любого, кто ему угрожает.

На самом деле, Делец весьма добродушный человек, но только до тех пор, пока его не вынудят быть безжалостным. Взъерошенный и потный Осгур, ежедневно выпивает немислимое количество вина, при этом, совершенно не пьянея. Некоторые считают, что это благодаря тому, что в Погребках, вместо настоящего вина, ему подают розовую воду в винных бутылках.

Делец является главарём Гильдии в Верхнем городе. Его статус главара поддерживается благодаря тому, что в его распоряжении находится один из лучших ресурсов для ведения дел Гильдии в роскошной части Врат Балдура — секретный туннель, простирающийся под Старой стеной, отделяющей Нижний город от Верхнего. Лишь только Дельцу и его самым доверенным связным — Девятипалой и неизвестной ему Рильзе Раэль, известен точный путь прохода к секретному тоннелю, пролегающий через подвалы и канализацию. Как правило, либо лично Делец, либо один из его связных, ведёт через тоннель, с завязанными глазами других членов Гильдии и при этом, намеренно совершает ложные повороты, чтобы запутать направление.

У Дельца нет амбиций заслужить более высокое положение в Гильдии, поскольку он измеряет своё богатство влиянием, а не монетой. Он испытывает потребность в информации и всегда должен быть в курсе всего, что творится вокруг, а также является тем, кого люди слушают и уважают. Своим бандам он часто отдаёт приказы оказывать помощь перспективным людям на краткосрочной, либо долгосрочной основе, тем самым инвестируя в будущее человека, и завоёвывая его благосклонность. Он проживает более чем в дюжине подвалов городских зданий которыми владеет, сменяя один подвал на другой, в какой угодно очередности, и никто из арендаторов, которым он сдаёт эти помещения, даже не догадывается, что под арендованными ими комнатами есть тайные комнаты их домовладельца.

Некоторые, из заслуживших дурную репутацию личностей, например, такие как Делец, пустили в Погребах профессиональные корни и с позволения Гильдии, организовали себе штаб-квартиру. Поскольку Делец почти не выходит за пределы штаб-квартиры, Лоскут часто направляют многих посетителей в его личные покои. Ходят слухи, что Делец — это агент Гильдии, чьи руки тянут за многочисленные тёмные нити многих балдурианцев, начиная от самых высоких рангов, до самых низких, управляя ими, будто марионетками.

Кроме всего прочего, Погреба — это то место, где ведут свой бизнес: Альфрус Мениблейдс — старый, испещрённый шрамами, облепленный мухами, грубого-лосый дварф, который готов продать оружие всякому встречному; Вут Горкул — утончённый, изнеженный, но чудовищно огромный травник-полуорк, который поставляет сильнодействующие лекарства, экзотические ликеры и отравляющие токсины; и Наспарл Нинтантер — язвительный мужчина-полуэльф, один глаз которого скрывает повязка, он предлагает на продажу одежду для маскировки, начиная от самой простой, до детально продуманной.

Будучи борделем, Погреба никогда не характеризовались как шумное или явно вульгарное заведение. Его общественные зоны функционируют в основном, как охраняемые игорные притоны и обеденные зоны, в которых «друзья для общения» просто отдыхают, болтают и потягивают купленные их поклонниками напитки. Для более приватных бесед, компаньоны плавно и неслешно, подводят своих поклонников к Келярям, которые сопровождают участников «коммуникации» в отдельные, уединённые помещения. Плохое обращение с «другом для общения» не допускается и приводит к тому, что Келяр незамедлительно уводит жертву насилия прочь, оставляя преступника наедине с опасной темнотой лабиринта Погребов.

## ВРАТА ГОРОДА

Денежный поток Врат Балдура попадает в город через его охраняемые врата. Восемь врат дают возможность пройти сквозь городские стены. Три ведут из города, пять направлены в сторону гавани, и одни врата защищают Цитадель Стражи. Только у врат Цитадели нет сборщиков налогов и пошлин, так как эти врата используются исключительно солдатами Стражи. Пошлина за проход составляет совсем незначительную сумму для любого (в основном, несколько медяков), однако она ограничивает перемещение бедных и нищих по городу. Торговцы, проходящие через врата, платят налог на товары, которые они ввозят на рынок. Все эти пошлины строго индивидуальны, но через Врата Балдура проходит так много торговли, что эти налоги покрывают большую часть потребностей города.

**Врата Цитадели:** Врата Цитадели — это единственный вход в крепость Стражи и бараки, которые расположились у выступающей стены Верхнего города. И днём и ночью врата охраняются солдатами Стражи. Цитадель — это одно из немногих мест внутри городских стен, которое обладает собственными стойлами. У Стражей есть небольшая кавалерийская армия, которая чаще всего служит для защиты и успокоения взбунтовавшейся толпы. Однако их официальная задача заключается в участии на парадах и предоставлении почётного эскорта аристократам и высокопоставленным гостям.

**Врата Чёрного Дракона:** Направленные в сторону Внешнего города, по соседству с Черновратьем, врата Чёрного Дракона также называются Береговыми вратами и Запястьем Врат Балдура. Последнее является

поэтической отсылкой к тому, что форма города вокруг гавани напоминает ладонь, которая держит в себе всё золото. Торговый тракт из Глубоководья и Севера проходит через врата Чёрного Дракона. За пределами Верхнего города дорога проходит через многие мили трущоб, загонов, заброшенных постоянных дворов и скотных дворов.

Врата получили своё имя благодаря истории о Рыцарях Единорога — искателях приключений, которые после своего триумфа над чёрным драконом разместили его голову над вратами. Согласно этой истории, дракон угрожал городу, требуя еды и золота. Рыцарь спрятался в поднесении, предположительно скрыв свой запах свиным навозом, а затем напал на дракона пока тот спал. После того, как птицы искевали всю голову, а охотники растащили все зубы на сувениры, Совет четырёх решил установить скульптуру головы чёрного дракона на вратах, ведущих в город. Упорные слухи утверждают, что голова может магическим образом извергать кислоту в нападающих во время осады, однако никто не может подтвердить, что видел это собственными глазами.

**Врата Балдура:** Несмотря на то, что эти врата носят такое же название, что и сам город, они являются самыми старыми и наименее впечатляющими из проходов города. Врата, которые ведут из города, необходимы для его защиты и именно поэтому они хорошо поддерживались и укреплялись на протяжении многих лет. Другие врата Старой стены были построены позже, по распоряжению богатых патриаров, которые могли себе позволить щедро украсить их роскошными дверьми и резным камнем. С вратами Балдура всё наоборот. Они выглядят точно так же, как выглядели врата Старой стены после постройки, однако миллионы людей, прошедшие через них за последние века, сделали камень мостовой очень гладким.

Общественное недовольство против налогообложения у этих врат превратилось в народную революцию, которая привела к появлению первых герцогов. Тем не менее, врата всё ещё остаются местом для сбора налогов, которые помогают финансировать городское правительство, так как первоначальный Совет четырёх ввёл налогообложение у этих врат практически сразу же после восстания. Ирония этой ситуации не ускользает от горожан, но оставляет в сердце щепотку горечи. Как говорится, «осквернение истории — это тоже история».

**Врата Старой стены:** Четыре небольших прохода пронзают Старую стену. С запада на восток они называются так: Морские врата, Усадебные врата, врата Гонда и Свалочные врата. В дневное время небольшие отряды Стражи охраняют эти врата чтобы убедиться, что их используют только те, кто действует по приказу патриара, а также для защиты вездесущих сборщиков налогов и пошлин. Ночью эти врата охраняются более пристально, так как никому не дозволено входить в Верхний город после наступления темноты, кроме тех, кто находится в сопровождении патриара, либо одет в ливрею дома патриаров, либо получили приглашение от патриара или имеют при себе жетон с порядковым номером, отмеченный печатью Стражи.

**Врата Василиска:** Располагаясь в восточной стене города, эти врата соединяют Нижний город с дорогой, которая блуждает через трущобы Внешнего города на юго-восток, к Переправе Вирма. Этот путь, в конце концов, достигает Прибрежного тракта и ведёт на юг, в сторону Амна, Тетира и Калимшана.

Многочисленные статуи, врезанные в стены, а также возвышающиеся над их бойницами, обеспечили вратам своё прозвище. После того, как статуя первого Герцога Сильвершилда была установлена рядом с вратами сразу же после его смерти, это место стало популярным

среди патриаров, которые решили размещать у этих врат статуи членов своих семей или финансировать резьбу статуй героев исторического прошлого. Впрочем, из-за этого врата стали слишком загромождены, а мода несколько десятилетий назад, обернувшись против обычаев.

**Утёсные Врата:** Эти второстепенные врата открывают доступ к району Ветховья и утёсам, возвышающимся над рекой Чионтар выше по течению от гавани. Давным-давно семейство Сзарр, члены которой были купцами и фермерами, владело обширными владениями, раскинувшимся по всей округе. Однако в морозную, окутанную туманом ночь враждующая семья вошла в их дом и убила всех, грабя и сжигая всё, что попадалось под руку во время своего побега с места преступления. Теперь ходят истории о призраках семейства Сзарр, которые блуждают тёмными ночами по улицам Ветховий и похищают жителей района. Укрытое от ураганных ветров утёсом, Ветховья очень часто подёрнуто туманом, что может показаться отличным местом для призраков. Однако, наиболее вероятным объяснением мистических исчезновений людей будет являться грубое обращение, за которым следуют крепкие узы, плотный кляп и мгновенное падение в реку.

## СМЕРТЬ И НАЛОГИ

Врата Балдура стали домом для огромного числа беженцев, ищущих спасения от жестоко режима, умирающей экономики, войны, бедности или любой другой социальной беды. Но, как и на покинутой ими родине, смерть и налоги ожидают их и во Вратах.

## Кладбища и захоронения

Как и в большинстве городов, окружённых стенами, самый ценный ресурс внутри стен Врат Балдура — это свободное пространство. В связи с этим, Верхний и Нижний города не могут позволить себе такую роскошь, как традиционные кладбища. Высший Дом Чудес погребает своих величайших лидеров и святых в катакомбах под храмом. Большинство меньших храмов и некоторые большие поместья в Усадебном квартале, оборудуют погребальные ниши, в которых патриары бережно хранят пепел своих почитаемых усопших для потомков. Всех остальных умерших, помещают в усыпальнице нищих, в Святилище Страдания (смотри на стр. 47) или хоронят за стенами города.

Множество небольших кладбищ усеивают тесные районы Внешнего города. Возникшие в большинстве своём спонтанно, они окружены грубыми, каменными стенами или зажаты между постройками. Общественное уважение к мёртвым не позволяет людям жить на кладбищах или строить поверх, но не мешает им грабить могилы. В связи с этим, мало кто из балдурианцев хоронит вместе с умершими свои ценности.

Крупнейшее кладбище расположилось на обширном участке земли, вблизи с утёсами Ветховий. Это место упокоения выросло вокруг гробницы семьи Сзарр, которой принадлежала эта земля ещё за долго до того, как Внешний Город сюда разросся. Пару десятилетий назад, некоторые скалы обвалились, отправив часть семейных участков в воду, обнажив крипты, врезанные в утёс, что стали видны для любого, наблюдающего с реки. После неславящих расхитителей гробниц здесь живут лишь летучие мыши и гнездящиеся среди скал птицы. Но всё же, зловещие красные и зелёные огни, время от времени, виднеются в обнажённой темноте зияющих комнат.

**Перевозка мёртвых:** С давних пор, семья Кандалхэллоу управляет городскими катафалками. Тела любимых почивших погружаются на эти тележки и вручную транспортируются в Святилище Страдания или на кладбища Внешнего города.

Кандалхэллоу, тем временем, заключили тайный договор с Девятипалой и занимаются контрабандой, перевоза в своих катафалках товары, спрятанные в саванах и погребальных плащаницах. Стража и сборщики пошлин никогда не осматривают трупы, так что эта схема безупречно работает уже многие годы. Раскрытие этой тщательно охраняемой тайны может сотрясти город, как и погубить семью Кандалхэллоу.

## Финансирование Города

Вход во Врата Балдура стоит буквально дорого. Каждый путник, который входит в город через врата Василиска (в Нижний город) или врата Чёрного Дракона (в Верхний город), обязан уплатить пошлину в размере 2 медяков. Те, кто хочет пересечь мост, ведущий на Скалу Вирма, обязаны уплатить 2 медяка, если они идут пешком или едут верхом, и 1 серебряник, если у них есть тележка или повозка. Мореходы не платят пошлину за схождение на сушу, но за каждый день, в который судно разгружается или загружается, капитан корабля или владелец судна обязан уплатить 1 золотой.

Те, кто покидают город с ручной тележкой или носилками, платят 1 серебряник, даже если их груз — это мусор или нечто незначительное, стоящее куда меньше, чем сумма пошлины. У выходящих через вышеупомянутые ворота есть выбор — они могут уплатить 1 медяк и ограничиться лишь грузом, который они могут унести в руках или на спине.

Каждый, кто покидает город с носилками или ручной тележкой, обязан также уплатить дополнительные налоги, зависящие от товара, который они везут (в среднем от 1 до 3 медяков за недорогие материалы и товар). Тех, кто не способен уплатить пошлину, возвращают назад или же конфискуют часть (или весь объём) их товара в качестве штрафа за неуплату.

Понятное дело, что с такими правилами многие немощные жители Внешнего города никогда не бывали внутри городских стен Врат Балдура. Патриары, напротив, очень часто дают одну, но значительную взятку налоговым чиновникам, чтобы больше никогда не платить пошлину за вход и выход и избавиться от необходимости стоять в длинной очереди у ворот.

Внутри городских стен любой, провозящий свои товары через врата Балдура или врата Чёрного Дракона для продажи на рыночной площади Шири, должны уплатить половину размера пошлины на эти товары, которая платится за вывоз их из города. Таким образом, во избежание двойной оплаты пошлины, торговцы стремятся распродать свои товары в течение светового дня в Шири, и обычно последние часы перед вечерними сумерками становятся временем горячей торговли, скидок, распродаж и выгодных сделок.

**Двойной ежегодный налог:** Несмотря на то, что Стража и герцоги не предоставляют никаких социальных услуг и защиты вне городских стен, это не мешает Совету четырёх дважды в год посылать во Внешний город сборщиков податей, охраняемых значительным отрядом наёмников Пламенного Кулака. Сборщики податей собирают налоги с владельцев зданий, в зависимости от размера недвижимости. Такие же отряды циркулируют дважды в год и в Нижнем городе, правда, количество наёмников всегда намного меньше, чем во Внешнем городе.

Не избавлен от такого налога и Верхний город, но патриары обычно обсуждают свои уровни налогов на частных встречах с налоговыми чиновниками, а также часто, ради обеспечения преданности и успешности их персонала, оплачивают налог не только за свои обязанности, но и за дома своих слуг и деловых компаний, которым они покровительствуют.

## ВОДОСТОКИ, ЦИСТЕРНЫ И КАНАЛИЗАЦИЯ

Регион Врат Балдура богат сезонами дождей, а по мнению некоторых, даже чересчур. Недостатки всех этих дождей заключаются в том, что деревянные строения разрушаются быстрее, чем при более сухом климате, и то и дело внутри них стоит сырость; немощёные улицы Внешнего города и вовсе часто превращаются в реки грязи, а улицы Нижнего города перманентно скользкие. В числе преимуществ такой погоды, однако, можно назвать пышущие жизнью, красивые сады на каждом окне, а также тот факт, что в Верхнем городе собирается довольно много чистой дождевой воды для питья при помощи специальных резервуаров, вместо подъёма речной воды на высоко расположенные районы города.

### О том, что над землёй

Крыши Герцогского дворца, Высшего Дома Чудес и Зала Чудес, также имеют воронки для сбора дождевой воды благодаря инженерному мастерству жрецов Гонда. В течение многих лет такая система была перенята большинством крупных домов в Верхнем городе. Чистая вода течёт с сотен крыш через сложную систему водосточных труб в акведуки, проходящие под улицами города, к четырём отдельным подземным бассейнам. Два из них расположены под улицами Усадебного квартала, один под Храмовым кварталом, и ещё один под Ширью. Каждое такое хранилище увенчано фонтаном, из которого горожане берут воду. Некоторые из крупнейших землевладельцев из Усадебного квартала имеют собственные, схожие системы с цистернами, питаемыми с собственных кровель.

Обильные дожди также обеспечивают естественную промывку канализационной системы Верхнего города. Тоннели канализационной системы гораздо старше тоннелей для питьевой воды. Эти системы в основном, но не полностью разделены. Существует несколько подземных участков, по которым человек может перебраться из одной системы в другую. Конечно же, в идеале содержимое канализации не попадает в акведуки.

Однако даже с обильными дождями и превосходной инженерной задумкой Выдающегося союза парламентских старших строителей, канализация Верхнего города всё же функционирует в основном за счёт тяжёлого физического труда, необходимого для её обслуживания. Её функционирование, круглосуточно поддерживается живущими во Внешнем городе рабочими.

Канализационная система Нижнего города сравнительно примитивна. В основном, местные жители, каждое утро и каждую ночь выносят мусор и нечистоты на городские улицы. Они полагаются на сборщиков нечистот и золотых потоков, платя налоги. Всё, что не было собрано сборщиками, дождь смывает вниз по крутым улицам. Поскольку Нижний город построен вокруг внутренней дуги полумесяца, всё естественным

образом стекает в гавань, оттуда течёт в реку, и далее дрейфует вниз по течению, в море. Тем временем жители Нижнего города собирают чистую дождевую воду в бочки. Этот район города также может похвастаться несколькими небольшими колодцами и фонтанами, пополняющимися потоками воды из Верхнего города.

Бочки для дождевой воды распространены также и во Внешнем городе, однако рельеф местности, также позволяет жителям выкапывать колодцы. С отходами ситуация кардинально отличается. Всё выбрасывается и выплёскивается прямо на улицы или в канавы, хаотично выкопанные между домов для спуска воды.

### О том, что под землёй

Канализация и система акведуков под Верхним городом весьма схожи по дизайну. Многие каналы и трубы узкие даже для кошки, в то время как по другим мог бы проползти человек.

В одном из больших тоннелей, водный канал проходит либо по центру, либо только с одной стороны, а узкий проход охватывает как одну, так и обе из сторон. Потолок арочный, в высоту он порядка 6 футов (1,8 метров). Такие тоннели никогда не превышают 10 футов (3 метров) в ширину, а зачастую их ширина вовсе меньше в половину от этого.

Запертые железные ворота перекрывают вход в канализацию. Но никто не беспокоится о людях, пробирающихся в канализацию, вследствие чего, замки этих барьеров в основном ужасно проржавели. Изредка железные ворота канализации распахиваются, чтобы предотвратить их ржавление и возможное заклинивание.

С акведуками дело обстоит иначе. Чтобы обезопасить общественность, Мастер над водными и подземными путями проверяет состояние врат и замков водонаправительной системы. Каждый проход к акведукам заперт, а железные ворота перекрывают тоннели каждые 400-500 футов (120-150 метров). Только Мастер над водными и подземными путями, а также жрецы высокого ранга Высшего Дома Чудес имеют ключи к этой системе.

Четыре резервуара для хранения воды Верхнего города — это просторные, выложенные кирпичом комнаты, с глубокими круглыми искусственными озёрами в центре. Целых восемь водных каналов входят в одну из этих камер. Железные ворота блокируют тоннель, а насосы Гонда посылают хранимую здесь воду в городские фонтаны.

## ТАИНСТВЕННЫЕ МЕСТА

Врата Балдура служат домом для многих необычных мест, например, таких как особняк Мандорка (смотри на стр. 18), башня Рамазита, и особняк «Врата Сескера». Некоторые из наиболее прославленных мест, в том числе такие, как Погреба (смотри на стр. 57) и Пещера Волшебника, на самом деле представляют собой далеко не то, чем кажутся.

### Башня Рамазита

Эта башня представляет собой шестиэтажную, цилиндрической формы пагоду, выложенную из кирпича. Её многочисленные крыши выступают из здания через каждые пол-этажа, а последний этаж конструкции, венчает остроконечная крыша. Является ли башня уникальной достопримечательностью Врат Балдура, или представляет собой прискорбное бельмо на глазу, каждый считает по-своему.



Башня Рамазита

Башня названа в честь моряка-волшебника Рамазита, который её спроектировал и возвёл. За время своего мореплавания, Рамазит приобрёл обширные знания о море. Он стал полноправным волшебником, чтобы объять разумом морские глубины. Вероятно, что в глубине моря он обнаружил нечто весьма ценное, поскольку никогда не был известен

богатством, прежде чем началось строительство башни, которая впоследствии станет носить его имя, и чья экзотическая архитектура будет служить напоминанием о его доме в далёком Дюрпаре.

Однажды Рамазит внезапно исчез, без малейшего намёка куда и как, однако популярный слух гласит, что он встретил свой рок, беззаботно флиртуя с морской нимфой.

Сегодня, экзотическая башня служит домом для Лорроакана, юного и импульсивного волшебника с рыжей шевелюрой, известного своим пристрастием к дорогим вещам и хронической нехваткой денежных средств. Лорроакан недавно прибыл из Аскатлы. Среди жителей Врат ходит слух, что он является таинственной личностью, именуемой Цилиндром — предполагаемым владельцем Погребов. Другие с опаской поговаривают, что он является волшебником в рясе, изгнанным из Амна, и бежавшем от основателей тайного заговора, дома Селемчантов.

Несмотря на то, что Лорроакан оказывает за плату почти любые магические услуги, чаще всего он зачаровывает одежду, чтобы сделать её водоотталкивающей и обеспечивающей защиту от плесневения, что довольно удобно, учитывая частые дожди и влажный климат Врат Балдура. Лорроакан наотрез отказывается продавать кому бы то ни было этот ритуал.

## Врата Сескера

Более века это высокое строение соседствовало с особняком Мандоркая в Цветущем квартале Врат Балдура и служило домом семье торговца Сескера. Нелюдимый Озимунд Сескер, последний из своего рода, умер здесь в одиночестве пару зим назад.

Имбралим Скунд, амбициозный юный волшебник, родом из Аскатлы, приобрёл Врата Сескера в качестве жилья и магической мастерской. Перед этим Скунд договорился, что его представят Торлину Сильвершилду.

Герцог немедленно нашёл применение амбициям и безнравственности Скунда и не пренебрёг случаем заполучить абсолютно преданного, личного волшебника.

После того как Скунд приобрёл Врата Сескера, ходили слухи, что этот безвкусный особняк идеально соответствует его диковинным, чужеземным обычаям. Его безвкусная, бросающая красочность, на самом деле, является лишь одной из причин притягательности особняка для Скунда, чей подлинный интерес к постройке, лежит в его истории. Энвиск Сескер — преуспевающий контрабандист, превративший свой дом в лабиринт потайных ходов, тайных комнат, фальшивых стен, скрытых входов и выходов, построил особняк, ещё на заре существования города. При Скунде все секреты особняка, кроме нескольких самых экстравагантных, были позабыты. Скунд же, разыскал этот особняк, после того, как прочитал о нём в исторических заметках о городе.

Высокий, узкий особняк Скунда едва обставлен мебелью. Волшебник в нём только спит и хранит вещи; он не обедает дома и проводит каждую минуту бодрствования, выполняя поручения герцога Сильвершилда и продвигая свои собственные планы. Кроме того, молодой пэр тайно содержит у себя группу алхимиков и охранников, используя аллею позади особняка, в качестве потайного прохода.

## Пещера Волшебника

Ходят слухи, что каменная башня неизвестного происхождения, высится на краю обширной пропасти где-то в расщелине, глубоко под Верхним городом. Живший там волшебник, рассказывал об этой башне во время своих несчастных путешествий на поверхность земли. Уже тридцать лет никто не видел этого волшебника, и теперь башня пустует во тьме, ожидая храбреца, который разыщет тайный лаз из канализации в расщелину, а в ней путь к башне. Многие балдурианцы называют местоположение башни «Маговой Дырой». Со временем это название прижилось и превратилось в термин, ставший синонимом «бесплодной и безрассудной попытки». Например: «ты собираешься украсть из Счётной палаты? Да это же магова дыра!»

Мало кто верит этому слуху, но башня действительно существует, а волшебник, живший в ней умер... после её сооружения. Магическая сила таинственных строителей башни заключила волшебника в посмертии, внутри неё самой, зачем — никому не известно. Возможно, что башня раньше служила аванпостом некоего завоевателя, или, быть может это строение стоит на страже такого места.

